



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. “MARÍA DE LOURDES”, POMALCA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA

Autor:

Bach. Obando Fernández Odar Antonio
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6558-6589>

Asesora:

Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1944-7112>

Línea de Investigación:

**Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas
para enfrentar los desafíos globales**

Sub línea de investigación:

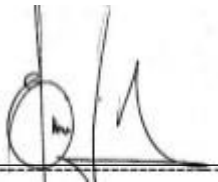
Bienestar y desarrollo de habilidades para la vida

Pimentel – Perú

2023

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E.
“MARÍA DE LOURDES”, POMALCA**

APROBACIÓN DE LA TESIS



Dr. TUESTA TORRES EDGAR ROLAND

Presidente del Jurado de Tesis



Mg. PEREZ MARTINTO PEDRO CARLOS

Secretario del Jurado de Tesis



Dra. MORALES ANGASPILCO

JAHAIRA EULALIA

Vocal del Jurado de Tesis



Universidad
Señor de Sipán


DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la **DECLARACIÓN JURADA**, soy egresado del Programa de Estudios de **Maestría en Ciencias de la Educación con Mención en Gestión Educativa** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro bajo juramento que soy autor del trabajo titulado:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. "MARÍA DE LOURDES", POMALCA

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Obando Fernández Odar Antonio	DNI: 16634587	
-------------------------------	---------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Pimentel, 21 de octubre de 2023

REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN






12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a toda mi familia, ya que, en los buenos y malos momentos, ellos nunca soltaron mi mano, convirtiéndose en mi más importante apoyo.

A mis amigos, por el interés que le pusieron para motivarme a lograr esta meta.

Antonio O.

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a mis padres Víctor e Ynelda, por todo el apoyo incondicional en cada decisión que he tomado; cada muestra de cariño y motivación, me han impulsado a seguir progresando como persona y profesional.

A mis maestros y compañeros de la Maestría, ya que fueron parte importante durante el proceso de mi formación profesional.

A mi asesora, la Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco, por su dedicación, paciencia y la forma tan peculiar que tiene para sugerir las correcciones. Sin sus palabras motivadoras no hubiese podido concluir la presente tesis.

Antonio O.

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación fue aplicar una estrategia didáctica lúdica para mejorar la expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la IE María de Lourdes, ubicada en el distrito de Pomalca, provincia de Chiclayo, región Lambayeque. Esta investigación, tiene un enfoque mixto, con diseño explicativo pre experimental, La población y muestra estuvo conformada por 33 estudiantes que componen la sección del segundo grado “A” de la institución educativa anteriormente mencionada. Para recopilar los datos de la muestra, se empleó como instrumento para recolectar la información, una ficha de observación, que fue validada mediante el juicio de profesionales expertos y entendidos en dicho tema. El instrumento que se aplicó a la muestra de estudio, tuvo un índice de confiabilidad de 0.975 (Alfa de Cronbach) con lo que se garantizó la aplicación en la investigación. Luego de haber aplicado la estrategia, se obtuvieron resultados positivos, logrando que un 62, 4 % de los estudiantes consigan un nivel muy bueno en expresión oral. Tomando en cuenta este resultado, se demuestra que la estrategia aplicada es válida, puesto que logró mejorar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes.

Palabras clave: Expresión oral, estrategia didáctica lúdica.

ABSTRACT

The main objective of this research was to apply a playful didactic strategy to improve the oral expression of second grade students at IE María de Lourdes, located in the Pomalca district, Chiclayo province, Lambayeque region. This research has a mixed approach, with a pre-experimental explanatory design. The population and sample consisted of 33 students who make up the second grade "A" section of the aforementioned educational institution. To collect the data from the sample, an observation sheet was used as an instrument to collect the information, which was validated through the judgment of expert professionals and experts on the subject. The instrument that was applied to the study sample had a reliability index of 0.975 (Cronbach's Alpha), which guaranteed its application in the investigation. After having applied the strategy, positive results were obtained, achieving that 62.4% of the students achieve a very good level in oral expression. Taking this result into account, it is shown that the applied strategy is valid, since it managed to improve the oral expression of the English language of the students.

Keywords: Oral expression, playful didactic strategy

ÍNDICE

APROBACIÓN DE LA TESIS	¡Error! Marcador no definido.
REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	v
Agradecimientos	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ÍNDICE	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Realidad problemática	14
1.2 Formulación del problema.....	20
1.3 Justificación e importancia del estudio.....	20
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 Objetivos general	23
1.4.2 Objetivos específicos	23
1.5 Hipótesis y variables.....	23
1.5.1 Hipótesis	23
1.5.2 Variables, operacionalización (VER ANEXO 2)	23
1.6 Trabajos previos	25
1.7 Teorías relacionadas al tema.....	34
1.7.1 Teorías que fundamentan la investigación	34
1.7.2 Determinación de las tendencias históricas del proceso de desarrollo didáctico lúdico.....	43
1.7.3 Estrategia didáctico lúdica	51
1.8 Marco Conceptual.....	56
II. MATERIAL Y MÉTODO	60
2.1 Tipo y diseño de investigación.	60
2.2 Variables.....	61
2.3 Población y muestra.....	63
III. RESULTADOS	71
3.1 Resultados en tablas y figuras	71

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	78
V. APORTE PRÁCTICO	81
5.1 Construcción de la estrategia didáctica lúdica.....	81
5.2 Fundamentación de la estrategia didáctica lúdica	82
5.3 Estructura de la Estrategia didáctica lúdica	86
VI. VALORACIÓN Y CORROBORACIÓN DE RESULTADOS	95
VII. CONCLUSIONES	98
VIII. RECOMENDACIONES	100
IX. REFERENCIAS	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Diseño de investigación</i>	60
Tabla 2. <i>Población y muestra</i>	63
Tabla 3. <i>Estadísticas de fiabilidad que midió el nivel de expresión oral</i>	67
Tabla 4. <i>Estadístico de confiabilidad del total de elementos</i>	67
Tabla 5. <i>(Pre test) Pronuncia claramente las palabras para comunicar sus ideas</i>	71
Tabla 6. <i>(Pre test) Vocaliza claramente un texto sin interrupción</i>	71
Tabla 7. <i>(Pre test) Usa adecuadamente el tono de voz, para hacerse entender de manera clara</i>	72
Tabla 8. <i>(Pre test) Varía la entonación al expresar estados de ánimo o emociones</i>	72
Tabla 9. <i>(Pre test) Emplea gestos y contacto visual para ayudarse a expresar mejor sus ideas</i>	73
Tabla 10. <i>(Pre test) Expresa sus ideas con seguridad, espontaneidad y en forma relajada</i>	73
Tabla 11. <i>(Pre test) Se expresa sin titubeos ni interrupciones en una conversación</i>	73
Tabla 12. <i>(Pre test) Se expresa con la velocidad y el tiempo necesario para darse a entender</i>	74
Tabla 13. <i>(Pre test) Se expresa utilizando un orden lógico y coherencia</i>	74
Tabla 14. <i>(Pre test) Varía la entonación y pausas de acuerdo al contexto del texto</i>	75
Tabla 15. <i>(Pre test) Utiliza el vocabulario adecuado al momento de comunicarse de acuerdo a su grado</i>	75
Tabla 16. <i>(Pre test) Utiliza expresiones de su contexto para adaptarlo a su conversación</i>	76
Tabla 17. <i>(Pre test) Utiliza diferentes sinónimos para expresarse</i>	76
Tabla 18. <i>(Pre test) Utiliza nuevo vocabulario para adaptarlo al contenido de su texto</i>	76
Tabla 19. <i>Resumen de la variable expresión oral en inglés</i>	77

Tabla 20. <i>Presupuesto de la Estrategia didáctica lúdica</i>	92
Tabla 21. <i>Cronograma de implementación de la Estrategia didáctica lúdica</i>	93
Tabla 22. <i>Resumen de las transformaciones logradas</i>	94
Tabla 23. <i>Resultado de la dimensión pronunciación, tras la aplicación del post test</i>	95
Tabla 24. <i>Resultado de la dimensión fluidez, tras la aplicación del post test</i>	95
Tabla 25. <i>Resultado de la dimensión vocabulario, tras la aplicación del post test</i>	96

Índice de Figuras

Figura 1. <i>Desarrollo de las actividades lúdicas</i>	37
---------------------------------------------------------------------	-----------

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

La expresión oral requiere práctica constante para mejorar, en muchos entornos educativos, los estudiantes pueden aprender gramática y vocabulario, pero tienen pocas oportunidades de practicar sus habilidades de comunicación oral; en muchos casos no se les proporciona un ambiente divertido y relajado para practicar el inglés hablado, lo que puede ayudar a abordar esta falta de práctica (Moreno et al., 2029).

La expresión oral es para muchos una capacidad de vital importancia, es la forma de comunicación más común y efectiva que necesita el ser humano para expresar lo que piensa, significa en los estudiantes del nivel secundaria una herramienta muy eficaz para desarrollarse académicamente; y para que sea adecuado, el emisor debe transmitir el mensaje en forma clara y ordenada; no obstante, cuando se trata del proceso de enseñanza/aprendizaje de un nuevo idioma como es el caso del inglés como una segunda lengua, existe una realidad problemática y se evidencia en la dificultad que tienen los estudiantes para escuchar, escribir y sobre todo para hablar en este idioma (Olivera, 2022).

Actualmente en este mundo globalizado, el inglés ha resultado ser el idioma necesario que se requiere aprender, ya que permite hacer intercambios comunicativos y comerciales a nivel internacional.

En el panorama internacional, investigadoras argentinas, afirman que el inglés es, en la actualidad, el idioma más utilizado a nivel global para las diferentes personas que requieran proyectarse a participar en los diferentes sectores productivos, esto debido a la tendencia de un mundo globalizado; pues, el inglés es actualmente el idioma más hablado; sin embargo, para los países de habla hispana, mientras, por un lado, continúa en aumento el interés por aprender este idioma, por otro lado, los estudiantes están egresando con niveles no apropiados del dominio del inglés y se acentúa más en la expresión oral, debido a muchos factores como por ejemplo el temor a emitir algún error, a no conocer o no recordar el nuevo vocabulario que se va a utilizar en una determinada ocasión, el miedo para expresarse en público,

escasa fluidez, el miedo a la burla de sus compañeros al evidenciar una inadecuada pronunciación o entonación; todos estos signos indican que algo, dentro del proceso de aprendizaje no está caminando bien; el profesor como parte importante del sistema, es el encargado de observar el problema y debe ser consciente de ello para poder actuar acertadamente y aplicar la metodología más adecuada (Rodríguez et al., 2022).

La ansiedad es un factor importante que puede afectar negativamente la expresión oral; los estudiantes están en un ambiente amenazante; los estudiantes se sienten menos cómodos y cometen errores, disminuyendo su confianza en hablar inglés (Vergara-Pareja et al., 2021).

Uno de los problemas comunes es que los estudiantes o participantes pueden tener un nivel de competencia en inglés que no es adecuado para comunicarse de manera efectiva; muchos estudiantes pueden aprender gramática y vocabulario, pero carecen de oportunidades para practicar la expresión oral en situaciones reales (Aguilar et al., 2019).

El miedo al error puede ser un obstáculo importante para la expresión oral en inglés; algunas personas pueden sentirse inseguras o avergonzadas de cometer errores al hablar, lo que limita su participación y fluidez (Muñoz et al., 2019).

La pronunciación y el acento son aspectos cruciales de la expresión oral; algunos estudiantes pueden tener dificultades con la pronunciación de ciertos sonidos o pueden tener un acento que dificulta la comprensión (Ruiz, 2022).

La falta de confianza en las habilidades lingüísticas puede llevar a la ansiedad en situaciones de habla en inglés, lo que a su vez afecta negativamente la expresión oral; además, la falta de recursos, como acceso a maestros de inglés calificados o tecnología educativa adecuada, puede ser un problema que limita el desarrollo de habilidades de expresión oral (Nava, 2021).

En algunos casos, la cultura de aprendizaje en la que se enfatiza más la memorización y la gramática que la comunicación práctica puede contribuir a la deficiencia en competencias para la expresión oral; como también, factores

socioeconómicos pueden desempeñar un papel importante ya que las personas que provienen de entornos con menos acceso a recursos educativos pueden tener más dificultades para mejorar la capacidad de expresión oral en inglés (Pinto y Díaz, 2020).

En el Perú existe la problemática propia de la enseñanza /aprendizaje del idioma inglés en la etapa escolar, en la cual se resalta la competencia de expresión oral, ya que es una situación real, que la mayoría de estudiantes tienen dificultad cuando desean hablar este idioma (Morales, 2023).

De acuerdo a la distribución de horas en el nivel secundario impartidas por El MINEDU, se estima que los estudiantes que desarrollan el área de inglés durante 2 horas durante la semana por 5 años, es decir, durante 360 horas, deben alcanzar el nivel A2. Sin embargo, se evidencia que esto no se asemeja a la realidad ya que, debido a diferentes factores tales como: profesores que no están muy bien capacitados, la mala conducción de las actividades de aprendizaje, la pedagogía inadecuada, la falta de estrategias apropiadas y la cantidad excesiva de alumnos por clase, hace que sea difícil centrarse en clases con predominio de expresión oral, dándole mayor tiempo a las actividades relacionadas a la comprensión lectora y de escritura (Minedu, 2019).

Cuestas (2023), manifiesta que en las Instituciones Educativas al interactuar o realizar una actividad de aprendizaje omitiendo la participación activa de los estudiantes como entonar canciones, realizar juegos, permitir la participación de los alumnos con sus opiniones; hace que el proceso de aprendizaje se torne monótono y desarrolla en los estudiantes una actitud de desinterés que va a afectar en su desempeño escolar, en lo que se refiere principalmente a su capacidad para expresarse en cualquier ámbito, ya sea familiar o social.

Herrera (2019), recomienda estrategias en las cuales el alumno se exprese y sea escuchado y no solamente para una sesión de aprendizaje, sino que se debe incluir en todas las actividades como herramientas que el docente debe usar durante su práctica pedagógica, pues constituye una ayuda importante para poder superar las

falencias de expresión oral en el alumnado, todos estos aspectos, se debe tener en cuenta al momento de planificar una sesión de aprendizaje.

Asimismo, Mauricio (2023) manifiesta que, para tener una práctica pedagógica exitosa, se debe tener en cuenta el fomentar un ambiente de motivación para que se inicie la conversación y por ende haber una participación dinámica en el aula, cada estudiante debe sentirse libre para expresar su opinión, respetando y valorando la de los otros; además, la creación de un clima socio afectivo, donde se pueda construir relaciones positivas, empáticas, democráticas y sobre todo el respeto.

En la práctica pedagógica del año 2021 después de varias observaciones realizadas dentro del aula de clase del Segundo Grado “A”, se pudo ver las siguientes manifestaciones para poder mejorar la competencia de expresarse oralmente en otro idioma, me refiero, al idioma inglés, y por consiguiente no cumplían con los estándares que establece el MINEDU para el grado.

Analizando este caso en particular y después de haber realizado un diagnóstico de los hechos reales de las estudiantes del Segundo Grado “A” del nivel secundario, se pudo apreciar las siguientes **manifestaciones**:

- El bajo nivel de expresión oral. Miedo al expresar sus ideas
- El escaso vocabulario que le dificulta manifestar sus ideas.
- Dificultad en la pronunciación de las palabras
- Incoherencia al exponer sus ideas
- Escasa fluidez al momento de expresar sus ideas
- Dificultad en la entonación de las palabras.
- Dificultad para poder aprender las palabras en inglés.
- Falta de estrategias apropiadas para aprender.
- Desinterés de las estudiantes para el estudio.
- Temor a no pronunciar bien las palabras.
- Miedo a cometer errores.
- Dificultad para recordar la palabra adecuada.
- Pensar en la correcta estructura gramatical.
- Docentes que continúan con la educación tradicional.

Lo indicado anteriormente se puede resumir en el siguiente problema de investigación: **La insuficiencia en el proceso didáctico lúdico, limitan la expresión oral del inglés.**

Después de haber aplicado los instrumentos de recolección de datos y su respectivo procesamiento se determinó como **causas:**

- Falta de una estrategia para que los docentes desarrollen el proceso didáctico lúdico que contribuya a la expresión oral del inglés.
- Docentes con conocimiento limitado para **desarrollar el proceso didáctico lúdico** en los estudiantes del nivel primario.
- Insuficiencia en la orientación didáctica metodológica para el desarrollo de las capacidades comprensivas en el área de inglés en el **proceso de desarrollo didáctico lúdico** para la realización de trabajos individuales.
- Insuficiente capacitación metodológica en los maestros que orientan el **proceso de desarrollo didáctico lúdico** para la realización de trabajos colaborativos de los estudiantes en el aprendizaje de la expresión oral del inglés.

Estas **causas**, recomiendan profundizar sobre el objeto de la investigación: **el proceso didáctico lúdico**. Al respecto del proceso didáctico lúdico, diferentes autores como:

El proceso didáctico lúdico se refiere a una metodología de enseñanza que utiliza juegos y actividades lúdicas como parte central de la experiencia educativa; implica el uso de juegos, rompecabezas, simulaciones y actividades interactivas para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos (dos Santos et al., 2023).

En el proceso didáctico lúdico, los juegos educativos son herramientas clave; estos juegos están diseñados específicamente para enseñar conceptos, desarrollar habilidades y reforzar el aprendizaje de manera entretenida; pueden ser juegos de mesa, juegos en línea, juegos de rol, entre otros (Siqueira et al., 2023).

El proceso didáctico lúdico es un enfoque pedagógico que busca hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más atractivo y efectivo al incorporar elementos lúdicos; se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente y disfrutan del proceso (Castañeda-Ramírez et al., 2022).

El proceso didáctico lúdico se centra en motivar a los estudiantes y mantener su compromiso con el material de aprendizaje; los juegos y actividades lúdicas a menudo despiertan el interés de los estudiantes y los mantienen más involucrados en comparación con métodos de enseñanza tradicionales (Muevecela et al., 2022).

El proceso didáctico lúdico no solo se trata de diversión, sino que también se enfoca en el desarrollo de habilidades importantes, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación, además puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que permite un aprendizaje más personalizado y diferenciado (Hernández y Mayorga, 2022).

El proceso didáctico lúdico se enfoca en el aprendizaje a través del juego y la diversión; involucra la participación activa de los estudiantes en actividades que son estimulantes y atractivas, lo que fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo (Carranza et al., 2019).

Inconsistencia teórica, Aunque diversos autores han contribuido en este ámbito, todavía se percibe una carencia de referentes prácticos y metodológicos suficientes para el estudio de la dinámica del proceso didáctico lúdico. Esto abarca aspectos como la sistematización, el diagnóstico, la fundamentación teórica, el diseño de actividades académicas, su aplicación y la generalización, con el propósito de fortalecer la comprensión de textos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. “María de Lourdes”, Pomalca.

Por lo que el **campo de acción** se concreta como la **dinámica del proceso didáctico lúdico**.

1.2 Formulación del problema.

Insuficiencias en el proceso de desarrollo didáctico lúdico, limita la **expresión oral del inglés.**

1.3 Justificación e importancia del estudio.

Actualmente en las distintas sociedades, ya sean nacionales e internacionales, se requiere la participación de personas altamente competitivas en los diferentes aspectos; esto, contribuirá al desarrollo de su comunidad y de su región.

El trabajo docente es de vital importancia para generar constantes cambios positivos que impliquen preparar a los futuros ciudadanos para hacer frente a los desafíos que surgen en un mundo en constante evolución. Para esto, se requiere de maestros fortalecidos en las diferentes competencias y recargados de estrategias que permitan dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Actualmente, muchos profesores, todavía mantienen cultivando y aplicando una enseñanza de tipo tradicional, lo cual limita el desarrollo cognitivo del estudiante, así como su capacidad para poder expresar lo que siente y piensa; agravándose un poco más en lograr en los alumnos las competencias del idioma inglés.

El aprendizaje de un idioma, en nuestra sociedad peruana, presenta muchas falencias, y esto dificulta el aprendizaje en los estudiantes, es un problema que alcanza a la mayoría de la población estudiantil de los diferentes niveles, especialmente en el sector público, y esto se agrava más en las zonas rurales o urbano marginales. Por esta razón, teniendo presente la realidad de los estudiantes, se hace necesario realizar esta investigación, ya que va a mejorar el nivel del aprendizaje del inglés como idioma, sobre todo lograr ser competente en expresión oral.

El desarrollo de esta investigación está orientada a buscar nuevos aportes educativos que beneficien tanto a los docentes como a los estudiantes, significa dar solución a las dificultades que tienen las estudiantes para poder adquirir herramientas que le permitan solucionar el problema de expresión oral.

Este estudio es importante porque tiene como objetivo, brindar una solución a un problema que es muy frecuente en muchos lugares, sobre todo en la Institución Educativa “María de Lourdes”; que es la mejora de la competencia: “se expresa oralmente en Inglés” como aprendizaje de una segunda lengua. Ante esta problemática que se viene arrastrando y se puede percibir, se plantea como aporte significativo, un conjunto de estrategias lúdicas que permiten mejorar el nivel de expresión oral en nuestros alumnos y contribuir de esta manera a la mejora de los aprendizajes, asimismo, ayudar a los docentes para que tengan como herramienta una gran variedad de estrategias lúdicas y sepan aplicarlas en el aula de manera efectiva con sus estudiantes.

Lo resaltante en la presente investigación es que se trata de la elaboración de una estrategia que va a permitir la dinamización del entorno educativo del área de inglés, especialmente en la interacción verbal de los alumnos, convirtiéndose este contexto educativo en un ambiente que fomente o motive el estudio de una forma práctica, divertida y eficaz; logrando el estudiante sentar las bases para su praxis en la sociedad.

Las estrategias significan un gran apoyo, tanto para el alumno quien dispone de una actividad motivadora para consolidar su aprendizaje, como para el docente, quien tiene una herramienta de gran ayuda, siempre y cuando sepa utilizar la más pertinente y a la vez saber en qué momento, cómo y cuándo lo puede utilizar para lograr el propósito esperado.

Esta investigación se nutre de la parte teórica que da fuerza a las implicancias positivas que va a tener la aplicación de una estrategia lúdica dentro del proceso que implique aprender el inglés, sobre todo en la expresión de forma oral. Dicha teoría es el resultado de una búsqueda de información pertinente y cuidadosamente seleccionada que guarde relación con el tema central. Para lograr este fin, se necesitó el uso de la tecnología, que permitió acceder a información científica altamente confiable, depositado en páginas webs, blogs, repositorios, publicaciones científicas y todo tipo de bibliografía publicado dentro de los últimos 6 años. Toda esta información recabada, fue muy necesaria para poder realizar un análisis que de sustento a la base teórica que será muy útil para los futuros investigadores, ya que,

los resultados del estudio contribuyen en parte para otras investigaciones, es decir, para docentes e investigadores interesados en profundizar sus conocimientos teóricos sobre el manejo de estrategias educativas interesantes, que enriquecerán la praxis educativa del idioma inglés. También, esta experiencia de investigación ayudará a grupos de estudiantes a participar en actividades que mejoren los resultados del aprendizaje y mejoren su éxito en entender inglés y hablarlo

El **aporte práctico** de esta investigación, se sustenta en las diversas teorías sobre la enseñanza de la lengua inglesa, el proceso para lograr la competencia de expresión oral, estrategias de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y la propuesta de una estrategia didáctica lúdica para la expresión oral.

El **aporte metodológico** que nos permite obtener de esta investigación, es todos los datos que se obtienen a partir del análisis de los datos que se ha recolectado al utilizar los instrumentos, ya sean las dificultades o necesidades que tienen los estudiantes con respecto a la competencia de expresión oral.

Toda esta información será un soporte de gran ayuda para elaborar y aplicar la estrategia didáctica lúdica que permitirá fortalecer la habilidad de expresión oral en los estudiantes.

La **novedad científica** de esta investigación, consiste en desarrollar la estrategia didáctica lúdica que facilitó alcanzar una mejora duradera en la expresión oral de inglés en los alumnos del segundo grado de secundaria de la I.E. “María de Lourdes”, Pomalca.

La **significación práctica** de esta investigación, está dada en el impacto social al transformar el proceso didáctico lúdico, abarcando el diagnóstico, la fundamentación teórica, la planeación estratégica, la instrumentación, la evaluación y control, para el desarrollo de la expresión oral, su apropiación y sistematización por parte de los alumnos de la I.E. “María de Lourdes”, Pomalca.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos general

Aplicar una estrategia didáctico lúdica, que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación para la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la I.E. “María de Lourdes”, Pomalca.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Caracterizar epistemológicamente el proceso de desarrollo didáctico lúdico relacionado con la expresión oral de los estudiantes, su evolución histórica y su dinámica.
2. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de desarrollo didáctico lúdico relacionado con la expresión oral de los estudiantes.
3. Elaborar las actividades, acciones o fases que conforman la estrategia didáctica lúdica para la expresión oral del idioma inglés.
4. Determinar, mediante un experimento la validez de la propuesta de solución elaborada.
5. Comparar los datos obtenidos mediante el pre experimento, en el pre y post test, para verificar la significación de las transformaciones logradas.

1.5 Hipótesis y variables.

1.5.1 Hipótesis

Si se aplica una estrategia didáctica lúdica, que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación, **entonces** se contribuye a la expresión oral del inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. “María de Lourdes”, Pomalca.

1.5.2 Variables, operacionalización (VER ANEXO 2)

Variable independiente: Estrategia didáctico lúdica

Variable dependiente: Expresión oral del inglés.

MARCO TEÓRICO

1.6 Trabajos previos

Existen precedentes de que el enfoque en el desarrollo de las habilidades para la expresión oral del inglés es un desafío que se ha estado abordando tanto en la investigación como en el ámbito educativo; las investigaciones que se mencionan a continuación, subrayan la relevancia de la expresión oral del inglés, nos indica que es un tema actual y que se trata de un problema persistente que requiere seguir investigándose, por lo que se realizará un análisis a nivel internacional, nacional, regional y local.

A nivel internacional

Rodríguez et al. (2022) La habilidad de comunicación oral emerge como posiblemente la destreza más crucial al embarcarse en el aprendizaje de un idioma extranjero. En contraposición, el enfoque tradicional de enseñanza del inglés que se implementa en diversos niveles educativos, centrado en la gramática y la escritura, se revela insuficiente para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, una brecha que se ha acentuado aún más debido a la pandemia de Covid-19. La comunicación, entendida como el proceso fundamental para transmitir y recibir ideas, adquiere un protagonismo crucial en el marco del proceso educativo. En este sentido, el enfoque comunicativo se erige como una pieza clave.

El enfoque de investigación adoptado fue cuantitativo, específicamente de alcance descriptivo; los hallazgos de la investigación revelaron que las estrategias enfocadas en mejorar la expresión oral mostraron que el 58.2% de los participantes se encontraban en una etapa inicial, el 37.8% se hallaba en proceso y solo el 4.1% había alcanzado un nivel satisfactorio; en cuanto a las tácticas implementadas para perfeccionar la pronunciación, el 33.7% se ubicaba en una fase incipiente, el 60.2% estaba en proceso y el 6.1% había logrado un nivel competente; en lo que respecta a las estrategias destinadas a mejorar la fluidez en la comunicación oral, el 42.9% partía desde un nivel inicial, el 44.9% estaba

en proceso de mejora y el 12.2% había alcanzado un nivel satisfactorio; por último, en relación con las estrategias para ampliar el vocabulario, se observó que el 33.7% estaban en una etapa inicial, el 50% estaban en la etapa de proceso de desarrollo y el 16.3% había logrado un nivel destacado.

Palma, (2021) en esta investigación que se realizó para verificar el nivel de progreso que tendrían los estudiantes de secundaria en cuanto a su expresión oral, al aplicarse estrategias pedagógicas activas en forma de talleres; se concluyó que, al desarrollar los diferentes talleres se logró la mejora de la competencia antes mencionada, en los diferentes aspectos como son, la coherencia, la dicción, el vocabulario, claridad, fluidez, expresión corporal y gesticulación, es importante detallar también que, los estudiantes al inicio, presentaban diferentes debilidades al expresarse de manera oral, como lo son: escaso vocabulario, escasa fluidez, poca expresión gestual y gesticulación, se evidenció también que muchos de ellos tenían temor y vergüenza de expresar sus ideas. Asimismo, resaltar que con la aplicación de estas estrategias pedagógicas se creó un ambiente de confianza entre la maestra y los estudiantes lo que influyó de manera positiva para que ellos puedan expresar sus ideas con libertad y sin temor.

Jaramillo, (2020) explica en la presente investigación, la forma en que las actividades lúdicas se utilizan como instrumentos didácticos que va a permitir que los estudiantes trabajen relajadamente, logrando de esta forma perder la timidez para que puedan interactuar entre ellos con la intención de mejorar sus habilidades de expresión.

Jiménez, (2020) aplicó en su investigación, actividades con estrategias colaborativas, en la cual pudo concluir que, la expresión oral se va mejorando al aplicar la estrategia del aprendizaje cooperativo y logra beneficios para los estudiantes que presentan bajo desempeño académico. Los trabajos en equipo ayudan para que los estudiantes mejoren su léxico, estructuras gramaticales y la pronunciación, el estar apoyarse, ayuda a crear un ambiente positivo para desarrollar su aprendizaje, así como también, la posibilidad de aumentar sus lazos de amistad y respeto. En este sentido, los estudiantes dejan de lado sus

miedos cuando se sienten apoyados entre sí. Así mismo se determinó que, las actividades cooperativas que involucran el aspecto lúdico, en especial aquellas que se basan en juegos de roles, ayudan a mejorar las habilidades lingüísticas, principalmente las que se refieren a la expresión oral en inglés.

Rendón, (2019) por su parte nos indica en la investigación que desarrolló en México, que, mediante un proceso de observación en sus continuas clases, identificó que, los alumnos en el estudio del vocabulario de las palabras en inglés; no podían recordar cuando se les preguntaba por la traducción; evidenciando de esta forma que no habían logrado memorizar dicho vocabulario. Ante esta situación, se propuso aplicar el método Rassia, que consiste en actividades dinámicas, motivadoras, que a los alumnos los ubica en el centro del aprendizaje; logrando con la implementación de este método, mejorar las competencias del inglés como idioma. Asimismo, el autor hace referencia, que se necesita el compromiso e involucramiento total del maestro para tener buenos resultados.

Con esta investigación también se determinó que, si el maestro, realiza dentro de su práctica educativa actividades tradicionales y monótonas, el estudiante no se va a sentir interesado ni motivado, no va a estar proactivo y el resultado seguramente será la ejecución de la actividad sin buenos resultados. El juego será en este sentido (afirma el autor) un aliciente para incrementar la producción intelectual de los estudiantes.

Por último, el autor de esta investigación indicó que se diseñó una, que consta de un modelo de enseñanza/aprendizaje en la que las actividades lúdicas funcionan como una herramienta capaz de potenciar la expresión oral. En esta propuesta, lo lúdico no es para un momento específico o una parte de la clase, sino que se vuelve la parte principal de la clase.

Según las investigaciones detalladas anteriormente, es posible llegar a la conclusión que, ante el nivel bajo en expresión oral de los estudiantes, es necesario aplicar estrategias activas, donde resalte la interacción entre ellos, es necesario propiciar un ambiente que genere confianza y apoyo entre el maestro

y estudiantes; también un punto importante es el compromiso de entrega a su trabajo por parte del docente, para que de buenos resultados la aplicación de cualquier estrategia.

A nivel nacional

Ayca (2023) el presente estudio, se enfoca en explorar la correlación entre la incorporación de canciones y el fortalecimiento de la habilidad para expresarse oralmente en inglés, abarcando tanto el comprender como el expresarse oralmente, en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. Jorge Chávez, Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa, UGEL Tacna, durante el año 2021. Este estudio se basa en una perspectiva cuantitativa y adopta un diseño descriptivo correlacional de tipo no experimental. La metodología utilizada se rige por un método descriptivo, y la muestra comprende a estudiantes de 4to grado del nivel secundario de la I.E. "Jorge Chávez".

Para evaluar esta relación, se emplearon dos instrumentos: un formulario de preguntas con escala Likert diseñado para evaluar la utilización de canciones y un test de conocimientos destinado a evaluar la expresión oral en inglés. Ambos instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos. Los resultados revelaron que el 68.42% de los estudiantes demostraron un nivel sobresaliente en su competencia oral, un 18.42% alcanzó un nivel esperado, un 23.68% se encontraba en proceso de desarrollo, y un 7.89% estaba en una etapa inicial en lo que respecta al vínculo entre la utilización de canciones y el desarrollo de la expresión oral en inglés. Estos hallazgos sugieren que el empleo de canciones contribuye de manera significativa al desarrollo de esta competencia; en consecuencia, se puede afirmar que haya una correlación importante entre la utilización de canciones y el nivel de competencia en inglés de los estudiantes, beneficiando el progreso de distintas dimensiones de habilidades orales, al mismo tiempo que motiva a quienes buscan aprender este idioma.

Vilcañaupa (2023) El estudio de investigación titulado "Programa educativo basado en el enfoque comunicativo para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de IV-V ciclo en la Universidad Intercultural de la Selva Central Juan

Santos Atahualpa, Satipo 2021" tenía como objetivo principal evaluar el impacto de un programa educativo que se fundamenta en el enfoque comunicativo para el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de la Universidad UNISCJSA EPANI, específicamente en los ciclos IV-V en Satipo durante el año 2021.

La estrategia usada se fundamentó en un método cuantitativo con una dimensión explicativa, implementando un esquema cuasi-experimental. Para reunir información, se realizaron entrevistas y se aplicó un test de evaluación de la habilidad oral, el cual había sido validado por especialistas y mostró una alta fiabilidad con un coeficiente alfa de Cronbach de 0.8. El grupo de estudio estuvo compuesto por 168 alumnos, mientras que la muestra no aleatoria incluyó a 60 alumnos.

El análisis de datos fue realizado utilizando el software estadístico SPSS versión 25. El resultado de la prueba de normalidad para la variable mostró un valor de p menor a 0.05, lo que sugirió que se tomaría como meta del estudio una mejora en la expresión oral en inglés. Se llevaron a cabo pruebas de pretest y post test en el grupo experimental, y para probar la hipótesis, se utilizó la prueba estadística de rangos de Wilcoxon para datos relacionados. Los resultados de la investigación indican que el grupo experimental mostró una mejora notable en su expresión oral en inglés en comparación con los estudiantes del grupo de control.

Peña (2021) en su trabajo de investigación, que parte por observar en los estudiantes una falencia en el nivel de la capacidad comunicativa y la falta de interés en mejorar su nivel académico, se propuso solucionar dicho problema incluyendo actividades lúdicas dentro de las sesiones de aprendizaje, cambiando de esta forma la dinámica de la clase, ya que permitía que el estudiante se involucre más y se vuelve más activo en su aprendizaje. Peña puntualizó que, con la aplicación de juegos en las clases, usándolos como recurso de enseñanza/aprendizaje se pudo comprobar un avance significativo en la forma cómo los estudiantes se están expresando, por ende, se ve la mejora de su nivel académico, así como también, un avance en la mejora de sus actitudes.

En el desarrollo del trabajo de investigación de Gonzales (2020), en el cual se ha realizado para determinar cómo influye la aplicación del aprendizaje cooperativo, para mejorar la capacidad de expresarse oralmente en inglés de los estudiantes, en sus diferentes dimensiones como pronunciación, comprensión, fluidez, gramática y vocabulario; arrojando los siguientes resultados: Se comprobó que al aplicarse actividades de aprendizaje cooperativo se logró mejorar sustancialmente la expresión oral en inglés como segunda lengua en los estudiantes, observándose que, después de aplicar la estrategia del aprendizaje cooperativo, los porcentajes aumentaron en relación a la evaluación diagnóstica.

En la investigación de Soto y Albarracin, (2019) se ha utilizado el diálogo y los juegos de roles como técnicas comunicativas para revertir las falencias de expresión en forma oral centrado en el curso de inglés, en la que concluyeron que, estas técnicas, propicia el camino para mejorar la capacidad comunicativa en su forma oral y a hacer más entendible lo que se quiere comunicar, por el cual se logra que el estudiante se desenvuelva de manera espontánea considerando su contexto, empleando correcta pronunciación del de inglés. También las autoras apuntan en sus conclusiones que en la aplicación de técnicas en donde se utiliza el diálogo y juegos de suplantación de roles, han sido elaboradas de acuerdo al medio donde se desarrolla el estudiante lo cual se ha elaborado una guía de enseñar y aprender mejor en el área de inglés. Por último, ellas concluyen que después de aplicar de las estrategias que se mencionaron anteriormente, los estudiantes han mejorado significativamente su expresión oral, esto lo fundamentan en las diversas interpretaciones que realizan estadísticamente; en el transcurso de la aplicación de estas técnicas, los estudiantes se mantuvieron activos y participativos durante el proceso de la clase, así como también evidenciaron el mejoramiento de su expresión oral.

Otro punto resaltante es que, al desarrollar las sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas, se logró mejorar otras competencias que se evidenciaron cuando los estudiantes entregaron su reporte. Se despertó el interés de los estudiantes en continuar enriqueciendo su vocabulario y de esta manera caer el abuso de cometer errores en la gramática cuando tenían la oportunidad de

expresar sus ideas principales.

De acuerdo con el resultado de los trabajos de investigación expuestos anteriormente, indican que ante los problemas que existen en expresión oral, se pueden aplicar estrategias lúdicas con predominio en diálogos, trabajo colaborativo y entrevistas para que se mejore significativamente las falencias de timidez, vocabulario, fluidez, etc. y de esta manera lograr la capacidad de expresión oral.

A nivel local

Salazar (2021) La investigación se centró en analizar cómo la dramatización puede potenciar la expresión verbal en inglés de los alumnos del 2do grado "A" de educación secundaria en la institución educativa Enrique López Albújar, ubicada en Chongoyape – Chiclayo, durante el año 2020. El enfoque metodológico utilizado fue pre-experimental y se dirigió a un grupo de 15 estudiantes del 2do grado de educación secundaria que cursaban la asignatura de inglés. La perspectiva general de esta investigación fue cuantitativa, ya que los datos recopilados se sometieron a análisis estadísticos y se evaluaron las hipótesis de investigación a través de pruebas de contraste.

El cuestionario fue el instrumento empleado para la recopilación de datos, que se sometió a validación a través de la evaluación de expertos con amplia trayectoria. Este cuestionario evaluó a los estudiantes en dos momentos distintos para determinar si había habido mejoras en el aprendizaje a lo largo del curso. Los resultados del estudio indicaron que la dramatización durante las clases tuvo un impacto significativo en el fortalecimiento de la habilidad de expresión oral en inglés de los estudiantes. Esta conclusión se respaldó con pruebas estadísticas, como la prueba de Wilcoxon, que reveló un valor p de 0.002 al analizar la diferencia de resultados entre el pre-test y el post-test en el grupo que se aplicó el experimento.

Según Ortiz (2020), en su trabajo de investigación en el cual se propuso determinar cuál sería el efecto si se aplica estrategias activas con la intención de

poder mejorar la capacidad de expresarse oralmente de los estudiantes de 1° de secundaria, y se concluyó en lo siguiente:

Con respecto a la claridad para expresarse oralmente, después de aplicarse las estrategias activas, los estudiantes mejoraron significativamente en esta dimensión. Asimismo, en las dimensiones de pronunciación, entonación y fluidez se comprobó que las estrategias activas influenciaron positivamente para mejorar la manera como los estudiantes se están expresando oralmente, tal como lo demuestra en esta tesis en el contraste que se hace antes y después de aplicarse el test.

Jinez (2020), pudo observar en sus estudiantes de 3er Grado de secundaria, serias dificultades en su nivel de expresión oral al momento de que tenían intervenciones, manifestaban bastante timidez para realizar un discurso con titubeos al no poder recordar las palabras; evidenciándose de esta forma que esta competencia no se desarrollaba de manera correcta. Ante esta situación, Jinez se propuso en su investigación, determinar la eficacia del uso de dinámicas verbales como una estrategia de enseñanza para conseguir un buen aprendizaje. Después de aplicar la estrategia antes mencionada en sus sesiones de enseñanza aprendizaje, se comprobó la eficacia del programa, ya que, se mejoró significativamente la capacidad para expresarse de los estudiantes, sobre todo en forma oral.

En el trabajo de investigación de Muro y Dávila (2019), se propusieron mejorar la capacidad de la expresión oral aplicando la estrategia “SPEAKING CARDS” que es una estrategia de presentación de tarjetas con preguntas e imágenes cuyo objetivo es promover el diálogo; esto está basados en la teoría de Lev Vigotsky. Después de analizar, los investigadores concluyeron que, al aplicar la estrategia antes mencionada, mejoraba significativamente las dimensiones de gramática, pronunciación y acento, vocabulario, fluidez, y progreso en la capacidad para expresarse oralmente en inglés como idioma, se evidencia en que los estudiantes, se tornan más independientes al usar las estructuras aprendidas y combinarlo con el conocimiento adquirido cuando dialogan con sus compañeros y responden las preguntas aplicando la teoría de Vygotsky en el momento que socializa.

Cauti y Palacios (2019). En su investigación se aplicó a los estudiantes, un programa de “picture cards” como medio educativo para mejorar los aprendizajes, sobre todo en expresión oral, concluyendo al término de dicha aplicación que, los estudiantes mejoraron significativamente en su capacidad comunicativa, especialmente en sus componentes de pronunciación, interacción y manejo de su propio vocabulario; por lo tanto, el programa de intervención aplicando las actividades estratégicas de los picture cards ha sido eficaz y eficiente.

En la totalidad de investigaciones analizadas anteriormente, se concluye que, para que haya un progreso del nivel del logro de los estudiantes, especialmente en su habilidad para expresar sus ideas y sentimientos, es necesario la aplicación de estrategias que salgan de lo tradicional, para captar el interés y que el estudiante se sienta motivado, así como generar un ambiente agradable, de confianza y de participación con miras a la mejora de la capacidad comunicativa.

1.7 Teorías relacionadas al tema

1.7.1 Teorías que fundamentan la investigación

Para entender las metodologías que permiten captar el saber relacionado con la didáctica lúdica, es fundamental tener en cuenta que hay varios enfoques que buscan aclarar este concepto, muchos de los cuales se discuten en el ámbito educativo, entre otros.

No obstante, debido a los objetivos de esta investigación, se ha decidido centrar la atención únicamente en la perspectiva instructiva y educativa, dado que estas se encuentran estrechamente vinculadas con el trabajo actual.

Las teorías que fundamentan la investigación:

La integración en el currículo de estrategias activas que se empleen didácticamente, tiene como base las diversas teorías científicas sobre el uso del juego para lograr el aprendizaje. En tal sentido, las actividades lúdicas, por ser estrategias pedagógicas activas, se enmarcan dentro de la teoría *constructivista*. Este enfoque que actualmente sirve como paradigma para el planeamiento de las experiencias pedagógicas de los docentes.

El *constructivismo*, es una propuesta pedagógica activa, que es el producto de la formulación teórica de diversos científicos, tales como: Piaget, Novak, Porlán, Vygotsky, Ausubel, entre otros; y, a partir de estos enunciados se logra desarrollar el enfoque constructivista, enfoque que ha servido y sirve como guía para la práctica educativa en estos tiempos.

A través del tiempo, diversos autores, han desarrollado sus teorías respecto al juego, las cuáles, según como ellos han fundamentado su trabajo, se diferencian de acuerdo a las características propias de las actividades lúdicas y de acuerdo a la formación profesional de cada investigador. Sin embargo, todos han participado en una aclaración y realización del juego infantil como una manifestación innata; una necesidad evolutiva del ser humano y un elemento que afecta el desarrollo educativo de los niños, especialmente en la fase de educación inicial. En resumen, algunas de las propuestas teóricas son las siguientes

La *teoría del excedente energético de Spencer* (1855), nos manifiesta que el niño tiene la necesidad de liberar todo el potencial energético que trae consigo y para esto utiliza principalmente la actividad física; algo que los adultos han restringido; Spencer considera al juego como el inicio del aprendizaje de las distintas actividades humana.

La *teoría de la relajación expuesta por Lazarus* (1833), esta se refiere a todo lo relacionado con el descanso, y la recuperación. Este autor manifiesta que la intención del juego es renovar la energía cuando hay un cansancio mental; por esto, es necesario un cambio de actividad. En este sentido, si tenemos estudiantes durante una jornada con la mente cansada, entonces es necesario un cambio de estilo de enseñanza, utilizando el juego para dicho fin.

La *teoría del pre ejercicio expuesta por Karl Groos* (1898), donde resalta que el juego como actividad le sirve al niño como una forma de prepararse para desenvolverse sin ninguna dificultad, con mayor madurez y autonomía en la vida adulta. El juego en la niñez, es una réplica a modo de diversión de las actividades que realiza la persona en la etapa adulta, un ejemplo de esto, es cuando se practican actividades de roles en la niñez, muchos de ellos están diferenciados por sexo, así tenemos cuando juegan al papá y a la mamá, jugar a los carritos, a las muñecas, etc. La *teoría denominada "recapitulación" de Stanley Hall* (1904) en la cual manifiesta que mediante el juego se refleja el estilo de vida de las sociedades humanas en las diferentes épocas. Por ejemplo, en el juego que es muy popular y que gusta mucho a los niños; acerca de esconderse para que alguien busque; esto es una representación de cómo en la antigüedad los primeros hombres se escondían para protegerse o poder escapar de algún peligro que los estaba amenazando.

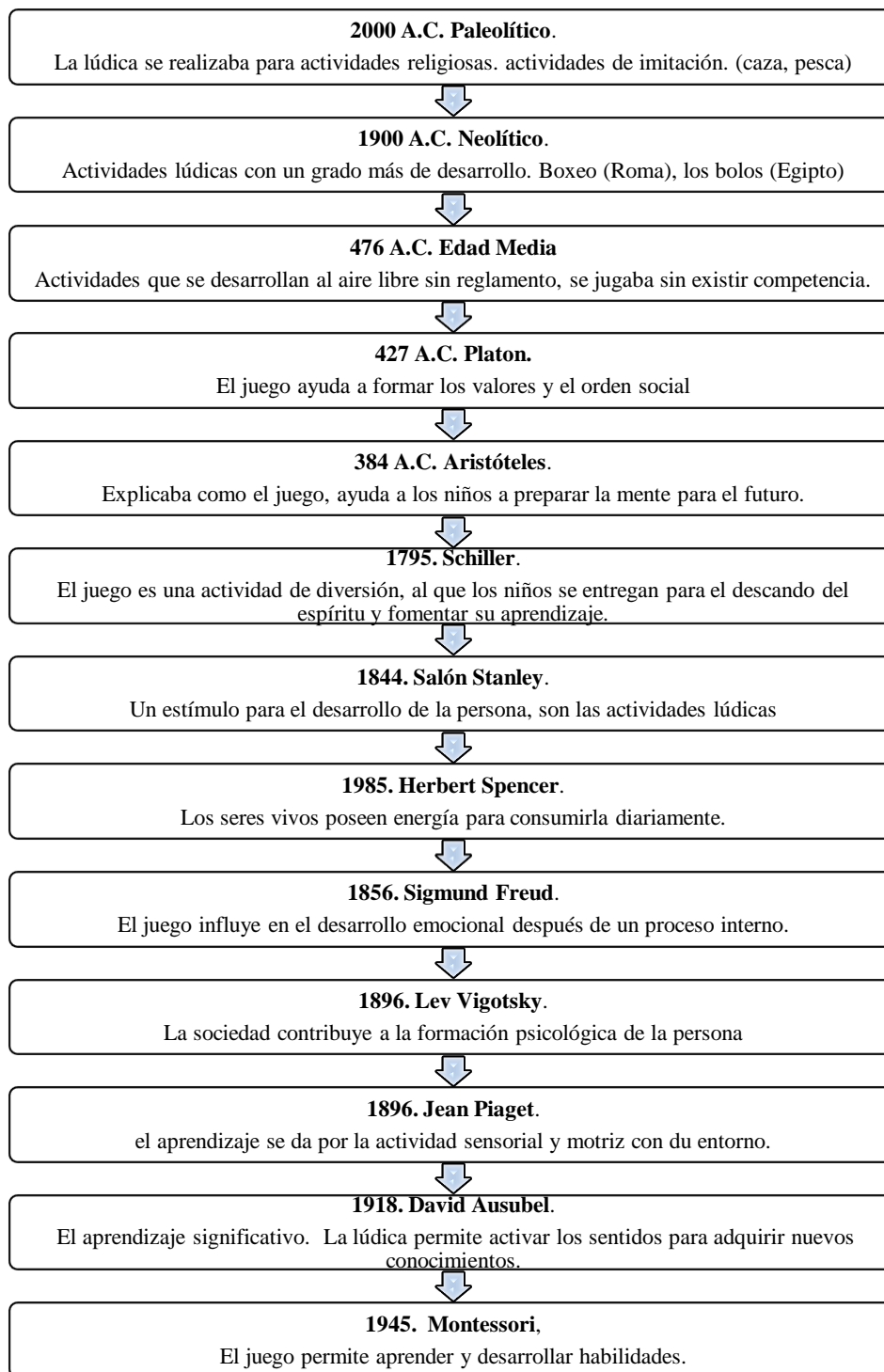
Teoría de la reestructuración del conocimiento. Piaget (1951) afirma que el niño utiliza el juego para asimilar el nuevo conocimiento. Desde cuando la persona es un infante, y por medio del pensamiento operacional concreto, el niño utiliza la actividad lúdica para coger hechos de la realidad y adaptarlos al conocimiento que ya tiene. Piaget hace referencia de que el juego se vuelve menos importante cuando el niño adquiere más conocimiento y por ende es capaz de entender mejor la realidad.

Caracterización epistemológica del proceso de desarrollo de actividades lúdicas.

Se cree que el juego viene acompañando al hombre desde su aparición, ha hecho uso de esta actividad como una forma de aprendizaje y diversión. El juego ha sido considerado como una parte imprescindible dentro de las celebraciones, en todas las etapas de nuestra vida, desde la antigüedad hasta ahora. Anteriormente los juegos se centraban en espectáculos de gran popularidad quienes se reunían para ver las carreras, espectáculos a caballo, demostraciones de fuerza y otros. Al vencedor se le otorgaba una corona de olivo y se encargaban de hacerlo famoso, gritando su nombre por toda la ciudad y por toda su patria y al mismo tiempo era merecedor de grandes honores.

Por otro lado, en la antigua Grecia, el juego fue considerado una de las actividades más importantes, le daban mucho realce, ya que manifestaban que era importante para cultivar la mente y el cuerpo, en esta civilización, los niños se divertían practicando a jugar con objetos como el trompo, la pelota la cuerda, etc. En la Edad Media, las personas con anhelos de formar el cuerpo atléticamente, utilizaban al juego y al deporte como medios para alcanzar dicho objetivo. Posteriormente, las actividades lúdicas se iban masificando, ahora no solamente era con fines estéticos, también se realizaba como una actividad de pasatiempo y de diversión, se formaban los grupos de jóvenes en los colegios y barrios para organizar diversas competencias utilizando diversos materiales como pelotas, se jugaba el billar, el ajedrez y los juegos de azar; por su parte los niños preferían el trompo, la casadita o las escondidas.

Es así como las actividades lúdicas, ha tenido un papel preponderante en todos los momentos en que el ser humano ha ido logrando su desarrollo, tal como podemos apreciar en el siguiente gráfico:



Como se puede apreciar, el juego o actividad lúdica, ha sido considerado desde los primeros tiempos como un recurso para propiciar la adquisición de habilidades que necesitaban los niños como una forma de preparación para el futuro.

El juego, convertido en una estrategia didáctica, es entonces una actividad divertida, aplicada intencionalmente para desarrollar las capacidades y lograr de esta manera

mejorar sus competencias, además de tener una buena experiencia. Este tipo de prácticas, se pueden utilizar en cualquier nivel educativo y con cualquier área se pueden lograr los objetivos trazados.

Actualmente, el juego aparte de ser un medio socializador y una forma de recreación, también se concibe como un instrumento pedagógico que forma parte de las actividades de aprendizaje para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores del momento.

La lúdica como Estrategia Didáctica.

Las actividades lúdicas propician un ambiente agradable de aprendizaje, por esta razón, debe ser explotada como estrategia de enseñanza/aprendizaje, se ha convertido en un medio para comunicar, compartir e intercambiar conocimientos con la finalidad de que el estudiante se desarrolle integralmente ya sea en lo social, en la parte de sus conocimientos y fortalecer sus emociones. Insertar las actividades lúdicas dentro de las sesiones de clase implica un gran compromiso por parte del docente quien debe tener los ánimos y la motivación para indagar, investigar e identificar la actividad pertinente con miras a la búsqueda del conocimiento, respetando eso sí, los diferentes estilos de aprendizaje.

El juego aparte de ser un recurso que permite a los estudiantes, desarrollarse académicamente, constituye una herramienta para la relajación y la motivación y por ende un aliciente para que el aprendizaje se desarrolle de forma grata. Es importante que lo lúdico esté involucrado en todo el accionar que las instituciones de educación planifiquen en el transcurso del año, ya que el beneficio no solamente se centra en el estudiante sino en quien realiza la acción, posibilitando de esta manera en que el estudiante desarrolle su curiosidad, el afán de experimentar, y la iniciativa para experimentar.

Tipos de actividades lúdicas o juegos

Podemos destacar una gran variedad de actividades lúdicas que han pasado de generación en generación y otras que van surgiendo según la creatividad o necesidad del momento y que pueden ser empleadas con carácter educativo aplicándolo en las escuelas, tales como los juegos con tendencia competitiva, los

que requieren de cooperación entre los miembros de un equipo; estos pueden ser usando o no la tecnología, juegos de construcción, juegos musicales; que pueden realizarse en forma individual o grupal, juegos que requieren información completa o sin información; puede ser de forma estática o con movimientos, juegos cognitivos; que requieren hacer uso de la capacidad intelectual para poder vencer; juegos simbólicos, que requiere hacer uso de la imaginación.

Todos estos tipos de juegos pueden incluirse en las actividades de aprendizaje con la intención que quiera dársele y en el momento que sea necesario aplicarlo, variando la dificultad de acuerdo al estilo de aprendizaje o nivel físico, psicológico, intelectual o socio cultural del estudiante.

Ventajas de la actividad lúdica o juego en el proceso de aprendizaje

Las ventajas que menciona Briceño (2018) de las actividades lúdicas dentro del desarrollo de la clase, es que contribuyen satisfactoriamente a incrementar el desarrollo de los estudiantes; el autor, menciona específicamente las siguientes ventajas:

- Las actividades lúdicas, despiertan y desarrollan la creatividad, la capacidad para resolver problemas y el mejor actuar dentro de la sociedad.
- Permite desarrollar la espontaneidad para expresarse oralmente.
- Es una forma agradable, interactivo e interesante para aprender.
- Convierten al alumno en actor de su propio aprendizaje, manteniéndose el maestro solamente como un guía.
- Por ser un recurso que motiva y despierta el interés, se puede insertar en cualquier momento de la actividad de aprendizaje.

-

Beneficios del uso de las actividades lúdicas didácticas en la enseñanza de un nuevo idioma

Las actividades lúdicas que se desarrollan dentro del desarrollo educativo en el aprendizaje de un nuevo idioma como el inglés, traen muchos beneficios tanto para los estudiantes, quienes van a incrementar sus conocimientos de manera dinámica y fortalecerse tanto emocional como socialmente; asimismo, el beneficio se

extiende a los docentes, ya que tiene a su mano esta excelente estrategia metodológica muy útil para el trabajo pedagógico.

Briceño (2018) consideran que el juego aporta mucho beneficio cuando se inserta en las actividades de aprendizaje y lo clasifican de la siguiente manera:

Beneficios Activos: el juego favorece el vínculo afectivo, crea un ambiente más divertido y motivador que propicia desarrollar competencias como la expresión oral.

Beneficios cognitivos: las actividades de recreo que son direccionadas para reforzar el conocimiento, benefician significativamente, al expandir los conocimientos de gramática en una situación comunicativa, además, desarrolla en el estudiante la capacidad de revisión y corrección, lo que permitirá perfeccionar sus habilidades.

Beneficios dinámicos: al crearse un ambiente agradable y de confianza en clase, repercute en el reforzamiento de los vínculos de amistad y compañerismo, se va a sentir la cohesión favorable entre docente y estudiantes; a la vez, el sentimiento de que todos son importantes, todos participan y todos compiten de forma saludable.

Beneficios de adaptabilidad: por ser un recurso flexible, es muy fácil de adaptarse a las diferentes condiciones del estudiante, ya sea por edad, por ritmo de aprendizaje, diferentes intereses, etc. ya que se usan las cuatro habilidades son fáciles de ajustar por edad, niveles e intereses, usan las cuatro habilidades. Las actividades lúdicas no son complejas para adaptarlas o prepararlas, se pueden realizar con un mínimo de esfuerzo y algo de creatividad por parte de quienes están involucrados en el accionar educativo.

Teoría del juego según Jean Piaget

Para Jean Piaget, la actividad lúdica, en la persona, es una ayuda fundamental para poder desarrollar la capacidad intelectual, sobre todo en la etapa de la niñez, ya que representa la asimilación funcional la forma de reproducir con sus actos cómo entiende la realidad.

Las etapas en las cuales la persona va desarrollando, son las que condicionan para que el juego siga en constante evolución. Piaget relaciona las 3 etapas en la estructura del juego con las etapas que se dan durante la evolución del pensamiento humano: Al inicio el juego es considerado como una simple actividad o ejercicio (semejante al animal). Luego, el juego se convierte en algo simbólico (es abstracto y ficticio) Y al final el juego se convierte en una actividad que se le ha añadido reglas (según la determinación del grupo).

Piaget se enfoca más que todo en lo cognitivo al relacionar el pensamiento con el juego donde se incluye también a la motivación y a las emociones del niño. Piaget se centra principalmente en el desarrollo de su trabajo, en cómo va evolucionando la inteligencia o la lógica a medida que la persona va cambiando durante las etapas de su desarrollo, tal como se muestra a continuación:

La etapa sensorio motriz (0 a 2 años): la característica más importante es la manera como el niño va comprendiendo las cosas que ocurre en el mundo, y lo va representando con su imaginación; en su pensamiento es limitado, sin embargo, va acumulando aprendizajes debido a su curiosidad para explorar al manipular constantemente algún objeto; este aprendizaje, el niño lo realiza gradualmente, contrastando los objetos que son parte de su manipulación con aquellos que lo representa en su imaginación.

La etapa preoperatoria (2 - 6 años): en esta etapa, el niño utiliza actividades como juegos, realización de dibujos fantásticos, visualización de imágenes, su propio lenguaje; para imaginar acerca de cómo es el mundo representándolo a su manera, de acuerdo a estas representaciones que para el niño son ciertas y cree en ellas; es que va actuar.

La etapa operatoria o concreta (de 6 – 11 años): las características del niño en esta etapa es que, tiene la capacidad para aprender los procesos lógicos en una cantidad limitada al momento de manipular los objetos que se le presentan, clasificándolo, por ejemplo. La manera para comprender, está relacionado a las diversas experiencias que tiene con determinadas situaciones o hechos o a la experiencia con material concreto y no a ideas hipotéticas.

Etapa del pensamiento operativo formal (de 12 años a más): las características de las personas que están inmersas en esta etapa, es que utilizan la lógica para razonar, formulando de esta manera sus propias hipótesis de característica abstracta. Piaget observa en el desarrollo de la persona como va interactuando o relacionándose la madurez con lo que experimenta; y es a través de estas vivencias, que los niños van adquiriendo conocimientos para poder entender las cosas.

1.7.2 Determinación de las tendencias históricas del proceso de desarrollo didáctico lúdico.

El proceso de desarrollo didáctico lúdico ha experimentado varias tendencias a lo largo de la historia, que pueden dividirse en tres etapas principales:

- ***Antecedentes Históricos:***

En esta **primera etapa**, que se extiende desde la antigüedad hasta la Edad Media, el juego y el aprendizaje estaban intrínsecamente relacionados. En las antiguas poblaciones, como los griegos y los romanos, utilizaban juegos y actividades lúdicas para enseñar a los jóvenes habilidades importantes. Durante la Edad Media, los gremios y las guildas empleaban juegos y ejercicios lúdicos para entrenar a sus aprendices en diversos oficios y artes.

Las tendencias históricas del desarrollo didáctico lúdico en la antigüedad hasta la Edad Media pueden describirse de la siguiente manera:

Antigüedad: En la antigüedad, dentro de las civilizaciones como la griega y la romana, el juego desempeñaba un papel fundamental en la educación de los jóvenes. Se creía que el juego no solo era divertido, sino también una ayuda efectiva para enseñar y aprender. Los juegos se utilizaban para transmitir conocimientos y habilidades importantes, como las matemáticas, la filosofía, la estrategia militar y la ética. Por ejemplo, los juegos de mesa como el ajedrez se jugaban para enseñar estrategias y habilidades de planificación.

Edad Media: Durante la Edad Media, especialmente en centros de educación religiosos, el juego continuó siendo una parte importante de la educación. Los juegos de palabras, acertijos y enigmas se utilizaban para enseñar conceptos religiosos y éticos. Los manuscritos iluminados de la época a menudo incluían imágenes de personas jugando a juegos. Además, los gremios y las guildas medievales empleaban juegos y ejercicios lúdicos para entrenar a sus aprendices en diversos oficios y artes, como la carpintería o la alquimia.

En resumen, en la era antigua y la Edad Media, el juego desempeñaba un papel significativo en la educación y el proceso de enseñar y aprender. Se utilizaba

como una herramienta efectiva para transmitir conocimientos y habilidades esenciales, y se reconocía su valor en la formación de jóvenes en diversas disciplinas y valores éticos. Estas tendencias históricas ilustran la relevancia continua de lo lúdico en la educación a lo largo de la historia.

- ***Enfoque Formal y Académico:***

La segunda etapa se desarrolla desde la Edad Moderna hasta el siglo XIX. Durante este período, la educación se volvió más formal y estructurada, y el juego se consideraba con menos seriedad en el ámbito educativo. La pedagogía tradicional se centraba en la memorización y la repetición, y el juego perdió su lugar prominente en el proceso de enseñanza. Sin embargo, hubo pedagogos, como Johann Heinrich Pestalozzi, que reconocieron lo importante que es el juego para aprender y promovieron su inclusión en la educación.

Las tendencias históricas del desarrollo didáctico lúdico en la Edad Moderna hasta el siglo XIX pueden describirse de la siguiente manera:

Edad Moderna (Siglos XV-XVIII): Durante la Edad Moderna, la educación formal se volvió más estructurada y formalizada. Sin embargo, el juego todavía desempeñaba un rol fundamental en la educación. En las casas de la nobleza y entre las clases más privilegiadas, se utilizaban juegos de mesa, acertijos y actividades lúdicas para enseñar matemáticas, historia, geografía y otras disciplinas. Estos juegos a menudo estaban diseñados para el aprendizaje y la instrucción, como el juego de la oca en Europa, que tenía elementos educativos.

Siglo XIX: Con la Revolución Industrial y la creciente urbanización, la educación se formalizó aún más. Sin embargo, en el siglo XIX, hubo un resurgimiento del interés en el juego como herramienta educativa. En este período, se desarrollaron juegos de mesa y juguetes educativos que tenían como objetivo tanto el entretenimiento como la instrucción. Por ejemplo, se crearon juegos de construcción como los bloques de madera que fomentaban el

pensamiento espacial y la solución de dificultades. Además, se popularizaron los juegos usando palabras y rompecabezas que ayudaban en el desarrollo del vocabulario y la lógica.

En resumen, durante la Edad Moderna y el siglo XIX, el juego continuó siendo una herramienta importante en la educación, aunque la formalización de la educación también estaba en aumento. Los juegos y juguetes educativos se utilizaron para enseñar una variedad de habilidades y conocimientos, y se reconoció su valor en el proceso para aprender y desarrollar habilidades cognitivas en niños y jóvenes de la época

- ***Resurgimiento de la Pedagogía Lúdica:*** La tercera etapa, que comienza desde el siglo XX, hasta la actualidad, marca un resurgimiento en la importancia de la pedagogía lúdica. Con la influencia de teorías educativas como el constructivismo, se reconoció que el juego para los niños, es esencial en su desarrollo cognitivo, emocional y social. Esto llevó al desarrollo de enfoques pedagógicos que incorporan el juego como una herramienta efectiva para el aprendizaje, como el enfoque Montessori, el método Waldorf y la educación activa. Además, la tecnología moderna ha proporcionado nuevas formas de juego educativo a través de aplicaciones y plataformas en línea.

Las tendencias históricas del desarrollo didáctico lúdico en el siglo XX hasta la actualidad han experimentado una evolución significativa, marcada por cambios en la tecnología, la pedagogía y la comprensión del juego como herramienta educativa. Aquí tienes un resumen de estas tendencias:

Primera Mitad del Siglo XX: Juguetes Educativos Tradicionales: en las primeras décadas de este siglo, los juguetes educativos tradicionales, como bloques para hacer construcciones, los rompe cabezas y juegos de tablero, continuaron siendo populares y se utilizaron en entornos educativos y hogares para promover habilidades cognitivas y sociales.

Movimiento Montessori: La pedagogía Montessori, desarrollada por Maria Montessori a principios del siglo XX, promovía un enfoque lúdico y práctico

para la educación de los niños, enfatizando el aprendizaje a través de la experiencia y el juego.

Décadas de 1950 y 1960:

Auge de los Juguetes Electrónicos: Con el avance de la tecnología electrónica, surgieron juguetes educativos electrónicos que incorporaban luces, sonidos y juegos interactivos para el aprendizaje. Ejemplos incluyen las primeras calculadoras electrónicas para niños.

Década de 1970:

Videojuegos Educativos: A finales de los años 70 y comienzos de los años 80, se desarrollaron los primeros videojuegos educativos, como "The Oregon Trail". Estos juegos combinaban entretenimiento y aprendizaje, abriendo nuevas posibilidades para la enseñanza a través del juego.

Décadas de 1980 y 1990:

Computadoras y Software Educativo: Con la popularización de las computadoras personales, surgieron programas de software educativo que permitían a los estudiantes interactuar con lecciones y actividades en pantalla. Estos programas abarcaron una amplia gama de materias y enfoques de enseñanza.

Siglo XXI:

Aprendizaje virtual y Apps Educativas: Con la llegada del Internet y los dispositivos móviles, se han desarrollado numerosas aplicaciones y plataformas de aprendizaje en línea que utilizan elementos lúdicos, como la gamificación, para captar el interés de los estudiantes y aprender de forma interactiva y entretenida.

Realidad Virtual y Aumentada: este avance de la tecnología, se ha integrado al proceso educativo, permitiendo experiencias de aprendizaje inmersivas y basadas en juegos que mejoran la comprensión de conceptos complejos.

Gamificación: Esta plataforma, se ha transformado en una tendencia relevante en el ámbito educativo, incorporando mecánicas de juego como rompecabezas,

recompensas y competencias en los entornos de aprendizaje. Su objetivo es incentivar la motivación de los estudiantes y hacer que el proceso educativo resulte más dinámico y entretenido.

Aprendizaje Basado en Proyectos: Aprender a través de proyectos y actividades prácticas, lo que a menudo involucra aspectos lúdicos, como la solución de una dificultad y acciones creativas.

En resumen, las tendencias históricas del desarrollo didáctico lúdico en el siglo XX hasta la actualidad han evolucionado desde juguetes tradicionales hasta tecnologías innovadoras como el entorno virtual inmersivo y la gamificación. El juego sigue siendo un componente importante en el aspecto educativo, adaptándose a las cambiantes demandas y herramientas para enseñar a lo largo de los años.

En resumen, las tendencias históricas del desarrollo didáctico lúdico han evolucionado desde una integración natural del juego en la educación en la antigüedad hasta un redescubrimiento y reconocimiento de su importancia en la educación contemporánea. Hoy en día, el enfoque en el aprendizaje a través del juego sigue siendo una parte fundamental de muchas metodologías educativas.

La enseñanza del inglés también ha tenido su evolución en el tiempo

El idioma inglés, está presente en gran parte de actividades que lleva a cabo el ser humano a nivel mundial. El inglés es considerado para muchos, el idioma internacional de ciencia y tecnología. Como idioma internacional, el inglés se aplica en diferentes contextos. Por lo tanto, es difícil cuestionar el hecho de que este idioma es el más estudiado, leído y hablado del mundo jamás conocido, porque es el idioma que es considerado como universal.

En esta caracterización, se van indicando etapas, que van explicando la evolución de la enseñanza de otro idioma.

Siglo I d.C. hasta el siglo XVI

El aprendizaje de una segunda lengua se remonta al siglo 1 de la era cristiana, en la que solamente las clases sociales reconocidas tenían acceso a ella (Barrow, 1976). Este momento de la historia, denominada etapa inicial, se caracteriza por el hecho

de que el objetivo principal era aprender el idioma latín basándose en la lectura de libros escritos en ese idioma, donde el enfoque principal es la enseñanza de vocabulario aislado y gramática básica, no incluye la lectura o comprensión oral, ni tiene en cuenta estrategias para comprender y escribir. En ese momento, los estudiantes aún no usaban un segundo idioma para comunicarse activamente, por lo que se concluye que la enseñanza de ese momento correspondía a las necesidades de los estudiantes, inclusive en algunos casos, esta enseñanza se da solo por una simple representación. No tiene un propósito práctico o útil. Los maestros daban a los estudiantes lista largas de palabras y frases que debían memorizar, instrucciones transmitidas desde la juventud y, a menudo, de carácter delictivo. No se fomentan las interacciones con los compañeros y la comunicación constructiva entre profesores y alumnos. Las estructuras gramaticales se evaluaban fuera de contexto y tenían una fuerte tendencia a traducir, por lo que la memoria y la traducción literal se consideraban pilares de la ciencia en ese momento.

Siglo XVII hasta el siglo XX

Este período tuvo un papel preponderante en el desarrollo para aprender una segunda lengua porque fue la primera vez que se asumió la importancia de un método de enseñanza para guiar el proceso, ya que antes de este periodo la forma de aprender un segundo idioma era muy precario, hasta que se creó el primer método didáctico para la enseñanza escolarizada expuesta en el libro “Didáctica Magna” en el cual se planteaba las actividades que se requerían desarrollar para encaminar este método, teniendo como consigna que el aprendizaje de un nuevo idioma no era simplemente ampliar el conocimiento sino que se debía a una necesidad.

Desde 1910 hasta 1970

Esta época dejó cicatrices en la humanidad, por el hecho que a raíz de los sucesos de las 2 guerra mundiales, se generó cambios en distintos aspectos, repercutiendo en el aprendizaje de un segundo idioma; si bien es cierto, en la etapa anterior se dio inicio a darle importancia a la enseñanza de otro idioma, con los sucesos antes mencionados, se incrementó la necesidad de poder comunicarse en forma efectiva

con los diferentes países y culturas por lo que se le dio más importancia a la expresión oral, ya que era la necesidad más próxima.

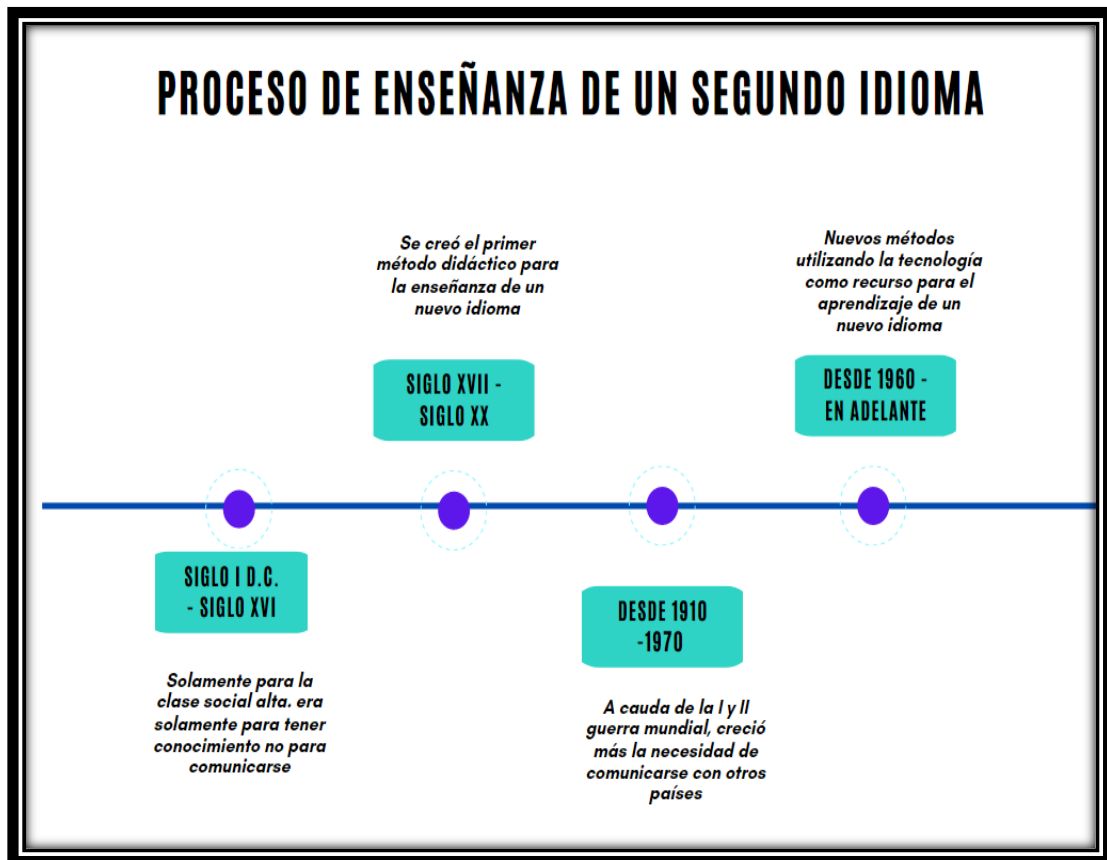
Fue en esta época que se creó una gran cantidad de métodos de aprendizaje de un segundo idioma, donde ponían a la gramática en un segundo plano, reforzando la enseñanza de la forma oral, ya que consideraban que el vocabulario y gramática lo aprendían en el transcurso de las conversaciones.

Desde 1960 en adelante

En esta etapa con el surgimiento de la última revolución industrial y los adelantos tecnológicos, repercutió en las diferentes actividades humanas y sobre todo en lo que se refiere a educación; esto motiva a que se creen nuevos métodos o teorías de aprendizaje teniendo como recurso el uso de la tecnología ya sea en las aulas o en el hogar. También se aplican nuevas formas de enseñanza utilizando las redes sociales para un trabajo de práctica ya sea con el docente o entre alumnos e incluso con personas que están en distintos lugares del mundo, desarrollando de esta manera todas las habilidades que se requiere para aprender un nuevo idioma.

En esta época que es la actual, se está dando mayor importancia al aprendizaje de un nuevo idioma, debido a la necesidad que esto implica para desarrollarse en los diferentes campos de acción. Sin embargo, a pesar de la creación de numerosos métodos de aprendizaje, todavía no es suficiente para que la mayoría de estudiantes, puedan lograr las competencias que se requiere para dominar otro idioma.

Con todo lo mencionado anteriormente en los avances que se ha dado en relación al proceso que implica enseñar y aprender el idioma inglés, no ha sido suficiente para para que los estudiantes puedan apropiarse exitosamente de los conocimientos de una forma significativa, se necesita analizar detenidamente la práctica docente y las diferentes inquietudes de los estudiantes. Los estudiantes requieren construir sus conocimientos de una manera dinámica, divertida y motivadora y mucho más cuando se trata de aprender un nuevo idioma para lograr el éxito en el aprendizaje.



1.7.3 Estrategia didáctica lúdica

Una estrategia didáctica lúdica en el campo educativo es una perspectiva pedagógica que combina elementos de diversión con objetivos de enseñanza y aprendizaje. Esta estrategia tiene como objetivo principal hacer que la dinámica de enseñar y aprender, sea más motivadora, participativa y efectiva. Aquí hay algunos elementos clave de una estrategia didáctica lúdica:

Juegos y Actividades Divertidas: Se emplean juegos, actividades y ejercicios que resultan atractivos y entretenidos para los estudiantes. Entre ellos se encuentran juegos de mesa, juegos en línea, simulaciones, rompecabezas y diversas actividades creativas.

Objetivos Educativos Claros: A pesar de la diversión, la estrategia tiene objetivos educativos específicos. Cada actividad lúdica se diseña con un propósito de enseñanza, ya sea para enseñar conceptos, mejorar habilidades o fomentar la resolución de problemas.

Participación Activa: Los estudiantes participan activamente dentro del desarrollo de su aprendizaje a través de la involucración con el material de estudio y sus compañeros. Esto puede incluir discusiones, colaboración en equipo y competencias.

Motivación y Compromiso: La estrategia tiene como objetivo incentivar a los estudiantes, lo que puede incrementar su interés y compromiso con el contenido. Los juegos y actividades lúdicas pueden generar entusiasmo por el aprendizaje.

Apoyo a Diferentes Estilos de Aprendizaje: Las estrategias lúdicas pueden adaptarse para satisfacer diferentes necesidades de aprendizaje que permitan a los estudiantes enfrentarse al material de acuerdo con sus preferencias personales.

Feedback y Evaluación: Se proporciona retroalimentación constante para evaluar el rendimiento y la forma como va progresando el estudiante. Esto ayuda a detectar oportunidades de mejora y optimizar el proceso de enseñanza.

Creatividad y Resolución de Problemas: Las estrategias lúdicas suelen estimular la creatividad y la capacidad de resolver problemas, permitiendo a los estudiantes poner en práctica lo que han aprendido en situaciones novedosas y desafiantes.

Contextualización: Se relaciona el contenido educativo con situaciones de la vida real o contextos relevantes, esto favorece la comprensión y el uso práctico de los conceptos.

Flexibilidad y Adaptación: Los educadores pueden adaptar las estrategias lúdicas según las demandas específicas de sus alumnos y las metas planteadas.

En resumen, una estrategia didáctica lúdica busca hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más atractivo y efectivo al incorporar elementos de juego y diversión. Esta aproximación puede ser especialmente beneficiosa para involucrar a los estudiantes, fomentar la retención del conocimiento y promover el aprendizaje significativo.

La Estrategia Didáctica Lúdica tiene como propósito establecer un ambiente de armonía en el que los estudiantes se encuentren inmersos en el proceso de aprendizaje a través del juego. Esta metodología se basa en la realización de actividades lúdicas y placenteras que integren contenido, temas o mensajes del programa educativo. No se trata meramente de jugar por diversión; se seleccionan juegos que promuevan el desarrollo y que sean coherentes con las características del contexto escolar. En este enfoque, el juego se presenta como un método mediante el cual el niño se identifica con su situación actual, lo que le permite explorar su entorno, desarrollar su identidad, conocer el mundo que lo rodea y estimular su imaginación, así como ampliar su percepción.

La técnica incorpora el proceso de aprendizaje y la adquisición de información, habilidades, valores y mentalidades, los cuales pueden ser cultivados a través de la evaluación, la instrucción o la experiencia práctica. Este ciclo puede ser observado desde diversas perspectivas, lo que sugiere la existencia de múltiples hipótesis relacionadas con el aprendizaje.

Estrategia didáctico lúdico para la expresión oral del inglés

Aguilar et al. (2019) una estrategia didáctica lúdica para el aprendizaje de la expresión oral del inglés es un enfoque pedagógico que utiliza actividades y juegos divertidos como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje de la pronunciación y expresión oral en inglés. Esta estrategia tiene como objetivo principal mejorar las habilidades que los estudiantes utilizan para expresarse oralmente en la lengua inglesa a través de actividades motivadoras y participativas. Aquí hay algunos elementos clave de una estrategia didáctica lúdica para el aprendizaje del inglés:

Juegos de Roles: Los alumnos participan en juegos de roles o dramatizaciones donde asumen diferentes roles y escenarios de conversación en inglés. Esto les permite practicar la comunicación oral en situaciones cotidianas.

Storytelling: Los estudiantes cuentan historias en inglés, ya sea inventando sus propias narrativas o utilizando cuentos preexistentes. Esto fomenta la expresión oral y la creatividad.

Charadas y Adivinanzas: Se pueden realizar juegos de charadas donde los estudiantes representan palabras o frases en inglés sin hablar, mientras que otros intentan adivinar lo que están expresando. Esto mejora la expresión oral y la comprensión.

Juegos de Pronunciación: Se utilizan juegos y ejercicios específicos para trabajar en la pronunciación correcta de sonidos y palabras en inglés. Esto es crucial para una comunicación efectiva.

Competencias de Debate: Los estudiantes pueden participar en debates en inglés sobre temas de su interés. Esto les permite practicar la argumentación y la expresión oral en un contexto formal.

Aplicaciones y Plataformas en Línea: Se utilizan aplicaciones y plataformas en línea que ofrecen actividades interactivas para mejorar la expresión oral, como grabaciones de voz y ejercicios de pronunciación.

Canciones y Karaoke: Se utilizan canciones en inglés y actividades de karaoke para que los estudiantes practiquen la pronunciación y mejoren su entonación y ritmo.

Juegos de Vocabulario y Preguntas y Respuestas: Los juegos que implican adivinanzas de palabras, juegos de preguntas y respuestas, y crucigramas en inglés ayudan a los estudiantes a ampliar su vocabulario y mejorar su expresión oral.

Escucha Activa: Se fomenta la escucha activa mediante la realización de ejercicios donde los estudiantes deben escuchar atentamente y responder a preguntas o comentarios en inglés.

Feedback Constructivo: Los educadores proporcionan retroalimentación constante sobre la pronunciación y expresión oral de los estudiantes, identificando áreas de mejora y brindando orientación.

Esta estrategia didáctica lúdica se proyecta para que el proceso que implica aprender el inglés sea más interesante y eficiente al incorporar elementos de juego y diversión. Al combinar actividades lúdicas con objetivos de enseñanza específicos, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades de expresión oral de manera más motivadora y significativa (Rodríguez, 2007).

El movimiento de instrucción debe ser contextualizado, a medida que las personas aprenden y educan en un contexto social específico y en un ámbito colectivo de significado, donde los factores lógicos pueden integrarse en la aclaración de los procesos de aprendizaje instructivo.

En el ámbito educativo, y de manera más específica en los ciclos dedicados a la lectura y su comprensión, resulta primordial adoptar un enfoque más consciente y deliberado. Las conceptualizaciones de los sistemas de aprendizaje han experimentado un notable desplazamiento; en términos generales, la mayoría de ellas se identifican como métodos o técnicas orientadas hacia un objetivo específico: el aprendizaje y la adecuada gestión de los contenidos académicos, así como las diversas perspectivas asociadas a estos. Por ejemplo, estas técnicas pueden

tener como propósito la obtención, el procesamiento, la comprensión y la aplicación de datos.

Según Díaz-Barriga (1986), una metodología de aprendizaje se define como una estrategia, entendida como un conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de manera intencionada como un instrumento adaptable. Esto le permite avanzar de manera efectiva y afrontar diversos problemas y demandas. (p. 9).

Los procedimientos coeducativos que se realizan durante la preparación son los que ayudan a la sustancia curricular durante el propio sistema de demostración, los elementos primarios de este tipo de técnicas son el reconocimiento de los datos principales, conceptualización de la sustancia del aprendizaje, delimitación de la asociación, diseño e interrelaciones entre sustancia y soporte de consideración e inspiración (Rojas, 1999). Son habilidades relacionadas con el proceso de aprendizaje a través de la percepción, que tienen como objetivo fundamental la adecuada comprensión de la lectura..

1.8 Marco Conceptual

Actividades lúdicas

Son diversas acciones que la persona realiza para fines de entretenimiento y que a la vez tiene un contenido educativo. Estas actividades son muy útiles como herramienta educativa.

Aprendizaje

Es el resultado de la investigación, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (Poblete, 2023).

Didáctica

Para la Real Academia Española (2021), didáctica se relaciona con enseñanza, así que lo define como las buenas condiciones para enseñar o instruir; la didáctica tiene como finalidad principal enseñar o instruir

Alves (1962) por su parte, considera a la Didáctica como la disciplina de carácter pedagógico integrada por un conjunto de principios, ordenados sistemáticamente junto a los recursos y los conocimientos que se van a impartir, todo ello relacionado con los objetivos trazados en la Institución Educativa.

Sánchez (2003) considera a la didáctica como una ciencia que tiene por finalidad, estudiar el proceso de enseñanza/aprendizaje teniendo como base el diseño curricular; ambos se desarrollan e interactúan en un ambiente específico, en la realidad concreta del aula.

Dinámica

Recurso utilizado usualmente por los maestros para mantener constantemente el ritmo de una actividad. Cambiar de actividad sin perder la atención de los estudiantes con la finalidad de que se logre el objetivo de la enseñanza.

Dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje

Es el contexto donde los estudiantes logran el aprendizaje, captando los contenidos, desarrollando sus habilidades y sus valores que le van a permitir sentar las bases

para desenvolverse en la sociedad. Es en este espacio donde se va a concretizar o que el diseño curricular propone.

Enseñanza

Se trata de una actividad en la cual una persona, en calidad de profesor, transmite conocimientos sobre un tema particular a otra persona, en este caso un estudiante. Cabe destacar que la educación es un concepto más amplio que abarca diversas dimensiones y enfoques. La educación es un concepto más amplio. Educación proviene de "educare" que significa educar, alimentar y orientar y de "educere" que significa adquirir. (Camacho, 2022).

Enseñanza

Son diferentes acciones que el maestro utiliza y que están encaminados a que los estudiantes asimilen los diferentes contenidos, destrezas o habilidades. En esta acción, están necesariamente comprometidos 2 entes; el que enseña y el que aprende.

Estrategia

Para la RAE (2021), la estrategia no es más que el arte para dirigir ya sea en situaciones de guerra, si nos referimos a ese contexto, o encaminar un asunto, y por último lo define como un conjunto de reglas dirigidas a tomar óptimas decisiones en cada momento.

Chandler y Andrews, por su lado definen al término estrategia como la proyección integral de objetivos conjuntamente con las pautas de acción que se necesitan para ser alcanzadas.

Para Posso et al. (2022) define a la Estrategia como el medio, la vía, o la manera cómo vas a conseguir alcanzar los objetivos de una determinada organización. Es la forma cómo articulas el análisis interno con el conocimiento o la sabiduría con la intención de crear algún recurso y/o alguna habilidad. Halten manifiesta que para que una estrategia tenga el éxito que se espera, tener en cuentas dos claves

importantes: realizar lo que mejor sé hacerlo y escoger sabiamente a los competidores; sobre todo, a los que pueda vencer.

Expresión Oral

Se expresa oralmente, es una competencia que se ha incluido dentro del área de inglés como parte del aprendizaje de una segunda lengua, por ser un aspecto muy importante, ya que, a través de esta capacidad comunicativa, podemos expresar lo que pensamos y sentimos, asimismo, lo utilizamos para discutir algún tema e incluso para investigar. Presento a continuación algunas definiciones de Expresión Oral:

Según el Ministerio de Educación (2016) referente al término de expresión oral, lo define como una interacción en la que el estudiante expresa verbalmente acompañado de la gestualidad y comunicación corporal, todo lo que él o ella siente o desea con la finalidad de crear un vínculo afectivo al interactuar con personas que están a su alrededor.

El Diccionario de términos (Centro Virtual Cervantes) define a La expresión oral como una habilidad de carácter lingüístico o producción verbal. Es una herramienta que se utiliza para comunicar algo en donde no solamente tienen que ver aspectos importantes como la pronunciación, la gramática y el léxico; sino también los conocimientos que se adquiere al interrelacionarse en el medio social. La habilidad para poder expresarse verbalmente incluye diversas micro destrezas como saber aportar opiniones o alguna información, mostrar sus puntos de vista, resolver algunos desacuerdos dentro de una conversación y saber diferenciar en qué momento es más o menos oportuno hablar.

Idioma

Conjunto de signos que utilizan las personas de una misma comunidad o país con la finalidad de entenderse.

Idioma inglés

Es la lengua considerada universal debido a que se está utilizando en diversos países, lo que hace necesario aprenderlo para realizar cualquier transacción o

comunicación con personas de diferentes lugares. Este idioma se originó en Inglaterra, luego se expandió a Estados Unidos y otros países.

Juego

El juego como actividad, es muy importante y necesario para el buen desarrollo intelectual, social y cultural del niño. El practicar un juego, contribuye a la formación de los valores y comportamientos que serán la base para convivir de una forma armónica. Desde muy pequeños, aprendemos a involucrarnos y relacionarnos con las personas que están en nuestro círculo inmediato, ya sea en el ámbito familiar o social; dicha relación, se realiza a través de actividades netamente lúdicas.

Etimológicamente, algunos investigadores indican que “juego” tiene su origen en los vocablos latinos "iocum y ludusludere” que hacen referencia a alguna acción con propósitos de hacer reír a las personas como una broma o un chiste; también se puede emplear la expresión actividad lúdica para referirse al juego. lúdica.

La RAE por su parte, define al juego como un ejercicio de recreación donde se le han añadido algunas reglas para que se determine ganadores y perdedores.

Para Guy Jacquin (1996), define al juego como una actividad que surge en forma espontánea y de carácter desinteresado en donde se tienen que respetar algunas reglas definidas o añadidas en el momento para sortear algunos obstáculos y poder vencer. Para este autor, las características propias del juego ayudan a la persona a mostrarse tal y como es, ya que, en su entorno real, no lo puede hacer.

Bruner por su parte afirma que el juego es un proceso en donde proyectamos lo que tenemos en el interior dirigiéndolo hacia el mundo externo; a diferencia del aprendizaje, el cual lo trasladamos desde el exterior hacia el interior, convirtiéndolo en parte de nosotros. El juego según Bruner, es una herramienta que nos permite transformar al mundo, adecuándolo a nuestros deseos.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación.

Por el Objetivo: es aplicada, por cuanto en esta investigación se desarrolla una Estrategia de Formación lectora logrando dinamizar el proceso de formación lectora (Hernández et al. 2018).

Según la profundidad del objeto, de nivel explicativo, donde se explica las condiciones y el porqué de un fenómeno, explicando las causas del fenómeno. (Corral et al. 2019).

Grado de manipulación de la variable: es pre experimental, porque se realizó la aplicación total del estímulo, con un solo grupo intencional. (Corral et al. 2019)

Temporalidad en el desarrollo: es transversal, porque los datos se recaban en un tiempo determinado. (Hernández et al. 2018)

De enfoque Mixto: Las investigaciones mixtas según Sampieri (2008), son procesos sistemáticos de investigación en donde se recolecta y se analiza los datos cuantitativos y cualitativos para ser discutidos y tratados con la finalidad de entender mejor el asunto o fenómeno que se está tratando.

Tabla 1.

Diseño de investigación.

Diseño de PRE-EXPERIMENTO			
Pre prueba y post prueba			
	PRE-PRUEBA	ESTÍMULO	POS-PRUEBA
G1	01	X	02

Nota: La investigación tuvo un diseño experimental en su variante pre experimental.

Además, cabe resaltar que la presente investigación es de diseño **pre experimental** ya que se va a medir y analizar los resultados en un mismo grupo, antes y posterior a aplicarse el refuerzo que en este caso sería la estrategia didáctica lúdica.

Las investigaciones pre experimentales para Arias (2006) como lo manifiesta en su libro “El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica”, nos indica que este tipo de investigación, como su nombre lo dice, se realiza un ensayo o prueba antes de realizar una experimentación pura.

2.2 Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: (V1)

Estrategia didáctica lúdica

Actualmente es muy importante desarrollar en los docentes la capacidad innovadora, creativa, la capacidad para elegir actividades pertinentes para insertarlo en el proceso que implica enseñar y aprender, con la finalidad de crear nuevas estrategias direccionadas a solucionar los problemas académico de los estudiantes, en este sentido los juegos o la lúdica es una opción que se propone en esta investigación ya que va a permitir favorecer varias competencias en el aprendizaje especialmente la expresión oral, lo lúdico es una actividad que está inmerso en nuestra vida cotidiana que permite solucionar diversas situaciones, así también en el ámbito escolar sirve para reforzar el aprendizaje y facilitar el logro de las diferentes competencias.

Partiendo de lo anteriormente expuesto y para dar más claridad a esta variable, se presenta la definición de estrategia didáctica lúdica:

Para Torres (2002), afirma que las estrategias lúdicas, son un conjunto de actividades encargadas de enriquecer y dinamizar el aprendizaje en todos los contextos, para esto es necesario que los docentes encargados de aplicarlos, utilicen sus capacidad innovadora y creativa para poder transformar el trabajo a una forma más dinámica donde se incluyan juegos pertinentes a lo que se quiere desarrollar en la clase, y cuando hablamos de pertinencia es tener en cuenta los ritmos y niveles de aprendizaje.

Se tendrá en cuenta para aplicar esta estrategia, las siguientes dimensiones:

- Actividades lúdicas verbales.
- Actividades lúdicas vivenciales.
- Actividades lúdicas de representación.

VARIABLE DEPENDIENTE: (V2)

Expresión oral

Es un aspecto muy importante que se ha incluido como competencia para el aprendizaje del inglés, ya que, a través de esta capacidad comunicativa, podemos expresar lo que pensamos y sentimos, asimismo, lo utilizamos para discutir algún tema e incluso para investigar. Presento a continuación algunas definiciones de Expresión Oral:

Según el Ministerio de Educación (2016) referente al término de expresión oral, lo define como una interacción en la que el estudiante expresa verbalmente acompañado de la gestualidad y comunicación corporal, todo lo que él o ella siente o desea con la finalidad de crear un vínculo afectivo al interactuar con personas que están a su alrededor

Se tendrá en cuenta para aplicar esta variable, las siguientes dimensiones

- **Pronunciación**

Pronunciación, es la forma de emitir una serie de sonidos para articular una palabra. La pronunciación, dentro de la comunicación, cumple un papel importante; está presente en la comprensión y expresión.

- **Fluidez**

Es la habilidad que posee una persona para poder comunicar sus ideas de manera clara, ininterrumpida, sin realizar pausas donde no corresponde y haciéndolo de manera espontánea y con facilidad.

- **Vocabulario**

Se describe como el grupo de palabras que forman una lengua y que es de conocimiento de una persona o comunidad.

2.3 Población y muestra

Población

La población está formada por 109 alumnas de segundo grado del nivel secundario distribuidas en 4 secciones, quienes van a participar directamente en el desarrollo de este estudio.

Los criterios que se han tenido en cuenta para seleccionar a quienes van a ser parte del estudio de la investigación cumplen con los siguientes requisitos: los estudiantes tienen que estar estudiando en el segundo grado de secundaria, (Ver cuadro)

Tabla 2.
Población de estudiantes

POBLACIÓN DE 2° GRADO DE SECUNDARIA					
Secciones	A	B	C	D	Total
Cantidad	33	26	26	24	109

Nota: Nómima de Matrícula de la IE: “María de Lourdes” de Pomalca

Muestra.

Para hacer una selección de la muestra poblacional, se aplicará el muestreo no probabilístico, para este fin, se aplicará la estrategia a la sección del segundo grado “A” por ser la que tiene mayor cantidad de estudiantes. Asimismo, se designa a una sola sección debido a que soy el docente del área de inglés y la estrategia se va a incluir dentro de las Actividades de Aprendizaje. Cabe resaltar que las estudiantes de las 4 secciones coinciden con las mismas características de edad, socio culturales e intelectuales.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Métodos de la investigación.

Se plantea los siguientes métodos:

Métodos teóricos:

a) Análisis histórico lógico.

A través de este método, se establecen los antecedentes históricos, las características, dimensiones y transformaciones de las estrategias lúdicas en su proceso y dinámica para la mejora de la expresión oral del idioma inglés. De igual manera, se busca conocer el nivel de competencia de las alumnas.

b) Hipotético/deductivo.

Por medio de este método, se va a comprobar la hipótesis de la investigación

c) Analítico/sintético.

Aplicando este método, se podrá identificar el problema después de haber realizado el diagnóstico correspondiente para luego proponer y dar una valoración a los resultados obtenidos.

d) Inductivo/deductivo.

Permite proyectarse a otras nuevas situaciones, teniendo como base los resultados de la investigación.

Métodos empíricos.

Estos métodos, nos van a permitir poder obtener los datos con los instrumentos que se van a aplicar a las estudiantes y maestros, así como, por ejemplo: La observación, encuestas, entrevistas, entre otros.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Para recolectar la información que se necesita en el proceso investigativo, se utilizará la observación para la recolección de datos. Para Serrano (2019), la técnica

de la observación, es una forma natural de poder recolectar y registrar los aspectos más importantes que servirán de insumo para procesarlos.

Instrumento.

Con respecto al instrumento que permitirá recolectar los datos, se va a emplear la lista de cotejo. Según Pérez (2018), citado por Tamayo (2021), la lista de cotejo, es una lista de enunciados con escalas valorativas que el observador utiliza para anotar determinadas conductas.

La lista de cotejo que se va a aplicar tiene por finalidad medir el nivel de los estudiantes con respecto a su oral, en las siguientes dimensiones: pronunciación, fluidez y vocabulario; las dimensiones con sus respectivos ítems, teniendo la siguiente escala valorativa: 1: Nunca 2: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Siempre.

Validación De Instrumentos

Para dar validez a los instrumentos de recolección de información, se ha creído conveniente pasar por la revisión de 5 especialistas en el nivel secundario que cuenten con las siguientes características:

- Que cuenten con grado de Maestro y Doctor.
- Que cuente con una experiencia considerable en el sector educación para poder validar el instrumento.
- Que el cargo que ostente en la actualidad, sea de profesor, jerárquico o directivo.

Los especialistas, aplicaron una ficha de validación que contiene algunos criterios en donde tienen que verificar si el instrumento es:

- Pertinente.
- Coherente.
- Congruente.

- Suficiencia
- Objetivo.
- Consistente.
- Organizado
- Claro
- El Formato.
- La Estructura.

Resumiendo, el resultado de las 5 validaciones, tenemos lo siguiente:

- Mg. Lady Kelly Piedra Rojas	validez	0,87	
- Mg. Fanny Margarita Sigueñas Delgado	validez	0,87	
- Mg. Julio Cesar Peche Buquez	validez	1,00	
- Mg. Constanza Consuelo Toscanelli Ramos	validez	0,83	
- Dr. Rogelio Edar Vilcherrez Chozo	validez	1,00	

Según el resultado de los especialistas antes mencionado, se ha logrado obtener un promedio de 1,00 puntos; lo cual el instrumento da como resultado de validez Muy Buena.

$\frac{0,87+0,87+1,00+0,83+1,00}{5} = \frac{5,00}{5} = 0,91 \langle \rangle \text{ Validez Muy Buena}$

Confiabilidad.

La fiabilidad del instrumento, se ha calculado mediante el alfa de Cronbach, que es un coeficiente encargado de medir la fiabilidad de un instrumento, es una media de las correlaciones de las variables de la escala. Yirda (2021).

Al aplicar el Alfa de Cronbach, que está acreditada para calcular los datos de fiabilidad de los ítems del instrumento, se logró alcanzar un coeficiente de confiabilidad del instrumento de 0.975, lo que nos indicó que el instrumento empleado en esta investigación, es bueno y que puede emplearse en el presente estudio.

Tabla 3.
Estadísticas de fiabilidad que midió el nivel de expresión oral

Alfa de Cronbach basada en elementos		
Alfa de Cronbach	estandarizados	N de elementos
0.974	0.975	13

Nota: La tabla muestra el valor del Alfa de Cronbach que se ha obtenido para el instrumento que midió la variable Expresión Oral

Tabla 4.
Estadístico de confiabilidad del total de elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	28.24	97.439	0.926	0.905	0.971
P2	28.36	99.489	0.905	0.916	0.971
P3	28.42	99.189	0.894	0.908	0.971
P4	28.55	101.756	0.837	0.806	0.972
P5	28.36	99.114	0.864	0.858	0.972
P6	28.45	102.006	0.877	0.868	0.972
P7	28.36	100.239	0.863	0.900	0.972
P8	28.48	101.258	0.852	0.863	0.972
P9	28.55	101.568	0.885	0.876	0.971
P10	28.48	99.633	0.849	0.904	0.972
P11	28.58	102.627	0.871	0.856	0.972
P12	29.06	104.684	0.781	0.710	0.973
P13	29.30	109.093	0.724	0.802	0.975
P14	29.42	108.752	0.768	0.825	0.974

Nota: Se puede observar que los valores del Alfa de Cronbach se mantienen, lo que significa que no es necesario eliminar ningún ítem.

En conclusión, el instrumento a utilizar en la presente de investigación, permitirá a obtener información coherente y consistente.

Procedimientos de los datos.

El procesamiento e interpretación de los datos, son factores esenciales para llevar a cabo la investigación; parte desde la elaboración del instrumento que se utilizará para recopilar la información; en este caso se utilizó una ficha de observación. Esta ficha de observación, está diseñada para aplicar a las alumnas del segundo grado de secundaria durante la enseñanza del inglés. Este instrumento, tiene el propósito de evaluar la situación del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, referente a la competencia de Expresión Oral. Cada Ítem será analizado cuidadosamente para ser evaluado de manera objetiva y exacta. La escala que se va a utilizar en este instrumento de recojo de información es la siguiente: 1: Nunca 2: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Siempre

Este cuestionario fue validado a través de una ficha de validación por especialistas en el tema con una gran trayectoria profesional.

Para hacer el análisis de la información recolectada, se usó la herramienta estadística computarizada SPSS 25 la que permite describir correctamente el estudio de la información que se extrae bajo la perspectiva empírica.

Criterios éticos.

Con la finalidad de proteger y respetar a todas las personas que intervengan de alguna manera en el desarrollo de esta investigación, el autor procederá cumpliendo los criterios éticos de confidencialidad, respeto a la información, trato justo y el consentimiento informado.

Se considerará teniendo como fundamento los criterios éticos de Belmont (1978), los cuales se detallan a continuación:

1. Considerar que la participación en el proceso de la investigación, es voluntario.
2. Comunicar adecuadamente a quienes van a ser partícipes en la investigación acerca del procedimiento que se va a seguir.
3. Preservar el bienestar integral de quienes están participando en la investigación, sobre todo en la muestra. Respetar sus decisiones mientras dure

el proceso de la investigación.

4. Mantener siempre un buen clima de comunicación entre el investigador y los participantes.
5. Respetar a los autores del material que sirve de sustento para la elaboración del estudio de investigación.
6. Apoyarse de referencias que sean fiables durante el desarrollo del proceso investigativo.
7. Evitar exigencias o requerimientos que incomoden a quienes pertenecen a la muestra de la investigación.
8. Comunicar oportunamente los resultados de la investigación, sin ser falseados, a todos los involucrados en la investigación.

Criterios de rigor científico

Credibilidad o veracidad

Todos los datos que se recolectan son considerados verdaderos, ya que toda la información se obtendrá de fuentes fidedignas como son los docentes, las alumnas que conforman la muestra y todos los documentos que han proporcionado el personal encargado de la I.E. “María de Lourdes” del distrito de Pomalca.

Además, todos los instrumentos que se va a aplicar para el recojo de información, va a ser sometidos a la valoración y juicio de especialistas expertos en la materia; para evitar caer en algún error.

Transferibilidad o aplicabilidad.

Los resultados de la presente investigación, no pueden ser transferibles ni aplicables en otro contexto; sólo será de beneficio para la I.E. “María de Lourdes” del distrito de Pomalca. Pero, si puede servir como referente los instrumentos que se han elaborado para ayuda en la realización de una investigación similar en otro contexto.

Confiabilidad o auditabilidad.

Los hallazgos obtenidos que arrojan los instrumentos de recolección de datos, serán examinados e interpretados en relación con ambas variables de estudio, las cuales serán validados por expertos en investigación.

Dependencia.

Se logrará dentro del tiempo establecido para el desarrollo de la investigación y la información entregada por los responsables de la I.E., serán protegidas y sólo se utilizará para fines relacionados con el proceso de desarrollo de la investigación.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados en tablas y figuras

Pre test - De las diferentes Dimensiones (ítems del instrumento) en la matriz:

Tabla 5.

(Pre test) Pronuncia claramente las palabras para comunicar sus ideas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	6	18.2	18.2	18.2
Casi Nunca	10	30.3	30.3	48.5
Algunas Veces	9	27.3	27.3	75.8
Siempre	8	24.2	24.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 01 de la lista de cotejo para medir el nivel de expresión oral, se observa que el mayor porcentaje con 30.3% de los estudiantes casi nunca pronuncian claramente las palabras para comunicar sus ideas, sin embargo, hay un porcentaje considerable de alumnas que nunca pronuncian claramente (18%) lo que indica que en la dimensión de pronunciación la mayoría de estudiantes no lo hacen de forma correcta

Tabla 6.

(Pre test) Vocaliza claramente un texto sin interrupción

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	6	18.2	18.2	18.2
Casi Nunca	11	33.3	33.3	51.5
Algunas Veces	11	33.3	33.3	84.8
Siempre	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 02 de la lista de cotejo para medir el nivel de expresión oral, se observa que el 33.3% de los estudiantes casi nunca y algunas veces vocalizan

claramente, mientras que el 15.2 % siempre lo logran. Lo que nos indica que las estudiantes en su mayoría no logran vocalizar claramente un texto.

Tabla 7.

(Pre test) Usa adecuadamente el tono de voz, para hacerse entender de manera clara

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	24.2	24.2	24.2
	Casi Nunca	8	24.2	24.2	48.5
	Algunas Veces	13	39.4	39.4	87.9
	Siempre	4	12.1	12.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 03 de la lista de cotejo para evaluar el nivel de expresión oral, se observa que el 24.2% de los estudiantes nunca y casi nunca usan adecuadamente el tono de voz, a la vez se puede notar que el 12.1 % siempre lo logran. Sin embargo, se debe considerar que hay un gran porcentaje de alumnas que usan adecuadamente el tono de voz para comunicarse; lo que nos indica que no lo hacen de forma continua por lo que se debe trabajar teniendo en cuenta estos resultados.

Tabla 8.

(Pre test) Varía la entonación al expresar estados de ánimo o emociones

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	21.2	21.2	21.2
	Casi Nunca	13	39.4	39.4	60.6
	Algunas Veces	10	30.3	30.3	90.9
	Siempre	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 04 de la lista de cotejo para medir el nivel de expresión oral, se observa que el 39.4% de los estudiantes casi nunca varían la entonación al expresar estados de ánimo o emociones, siendo este el porcentaje más alto.

Tabla 9.*(Pre test) Emplea gestos y contacto visual para ayudarse a expresar mejor sus ideas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	21.2	21.2	21.2
	Casi Nunca	10	30.3	30.3	51.5
	Algunas Veces	10	30.3	30.3	81.8
	Siempre	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 05 de la lista de cotejo para conocer el grado de expresión oral, se observa que el 30.3% de los estudiantes casi nunca y algunas veces, emplean gestos y contacto visual para ayudarse a expresar mejor.

Tabla 10.*(Pre test) Expresa sus ideas con seguridad, espontaneidad y en forma relajada*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	18.2	18.2	18.2
	Casi Nunca	11	33.3	33.3	51.5
	Algunas Veces	14	42.4	42.4	93.9
	Siempre	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 06 de la lista de cotejo, se observa que el porcentaje más alto es de 42.2% lo que corresponde a que los estudiantes algunas veces expresan sus ideas con seguridad, espontaneidad y en forma relajada.

Tabla 11.*(Pre test) Se expresa sin titubeos ni interrupciones en una conversación.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	21.2	21.2	21.2
	Casi Nunca	8	24.2	24.2	45.5
	Algunas Veces	14	42.4	42.4	87.9

Siempre	4	12.1	12.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 07 de la lista de cotejo, se observa que el porcentaje más alto es de 42.4% lo que corresponde a que los estudiantes algunas veces se expresan sin titubeos ni interrupciones. Sin embargo, hay un porcentaje significativo que nunca y casi nunca logran este ítem.

Tabla 12.

(Pre test) Se expresa con la velocidad y el tiempo necesario para darse a entender

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	7	21.2	21.2	21.2
Casi Nunca	11	33.3	33.3	54.5
Algunas Veces	12	36.4	36.4	90.9
Siempre	3	9.1	9.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 08 de la lista de, se observa que solamente el 9.1% de los estudiantes siempre se expresan con la velocidad y el tiempo necesario para darse a entender; lo que quiere decir que el resto tienen alguna dificultad.

Tabla 13.

(Pre test) Se expresa utilizando un orden lógico y coherencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	7	21.2	21.2	21.2
Casi Nunca	12	36.4	36.4	57.6
Algunas Veces	12	36.4	36.4	93.9
Siempre	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 09 de la lista de cotejo, se observa que solamente el 6.1% de los estudiantes siempre se expresan utilizando un orden lógico con coherencia; lo que quiere decir que el resto tienen dificultades para lograrlo.

Tabla 14.

(Pre test) Varía la entonación y pausas de acuerdo al contexto del texto

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	24.2	24.2	24.2
	Casi Nunca	11	33.3	33.3	57.6
	Algunas Veces	9	27.3	27.3	84.8
	Siempre	5	15.2	15.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 10 de la lista de cotejo, se observa que el 33.3% de los estudiantes casi nunca hacen uso de la entonación y las pausas de acuerdo al contexto del texto, mientras que el 15.2% siempre lo logran.

Tabla 15

(Pre test) Utiliza el vocabulario adecuado al momento de comunicarse de acuerdo a su grado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	21.2	21.2	21.2
	Casi Nunca	12	36.4	36.4	57.6
	Algunas Veces	13	39.4	39.4	97.0
	Siempre	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 11 de la lista de cotejo, se observa que solamente el 3.0% de los estudiantes siempre utilizan el vocabulario adecuado al momento de comunicarse, mientras que la gran mayoría, tienen alguna dificultad.

Tabla 16

(Pre test) Utiliza expresiones de su contexto para adaptarlo a su conversación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	42.4	42.4	42.4
	Casi Nunca	14	42.4	42.4	84.8
	Algunas Veces	4	12.1	12.1	97.0
	Siempre	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 12 de la lista de cotejo, se observa que solamente el 3.0% de los estudiantes utilizan expresiones de su contexto para adaptarlo a su conversación, mientras que la gran mayoría, tienen dificultades.

Tabla 17

(Pre test) Utiliza diferentes sinónimos para expresarse

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	51.5	51.5	51.5
	Casi Nunca	15	45.5	45.5	97.0
	Algunas Veces	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 13 de la lista de cotejo para medir el nivel de expresión oral, se observa que el 51.5% de los estudiantes nunca utilizan sinónimos para expresarse. Se puede observar también que no aparece la opción “siempre” debido a que ningún estudiante logra este ítem.

Tabla 18

(Pre test) Utiliza nuevo vocabulario para adaptarlo al contenido de su texto

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	63.6	63.6	63.6
	Casi Nunca	11	33.3	33.3	97.0
	Algunas Veces	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Al analizar el ítem 14 de la lista de cotejo para medir el nivel de expresión oral, se observa que el 63.3% de los estudiantes nunca utilizan nuevo vocabulario para

adaptarlo al contenido de su texto. Se puede observar también que no aparece la opción “siempre” debido a que ningún estudiante logra este ítem.

Tabla 19.
Resumen de la variable expresión oral en inglés.

Variable	Promedio de encuesta alumnos y encuesta a docentes		Ítems
	Nivel	%	
Dimensión 1	Nunca	20.6%	5
	Casi nunca	31.5%	
	A veces	32.2%	
	Siempre	15.7%	
Dimensión 2	Nunca	21.2%	5
	Casi nunca	32.2%	
	A veces	36.9%	
	Siempre	9.7%	
Dimensión 3	Nunca	44.7%	4
	Casi nunca	39.4%	
	A veces	14.4%	
	Siempre	1.5%	
EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS	Nunca	28.8%	14
	Casi nunca	34.4%	
	A veces	27.8%	
	Siempre	9.0%	
		100%	14

Nota: resultado promedio de la variable dependiente.

En la Tabla 19 se presenta un resumen de la variable "Expresión oral en inglés". Se observa que el 28.8% de los encuestados indicó que nunca lleva a cabo la expresión oral en inglés; un 34.4% declaró que lo hace casi nunca; el 27.8% afirmó que lo realiza a veces; y únicamente el 9% respondió que siempre lo hace. Estos resultados evidencian una percepción negativa del estado actual de la variable dependiente "Expresión oral en inglés" en sus tres dimensiones, revelando que un notable 91% de los participantes no presenta una buena pronunciación, no mantiene un diálogo fluido ni logra un incremento significativo en su vocabulario en inglés..

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los hallazgos obtenidos, se acepta la intencionalidad formativa con el propósito de aplicar la estrategia didáctico-lúdica, teniendo en cuenta la apropiación de la expresión oral en inglés por parte de los participantes.

Después de haber aplicado el instrumento de evaluación, que en este caso es una ficha de observación que corresponde al pre test, lo cual se aplicó a 33 estudiantes que conforman la muestra, la intención de la ficha aplicada, era analizar la variable independiente del presente trabajo de investigación. Asimismo, cabe resalta que el instrumento de evaluación aplicado ha sido analizado y aprobado por especialistas de alto grado académico; también se necesitó analizar el coeficiente de fiabilidad, arrojando que el alfa de Cronbach tiene un resultado de 0.975, y esto nos confirma que el instrumento de evaluación es bueno. Teniendo estas consideraciones, se puede concluir en lo siguiente:

los estudiantes en su mayoría presentan dificultades en la competencia de expresión oral, con porcentajes elevados que demuestran la presencia de un problema en el aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa María de Lourdes del distrito de Pomalca - Chiclayo, esto coincide con los resultados obtenidos en los trabajos de investigación de Montoya (2021), Alayo (2018), Muro y Dávila (2019); quienes demostraron en sus resultados el bajo nivel de expresión oral.

En la dimensión de Pronunciación, que según el MRE (Marco de Referencia Europea) es la capacidad de reproducir elementos fonéticos o enunciados lingüísticos con el fin comunicativo; nos indica después de aplicado el pre test, que el 35% casi nunca y el 38 % algunas veces pronuncian claramente las palabras para expresar sus ideas, esto coincide con lo que concluye Rendón (2019), en que hay algunos estudiantes que conocen las palabras, sin embargo hay dificultad para articularlas, a la vez, nos indica que la pronunciación no es solamente emitir un sonido, también se hace necesario saber utilizar esas palabra de manera apropiada en contextos relacionados a su vida cotidiana.

Otra de las dimensiones evaluadas para medir el nivel de la expresión oral, es la fluidez; que se refiere a la cantidad y calidad de palabras emitidas en un determinado tiempo, tal como lo afirma Menjura, (2007), asimismo, hace hincapié que la fluidez en expresión oral es producir un discurso ordenado y sin vacíos. En esta dimensión, según el análisis del instrumento de evaluación, arroja un 39% que corresponde a algunas veces y 34% a casi nunca, los estudiantes expresan sus ideas en forma clara y fluida, lo que impide entablar una conversación simple entre ellos, la falta de actividades que promueva la interacción dinámica con la finalidad de tener mayor práctica, impide que el estudiante se motive para mejorar sus debilidades. Este resultado coincide con Peña (2021), quien evidenció en su pre test, que sus estudiantes están en un nivel bajo en fluidez con un 76%; debido a factores familiares y a la ausencia de estrategias apropiada en su aprendizaje. Mato, Ivanna (2019), Psicopedagoga uruguaya, recomienda aplicar actividades acertadas para estimular fluidez verbal.

La dimensión vocabulario que para la RAE es el grupo de palabras que forman parte de un determinado idioma, hace referencia en este trabajo de investigación a la cantidad de palabras que el estudiante tiene almacenado en su memoria. De acuerdo a los hallazgos alcanzados, como consecuencia de la aplicación del instrumento de recolección de información, nos indica que los estudiantes, algunas veces utilizan el vocabulario adecuado en inglés para poder comunicarse, con un porcentaje de 39% y nunca lo hacen el 36 %. El problema se acentúa cuando se les pide que utilicen nuevo vocabulario para adaptarlo al contenido de su conversación, arrojando que un 63% de estudiantes nunca lo realizan y solamente el 3% logran adaptarlo algunas veces.

Similar resultado obtuvo Rendón (2019) en su diagnóstico de la realidad y en la aplicación de su pre test; para lo cual, menciona indispensable que es crear un ambiente cálido y de confianza en el aula, con actividades o estrategias lúdicas en donde el estudiante se enriquezca de conocimientos y a la vez se divierta aprendiendo.

Cabe resaltar que la aplicación del instrumento de evaluación y su respectivo análisis, ha dado información importante para la investigación, pues, se ha medido

el nivel de la competencia de expresión oral del inglés de los estudiantes el cual se ha contrastado con los resultados que se desprende del post test.

Después de haber aplicado en los estudiantes, la estrategia didáctica lúdica para progresar en la competencia de expresión oral, se evidenció en el post test que los niveles de la dimensión de pronunciación cambiaron de forma positiva. Ahora el 90.9% de estudiantes utilizan siempre o algunas veces una correcta pronunciación cuando desea transmitir una idea. Solamente el 3% de los estudiantes no lograron superar sus falencias en esta dimensión. Con estos resultados queda evidenciado la eficacia de la estrategia, puesto que el pre test el porcentaje de las estudiantes que estaban en las escalas valorativas más bajas era de 53%. Asimismo, se muestra similar resultado en las dimensiones de fluidez y vocabulario tras haber sido contrastado los datos extraídos del pre test con el post test.

Los datos de significación que nos muestran los resultados de los test, indican que los cambios son efectivos a favor de la propuesta. Se le atribuye esta significancia a la aplicación de la estrategia didáctica lúdica para mejorar la competencia de expresión oral en las estudiantes del 2º grado de secundaria sección A de la I.E. María de Lourdes, Pomalca, Chiclayo.

Sin embargo, los hallazgos del estudio actual indican que la ausencia de acceso a todos los estudiantes ha sido un obstáculo. La sugerencia es considerar la participación completa de todos los estudiantes para futuros estudios, ya que solo entonces se puede evaluar el impacto en la institución en su conjunto.

Además, debe señalarse que también se analizaron factores de motivación en el examen del idioma inglés. Se sostiene que existe una fuerte correlación entre la motivación escolar y la capacidad de los estudiantes para expresarse en inglés por vía oral. Esto sugiere que puede haber más exploración en este dominio..

V. APOORTE PRÁCTICO

5.1 Construcción de la estrategia didáctica lúdica

Introducción

La Estrategia Didáctica Lúdica para la Expresión Oral del Inglés en los estudiantes de la Institución Educativa María de Lourdes de Pomalca, Chiclayo, se presenta como una contribución destinada a abordar una problemática identificada a través del diagnóstico fáctico y del análisis estadístico de los resultados obtenidos en una evaluación aplicada a los estudiantes de dicha institución. Este problema está generando dificultades en la expresión oral del idioma inglés, lo cual se sintetiza en la cuestión a resolver.

Hablar el idioma inglés en estos tiempos, es tan necesario como estudiar alguna profesión, se ha convertido en una necesidad primordial para desenvolverse en diferente ámbito cultural o laboral. Robertson (2021), manifiesta que aprender el idioma inglés, aparte de traer beneficios cognitivos, significa una herramienta para poder progresar; de allí, que es fundamental incluir dentro del proceso de aprendizaje, estrategias didácticas que generen en los estudiantes, situaciones comunicativas y un ambiente confortable y motivador para asimilar los conocimientos; y una de esas, es la estrategia didáctica lúdica.

La estrategia aportada, contribuye a que el docente tenga una visión diferente de cómo organizar el espacio de aprendizaje, de cómo crear las condiciones necesarias para que haya comodidad y facilitar acertadamente la acomodación de los nuevos conocimientos a los saberes previos del estudiante (Ausubel,1973). Las actividades de aprendizaje, no pueden desarrollarse en un ambiente aburrido y estático, impartir los conocimientos de forma tradicional implica una subordinación del docente hacia los estudiantes, una sesión sin actividad, sin dinamismo y con estudiantes convertidos en meros espectadores. El aprendizaje de un nuevo idioma, no se logra escuchando solamente al profesor, implica poner en práctica diversas capacidades, interactuar constantemente, contextualizar los contenidos, utilizar diferentes

recursos, adoptar diferentes roles, simulaciones de casos, estrategias lúdicas, entre otros que respondan a las necesidades educativas de los estudiantes.

Con esta estrategia didáctica lúdica, se pretende dar solución a las dificultades que se ha presentado en la realidad de la I.E. con respecto a la expresión oral del inglés. Los docentes tienen una herramienta, que va a generar en los estudiantes, un aprendizaje mientras está jugando, conseguir que interactúen de forma espontánea, sin sentirse presionados ni condicionados por un calificativo y mantener viva la motivación durante toda la clase.

5.2 Fundamentación de la estrategia didáctica lúdica

El enfoque sistémico estructural funcional es el método preferido para organizar este enfoque. El enfoque didáctico lúdico se proyecta como un sistema que se articula a través de sus niveles estructurales y, en consecuencia, se extiende a las dimensiones más bajas en relación con los superiores. Al utilizar esta técnica, podemos enfatizar la conexión entre el subsistema de pronunciación, fluidez y vocabulario, así como los componentes que lo inventan y el comportamiento global del conjunto.

El objetivo de este enfoque didáctico, es crear un sentido de armonía y colaboración entre los estudiantes. A través de actividades recreativas agradables y agradables, los estudiantes pueden obtener conocimiento, discutir temas y absorber mensajes del programa educativo. No obstante, es crucial considerar que jugar juegos no es únicamente para fines de entretenimiento, sino para identificar juegos que fomentan el crecimiento y están en armonía con el proceso educativo.

Las actividades lúdicas como instrumento para el aprendizaje, se remonta desde tiempos muy antiguos, en las culturas antiguas como Grecia, Roma y Egipto, empezaron a crear actividades recreativas mucho más complejas, que implicaba mayor razonamiento y planificación para intentar ganar; pues para ellos, el juego ayudaba a lograr una educación integral, tanto física, moral e intelectual.

Por un tiempo, el modelo tradicional de enseñar, que ubicaba al profesor en el centro

y como ente principal del proceso de enseñanza; en este modelo, las actividades lúdicas no tenían mucha importancia en el trabajo en el aula, los docentes eran meros transmisores de información. A finales del siglo XIX, Rousseau, Pestalozzi y otros, dan nacimiento a una nueva propuesta de educar, un nuevo movimiento educativo denominado Escuela Nueva; en la que ubica como centro del proceso de enseñar y aprender, al estudiante y que éste debería tener un rol más activo, que aprenda explorando, experimentando y tener la libertad de utilizar nuevas estrategias como el juego.

Se desea que las técnicas, dentro de un enfoque basado en capacidades, funcionen como una herramienta de apoyo para la enseñanza. Tobón (2003) hace referencia a ciertos lugares de la escolarización, cuando se utilizan procedimientos desde el enfoque de las capacidades, como el avance del razonamiento básico e innovador, preparando a los aprendices para mirar, ordenar, elaborar y aplicar datos, autorreflexión sobre darse cuenta en torno al que, por qué, cómo, dónde, cuándo, con qué y comprensión de la realidad individual, social y ecológica, de sus preocupaciones y arreglos.

Aguilar et al. (2019) una estrategia didáctica lúdica para el aprendizaje de la expresión oral del inglés es un enfoque pedagógico que utiliza actividades y juegos divertidos como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje de la pronunciación y expresión oral en inglés. Esta estrategia tiene como objetivo principal mejorar las habilidades de los estudiantes en el idioma inglés a través de actividades motivadoras y participativas.

Como lo indica Monereo (1990), las técnicas de aprendizaje son prácticas ordenadas que seleccionan y ordenan instrumentos mentales, llenos de sentimiento y motores para prepararse en circunstancias de problemas de aprendizaje globales o explícitos (Citado en Manuale, 2007).

Según Díaz-Barriga (1986), una metodología de aprendizaje se define como una estrategia, es decir, un conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y utiliza con el propósito de convertirse en un instrumento adaptable. Este enfoque le permite avanzar de manera efectiva y enfrentar los problemas y demandas que se le presentan..

Los procedimientos coeducativos que se realizan durante la preparación son los que ayudan a la sustancia curricular durante el propio sistema de demostración, los elementos primarios de este tipo de técnicas son el reconocimiento de los datos principales, conceptualización de la sustancia del aprendizaje, delimitación de la asociación, diseño e interrelaciones entre sustancia y soporte de consideración e inspiración (Rojas, 1999). La adquisición de habilidades de lectura es el resultado del proceso de aprendizaje a través de la percepción.

Las metodologías desarrolladas en la estrategia didáctica lúdica contribuyen a la expresión oral del inglés y se permitirá al estudiante utilizar su información como fundamento para el avance hacia nuevos aprendizajes, así como favorecer el desarrollo de una pronunciación más precisa., tener mayor fluidez al hablar el idioma inglés y aumentar su vocabulario.

Para la Estrategia, se ha tomado en cuenta lo aportado por Armas et al. (2011) y Morales (2021) quienes estructuran una estrategia en:

- 1. Introducción – Fundamentación**
- 2. Diagnóstico**
- 3. Premisas y Requisitos; Objetivo general**
- 4. Planeación estratégica,** El proceso de arreglo se lleva a cabo por etapas. En el momento de planificar la actividad o ejercicio, se especifican los métodos, técnicas, medios y materiales que se imparten, los cuales se identifican con los objetos correspondientes.
- 5. Instrumentación-** Serán sometidos a calibración, modificados, enviados, probados o registrados en una asociación que especifica su uso, las condiciones bajo las cuales se utilizarán, así como los términos y capacidades correspondientes.
- 6. Evaluación y Control,** Se lleva a cabo una combinación entre el avalúo y la evaluación de la etapa de base metodológica, con el propósito de estimar las metas establecidas en los resultados. Asimismo, el examen proporciona información sobre los ejercicios restaurativos que deben ser considerados para la continuación del plan.

7. **Presupuesto**, se estima los materiales gastos para aplicar la estrategia didáctica lúdica.
8. **Cronograma**, se considera la proyección de fechas en las que se aplicará las etapas de la estrategia didáctica lúdica.

5.3 Estructura de la Estrategia didáctica lúdica

Diagnóstico

Se llevó a cabo un cuestionario dirigido a los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I. E. María de Lourdes de Pomalca, del cual se obtuvieron las siguientes observaciones:

- Se evidencia un nivel deficiente en relación con el factor de pronunciación de los estudiantes durante la expresión oral en inglés.
- Se manifiesta una notable falta de fluidez en el momento de comunicarse en inglés.
- Limitado vocabulario al expresarse o nombrar objetos.

Al existir una falencia con consecuencias de bajo nivel de expresión oral en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. María de Lourdes de Pomalca, como resultado del estudio de los datos recogidos en la fase del pre test, en la cual se demostró que la mayoría de estudiantes estaban en un bajo nivel. Para dar solución a esta realidad problemática.

Premisas

- Se sensibiliza al personal docente y alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje y en toda actividad que se realice como parte del trabajo de promoción y mejora de la expresión oral.
- Se genera las interacciones prácticas que conllevan a que el docente adquiera competencias intelectuales que ayuden en la mejora de la expresión oral de las alumnas.

Requisitos

- Es necesario un consentimiento extendido por el director de la IE que autorice la aplicación de la estrategia.
- Se requiere la colaboración de estudiantes, docentes y padres de familia, con la finalidad de que se haga realidad cada actividad programada.

- Se requiere de la autorización para la revisión y uso de documentos disponibles que contribuyan a que la estrategia se ejecute eficientemente.
- Se requiere que el docente domine la metodología para poder emplear las estrategias pertinentes en sus actividades de aprendizaje.

Objetivo general

Sistematizar el proceso didáctico lúdico teniendo en cuenta las dimensiones de pronunciación, fluidez y vocabulario para la expresión oral de textos en inglés en los alumnos de segundo grado de secundaria, de la I.I.E. “María de Lourdes”, Pomalca, Chiclayo.

Planeación estratégica

Basada en tres etapas:

- **1ra etapa: Factor Pronunciación.**
- **2da etapa: Factor Fluidez.**
- **3ra etapa: Factor Vocabulario.**

PRIMERA ETAPA: Factor Pronunciación			
Objetivo: Sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor pronunciación, que contribuya a la expresión oral en inglés.			
Acciones	Actividad	Descripción	Responsables
Reunión Metodológica	Comunicar el objetivo de la estrategia didáctico-lúdica al colectivo docente.	- Se elaboran orientaciones que respalden el objeto de la estrategia didáctico lúdica.	Director Docente investigador Docentes del área de inglés
Sesión N° 1	Simulaciones de clases	- Pide a los docentes que se dividan en grupos y simulen clases de inglés. Cada grupo puede representar una lección en la que se fomente la expresión oral. Después,	Director Docente investigador

Sesión N° 2	Debates en inglés	<p>pueden analizar lo que funcionó bien y ofrecer retroalimentación constructiva.</p> <p>- Divide a los estudiantes en grupos y asigna un tema para debatir en inglés. Esto les permite practicar la expresión oral mientras defienden sus puntos de vista y medir la pronunciación.</p>	<p>Docentes del área de inglés</p> <p>Estudiantes</p>
Sesión N° 3	Grabaciones de clases	<p>- Invita a los docentes a grabar una lección de inglés en la que se fomente la expresión oral. Luego, pueden revisar las grabaciones juntos, identificar áreas de mejora y compartir ideas para hacer que la lección sea más interactiva</p>	<p>Director</p> <p>Docente investigador</p>
Sesión N° 4	Juegos de roles	<p>- Organiza situaciones simuladas donde los estudiantes actúen como personajes en inglés. Esto puede incluir comprar en una tienda, hacer reservas en un restaurante o interpretar escenas de películas y poner en práctica la pronunciación.</p>	<p>Docentes del área de inglés</p> <p>Estudiantes</p>
Sesión N° 5	Tertulias en inglés	<p>- Organiza tertulias o cafés en inglés donde los docentes puedan practicar la expresión oral en un entorno relajado. Pueden discutir temas de actualidad, películas, libros o cualquier otro tema de interés.</p>	<p>Director</p> <p>Docente investigador</p>
Sesión N° 6	Entrevistas imaginarias	<p>- Hacen que los estudiantes se entrevisten entre sí en inglés. Pueden asumir diferentes roles, como entrevistador y entrevistado, y preparar preguntas de antemano e ir practicando la pronunciación</p>	<p>Docentes del área de inglés</p> <p>Estudiantes</p>
Sesión N° 7	Role-plays	<p>- Realiza ejercicios de role-play donde los docentes asuman diferentes roles y escenarios en inglés. Esto les ayudará a desarrollar su confianza y habilidades de comunicación oral.</p>	<p>Director</p> <p>Docente investigador</p>
Sesión N° 8	Storytelling	<p>- Pide a los estudiantes que cuenten historias cortas en inglés. Esto puede hacerse de manera individual o en grupos, y pueden utilizar imágenes o tarjetas como apoyo visual.</p>	<p>Docentes del área</p> <p>Estudiantes</p>

SEGUNDA ETAPA: Factor Fluidez

Objetivo: Sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor fluidez, que contribuya a la expresión oral en inglés.

Acciones	Actividad	Descripción	Responsables
----------	-----------	-------------	--------------

Sesión N° 9	Juegos de palabras	- Juegos como el "Scrabble" o juegos de adivinanzas en inglés pueden ser divertidos y efectivos con el propósito de enriquecer el vocabulario y optimizar la pronunciación. y fluidez.	Director
Sesión N° 10	Charlas informales	- Anima a los estudiantes a hablar sobre temas de su interés en inglés, ya sea su película favorita, su hobby o su deporte preferido.	Docente investigador Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 11	Dinámicas de grupo	- Juegos como "Taboo" o "Pictionary" en inglés son excelentes para mejorar el vocabulario y la fluidez en la expresión oral.	Director
Sesión N° 12	Juegos de palabras	- Anima a los estudiantes a hablar sobre temas de su interés en inglés, ya sea su película favorita, su hobby o su deporte preferido.	Docente investigador Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 13	Práctica de pronunciación	- Dedicar tiempo a la práctica de la pronunciación correcta en inglés. Puedes emplear audios de hablantes nativos y ejercicios de repetición.	Director
Sesión N° 14	Karaoke en inglés	- Organiza sesiones de karaoke en inglés donde los estudiantes puedan cantar canciones populares. Esto no solo mejora la pronunciación, sino que también hace que practiquen la expresión oral con entusiasmo.	Docente investigador Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 15	Ejercicios de escucha activa	- Proporciona a los docentes grabaciones en inglés y pide que escuchen y respondan preguntas relacionadas. Esto mejorará tanto su comprensión auditiva como su capacidad para expresarse en respuesta.	Director
Sesión N° 16	Dramatizaciones	- Anima a los estudiantes a crear y representar pequeñas obras de teatro en inglés. Pueden utilizar guiones o improvisar.	Docente investigador Docentes del área de inglés Estudiantes
TERCERA ETAPA: Factor Vocabulario			
Objetivo: Sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor Vocabulario, que contribuya a la expresión oral en inglés.			
Acciones	Actividad	Descripción	Responsables

Sesión N° 17	Enseñanza de estrategias de comunicación	- Enseña a los docentes estrategias para fomentar la comunicación oral en el aula, como el uso de preguntas abiertas, la creación de un ambiente de apoyo y la retroalimentación efectiva.	Director Docente investigador
Sesión N° 18	Entrevistas a personas reales	- Invita a hablantes nativos de inglés o personas que lo dominen a la clase para que los estudiantes los entrevisten. Esto les dará la oportunidad de interactuar con personas reales y mejorar su fluidez.	Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 19	Recursos tecnológicos	- Introduce a los docentes en herramientas tecnológicas que pueden utilizar para ir mejorando la expresión oral en inglés en el aula, como aplicaciones de aprendizaje de idiomas o plataformas de videoconferencia.	Director Docente investigador
Sesión N° 20	Club de debate	- Crea un club de debate en inglés donde los estudiantes puedan discutir temas actuales y practicar sus habilidades argumentativas.	Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 21	Observación de clases modelo	- Organiza sesiones donde los docentes puedan observar clases modelo impartidas por expertos en la enseñanza de inglés. Esto les dará ideas y ejemplos concretos para implementar en sus propias clases e incentivar a que los estudiantes incrementen su vocabulario en inglés.	Director Docente investigador
Sesión N° 22	Podcasts en inglés	- Escuchar y comentar podcasts en inglés es un método eficaz para fortalecer la comprensión auditiva y la expresión oral. Los estudiantes pueden discutir los temas tratados en clase y enriquecer su vocabulario.	Docentes del área de inglés Estudiantes
Sesión N° 23	Evaluación y seguimiento	- Establece un proceso de evaluación y seguimiento para medir el progreso de los docentes en la mejora de la expresión oral en inglés con su aumento de vocabulario y ofrece retroalimentación continua	Director Docente investigador
Sesión N° 24	Juegos de preguntas y respuestas	- Organiza juegos como "Jeopardy" o "Who Wants to Be a Millionaire" en inglés. Los estudiantes pueden hacer preguntas y respuestas en inglés mientras compiten e ir enriqueciendo su vocabulario.	Docentes del área de inglés Estudiantes

Instrumentación de la estrategia didáctica lúdica

ETAPA 1:

La implementación de la estrategia comenzó con la motivación a los estudiantes y sensibilización a docentes, dando tratamiento al factor pronunciación: realizando 9 jornadas, una metodológica (Socializar el objetivo de la estrategia didáctica lúdica con el colectivo de docentes) y 8 sesiones de las cuales 4 dedicadas al trabajo pedagógico del docente (Simulaciones de clases, Grabaciones de clases, Tertulias en inglés y Role-plays) y 4 con los estudiantes (Debates en inglés, Juegos de roles, Entrevistas imaginarias u los Storytelling).

Todo con la finalidad de fomentar la expresión oral en inglés en los alumnos.

Se aplicó en septiembre en estudios de 4 jornadas, estando a cargo del guía investigador y tutor del 2° grado de secundaria.

Los participantes eran las 33 alumnas de segundo grado de secundaria.

ETAPA 2:

La implementación de la estrategia en su segunda etapa se realizó, dando tratamiento al factor fluidez: realizando 8 sesiones, de las cuales 4 dedicadas al trabajo pedagógico del docente (Juegos de palabras, Dinámicas de grupo, Práctica de pronunciación y Ejercicios de escucha activa) y 4 con los estudiantes (Charlas informales, Juegos de palabras, Karaoke en inglés y Dramatizaciones)

Todo con la finalidad de fomentar la expresión oral en inglés en las alumnas.

Se aplicó en octubre en estudios de 4 jornadas, estando a cargo del guía investigador y tutor del 2° grado de secundaria.

Los miembros eran las 33 alumnas de segundo grado de secundaria.

ETAPA 3:

La implementación de la estrategia en su tercera etapa se llevó a cabo, dando tratamiento al factor Vocabulario: realizando y 8 sesiones de las cuales 4 dedicadas al trabajo pedagógico del docente (Enseñanza de estrategias de comunicación, Recursos tecnológicos, Observación de clases modelo y Evaluación y seguimiento) y 4 con los estudiantes (Entrevistas a personas reales, Club de debate, Podcasts en inglés y Juegos de preguntas y respuestas)

Todo con la finalidad de fomentar la expresión oral en inglés en las alumnas. Se aplicó en noviembre en estudios de 4 jornadas, estando a cargo del guía investigador y tutor del 2° grado de secundaria.

Las participantes eran las 33 alumnas de segundo grado de secundaria.

Evaluación de la estrategia didáctica lúdica

ETAPA 1:

En esta etapa se llevó a cabo una evaluación en el marco del estudio, y se ejecutaron las nueve actividades planificadas para la primera fase con un grupo de 33 estudiantes. El objetivo de esta ejecución fue comprobar la viabilidad del estudio, realizando una revisión que permitiera validar los cambios implementados para la mejora del problema identificado. Los participantes lograron sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor pronunciación, contribuyendo a la expresión oral en inglés, teniendo como meta un logro del 60%.

ETAPA 2:

En esta fase se llevó a cabo una evaluación durante la investigación, así como la ejecución de las ocho actividades programadas para la primera etapa, en colaboración con un grupo compuesto por 33 estudiantes. El objetivo de esta acción fue verificar la viabilidad del estudio, mediante una revisión que permitiera validar los cambios implementados en la mejora del

problema. Los participantes lograron sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor fluidez, contribuyendo a la expresión oral en inglés, teniendo como meta un logro del 60%.

ETAPA 3:

En esta fase se produjo un cambio significativo en los acontecimientos y un aumento en el vocabulario en inglés. Los estudiantes demostraron un desempeño confiable y decidido para llevar a cabo cada una de las tareas asignadas por el educador. Se implementó una autoevaluación por parte de cada alumno, así como una coevaluación durante los encuentros en los que se promovió la acción. Finalmente, el instructor presentó los resultados obtenidos de dicha acción.. Los participantes lograron sistematizar el proceso didáctico lúdico en cuanto al factor Vocabulario, contribuyendo a la expresión oral en inglés, teniendo como meta un logro del 60%.

Presupuesto

Tabla 20.
Presupuesto de la Estrategia didáctica lúdica

Estrategia didáctica lúdica					
Primera Etapa: Factor Pronunciación					
Tercera Etapa: Factor Fluidez.					
Cuarta Etapa: Factor Vocabulario.					
Nº	Descripción	Cantidad	Indicador	Precio Unidad	Precio Total
1	Actividades programadas en las tres etapas	9	Ponente	1000.00	9000.00
		120	Break	5.00	600.00
		40	Certificado	1.00	40.00
		3	Millar de papel	22.00	66.00
		300	Papel sábana	0.30	90.00
		150	Plumones	2.00	300.00
		45	Lapicero	1.00	45.00
		45	Folder	0.50	22.50
Total					10163.50

Nota. Presupuesto de la estrategia didáctica lúdica.

Cronograma

Tabla 21.

Cronograma de implementación de la Estrategia didáctica lúdica.

Cronograma de implementación de la Estrategia didáctica lúdica en sus etapas:
Primera Etapa: Factor Pronunciación
Tercera Etapa: Factor Fluidez.
Cuarta Etapa: Factor Vocabulario.

Fase	Actividad - Descripción	Responsable	Fecha de ejecución
FACTOR PRONUNCIACIÓN	1 Reunión de Coordinación metodológica. 8 sesiones: 4 con docentes y 4 con estudiantes.	Docente Investigador Docentes Estudiantes	Septiembre 2022 (del 1ro al 30)
FACTOR FLUIDEZ	8 sesiones: 4 con docentes y 4 con estudiantes	Docente Investigador Docentes Estudiantes	Octubre 2022 (del 1ro al 30)
FACTOR VOCABULARIO	8 sesiones: 4 con docentes y 4 con estudiantes	Docente Investigador Docentes Estudiantes	Noviembre 2022 (del 1ro al 30)

Nota. Cronograma de la estrategia didáctica lúdica.

VI. VALORACIÓN Y CORROBORACIÓN DE RESULTADOS

La estrategia, que es una estrategia didáctica lúdica dirigida a los estudiantes de 2° grado de secundaria sección, para mejorar la expresión oral del idioma inglés; se ejecutó en 3 etapas: 1 jornada metodológica y 24 actividades de aprendizaje, en los meses de setiembre, octubre y noviembre, con un tiempo de 90 minutos por sesión, distribuyéndose dos sesiones en una semana, según el objetivo y el diagnóstico que se encontró para las dimensiones.

7.1. Corroboración estadística de las transformaciones logradas

Tabla 22.

Resumen de las transformaciones logradas

Variable	Promedio de encuesta alumnos y encuesta a docentes		
	Nivel	Pre test %	Post test%
Dimensión 1	Nunca	20.6%	0.0%
	Casi nunca	31.5%	6.1%
	A veces	32.2%	18.1%
	Siempre	15.7%	75.8%
Dimensión 2	Nunca	21.2%	0.0%
	Casi nunca	32.2%	3.0%
	A veces	36.9%	21.2%
	Siempre	9.7%	75.8%
Dimensión 3	Nunca	44.7%	0.0%
	Casi nunca	39.4%	3.0%
	A veces	14.4%	18.2%
	Siempre	1.5%	78.8%
EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS	Nunca	28.8%	0.0%
	Casi nunca	34.4%	4.0%
	A veces	27.8%	19.2%
	Siempre	9.0%	76.8%
		100%	14

Nota. Resumen comparativo del pre y post test.

En la Tabla 22 tenemos un resumen comparativo de la variable Expresión oral en inglés entre el pre test y el post test, donde el 28.8% muestra que nunca ejecutó la Expresión oral en inglés en el pre test mientras en el post test el 0.0% en el post test, un 34.4% declaró un casi nunca en el pre test frente al 4.0% en el post test, el 27.8% a veces en el pre test en contraste al 19.2% en el post test y solo el 9% respondió Siempre en el resultado del pre test frente al 76.8% en el post test. Esto evidencia la transformación lograda después de haber aplicado el estímulo en el pre experimento, logrando un cambio a la positividad lograda como estado actual de la

variable dependiente Expresión oral en inglés (post test), en sus tres dimensiones, revelando un considerable 94% que logró la pronunciación, el diálogo con fluidez; y el incremento de vocabulario en inglés.

Los resultados obtenidos corroboran la relevancia del sistema en relación con su propósito, que es la Dinámica del proceso didáctico lúdico para sumar a la expresión oral en inglés, a través de la estrategia.

Tabla 23.

Resultado de la dimensión pronunciación, tras la aplicación del post test

Dimensión	Post test	
	Escala	Porcentaje
Pronunciación	Nunca	0.0%
	Casi nunca	6.1%
	Algunas veces	18.1%
	Siempre	75.8%
		100.0%

Nota: En la tabla 23, se puede apreciar que posterior a la aplicación de la estrategia didáctica lúdica, se han producido cambios sustanciales con respecto a los porcentajes. De igual manera se muestra un progreso de 18.2 y 75.7% de las alumnas que siempre logran vocalizar bien para hacerse entender.

Tabla 24.

Resultado de la dimensión fluidez, tras la aplicación del post test

Dimensión	Post test	
	Escala	Porcentaje
Fluidez	Nunca	0.0%
	Casi nunca	3.0%
	Algunas veces	21.2%
	Siempre	75.8%
		100.0%

Nota: En la tabla 24, se puede apreciar que posterior a la implementación de la estrategia didáctica lúdica, se han producido cambios sustanciales con respecto a

los porcentajes. De igual manera se muestra un progreso de 29.1% y 55.8% de las alumnas que siempre logran la fluidez al hablar con sus pares en inglés.

Tabla 25.

Resultado de la dimensión Vocabulario, tras la aplicación del post test

Dimensión	Post test	
	Escala	Porcentaje
Vocabulario	Nunca	0.0%
	Casi nunca	3.0%
	Algunas veces	18.2%
	Siempre	78.8%
		100.0%

Nota: En la tabla 25, se puede apreciar que posterior a la implementación de la estrategia didáctica lúdica, se han producido cambios sustanciales con respecto a los porcentajes. De igual manera se muestra un progreso de 18.2% y 78.8% de las alumnas que siempre logran aumentar su vocabulario.

VII. CONCLUSIONES

1. Se describieron las características del proceso didáctico lúdico y su dinámica, así como se caracterizaron los estudios organizados por varios autores, principalmente en el entendimiento de que dicho proceso El proceso didáctico lúdico es una metodología educativa que integra el juego y la ludicidad como elementos centrales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se fundamenta en la premisa de que el juego constituye una forma natural de aprendizaje y que puede ser una herramienta eficaz para promover la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes. Este proceso implica la planificación y diseño de actividades educativas que incorporan juegos, actividades recreativas y elementos lúdicos como parte integral de la experiencia de aprendizaje. El objetivo principal es hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y significativo para los estudiantes. El proceso didáctico lúdico no se limita solo a juegos tradicionales, sino que puede incluir una variedad de enfoques, como simulaciones, dramatizaciones, resolución de problemas en grupo, actividades de role-play y el uso de tecnología educativa de manera lúdica.
2. Se llevó a cabo un desarrollo de las tendencias históricas del proceso didáctico lúdico, abordado en diferentes etapas. En este análisis, se consideraron aspectos fundamentales como el juego, la didáctica y la formación académica, evidenciando las transformaciones que ha experimentado el objeto de estudio. A pesar de que estas transformaciones no son suficientes hasta la fecha, persiste la necesidad de llevar a cabo la presente investigación, con el propósito de continuar contribuyendo a la dinamización de dicho proceso formativo.
3. Se diagnosticó el estado actual (pre test) de la dinámica del proceso didáctico lúdico, siendo limitado e insuficiente el desarrollo de la pronunciación, la fluidez y el incremento de vocabulario en el proceso didáctico lúdico para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la I.E. y en los contenidos que constituyen bases del proceso didáctico lúdico, en los alumnos; teniendo un porcentaje de 91% de negatividad de la variable dependiente revelando la necesidad de elaborar y aplicar la estrategia didáctico lúdica.
4. Se elaboró la estrategia didáctico lúdica para el desarrollo de la expresión oral en inglés con sus tres etapas: Factor pronunciación; Factor fluidez y Factor vocabulario,

cada una con ocho actividades, pasando por un proceso de planificación, ejecución y evaluación.

5. Se corroboraron los resultados de la investigación a través de la evaluación del postest, el cual reflejó la situación del grupo tras la aplicación de la estrategia didáctico-lúdica. En términos generales, se observó que la mayoría de los estudiantes se ubicaron en niveles positivos, alcanzando un 94. 0%. Una situación comparable se constató en la dimensión de Pronunciación, donde el 93. 9% de los participantes lograron situarse en este nivel positivo, en contraposición al 15. 7% registrado en el pretest. En la dimensión de Fluidez, el 97. 0% de los estudiantes se ubicaron también en el nivel positivo, partiendo de un 9. 7% en el pretest. Finalmente, en la dimensión de Vocabulario, el 97. 0% alcanzó el nivel positivo, en contraste con el 1. 5% del pretest. Estos resultados indican que los estudiantes han desarrollado habilidades significativas para la expresión oral..

VIII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere implementar la estrategia didáctico-lúdica en las instituciones educativas de nivel inicial, primaria y secundaria de Pomalca, las cuales enfrentan realidades problemáticas similares, y evaluar su impacto en la transformación de los estudiantes a nivel local.
2. Se sugiere socializar a nivel de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) la Estrategia Didáctico-Lúdica en eventos educativos realizados en Chiclayo.
3. Se propone la presentación del aporte práctico de la Estrategia Didáctico-Lúdica durante ferias de ciencia a nivel nacional, así como en concursos educativos, tales como el programa "Maestro que Deja Huellas" y el de "Buenas Prácticas".
4. A la comunidad investigadora se le exhorta a promover la elaboración de propuestas factibles basadas en la Estrategia Didáctico-Lúdica, con el objetivo de mejorar la expresión oral en inglés.
5. A los docentes especializados en idiomas se les recomienda implementar Estrategias Didáctico-Lúdicas que favorezcan la mejora de la expresión oral en los estudiantes, utilizando una variedad de enfoques innovadores en el aprendizaje que contribuyan a las diferentes áreas del conocimiento.
6. Se aconseja que los talleres sean desarrollados y dirigidos por profesionales con experiencia en el ámbito de la didáctica lúdica.
7. Se recomienda a los padres de familia, dar la importancia que amerita la habilidad de la expresión oral de sus hijos ya que por medio de estas habilidades se logran aprendizaje significativo y a la vez la capacidad de poder comunicarse con los demás de forma clara y fluida, utilizando el vocabulario adecuado forma clara para hacerse entender.

IX. REFERENCIAS

- Aguilar (2016) Enfoques Mixtos.
<https://sites.google.com/site/metodologiadeinvestigaciontese/enfoques-mixtos>
- Aguilar, R. F. C., Cuellar, J. H. O., & Aguilar, A. C. (2019). Daily 6: An Approach to Foster Oral Fluency of English as a Foreign Language in Adolescents. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 21(2), 29–44. <https://doi.org/10.15446/profile.v21n2.71364>
- Alayo (2018) “Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés”. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Álvarez, C. M. (1999). La Escuela en la Vida (Didáctica). In *Tercera Edición* (Tercera). Pueblo y Educación. http://www.conectadel.org/wp-content/uploads/downloads/2013/03/La_escuela_en_la_vida_C_Alvarez.pdf
- Actis, B. (2002). *¿Qué, cómo y para qué leer?*. Homo Sapiens.
- Actis, B. (2007). *Cómo promover la lectura*. Longseller.
- Ayca, D. A. (2023). Uso de las canciones y la competencia oral del inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Jorge Chávez" de Tacna del año 2021. <http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/5053>
- Batista, C., & Siqueira, M. (2019). Análise Didática De Uma Atividade Lúdica Sobre a “Instabilidade Nuclear.” *Revista Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de Las Ciencias*, 14(1), 126–142. <https://doi.org/10.14483/23464712.13242>
- Burga, A. (2022). Estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de IV ciclo de primaria de una institución educativa de Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97912>
- Briceño (2018) “Influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés” <https://docplayer.es>
- Álvarez, C. M. (1996). La Teoría de los Procesos Conscientes. Fundamentos epistemológicos. Taller.

- Caballero (2021) Las Actividades lúdicas para el aprendizaje.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-
LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf
- Carranza (2017) “Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol” <https://repository.unilivre.edu.co>
- Carranza, B., Fagundes, C., Gois, I., Oliveira, N., Ribeiro, T., & Santos, F. (2019). Desarrollo de un juego didáctico de anatomía humana para la enseñanza superior. *Revista Argentina de Anatomía Online*, 10(1), 40. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lth&AN=136759943&lang=es&site=ehost-live>
- Castañeda-Ramírez, S., Castro-López, M., Bohórquez-Espinel, B., & Ruiz-Vélez, L. (2022). Análisis Del Impacto De Un Aplicativo Lúdico Digital en La Motivación Y Aprendizaje De Estudiantes De Educación Superior en Cursos De Matemáticas. *Revista Panorama*, 16(31), 82–101. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v16i31.3347>
- Chandler (2002). La planeación estratégica en el proceso administrativo. www.gestiopolis.com/la-planeacion-estrategica-en-el-proceso-admini
- Cuestas, B. R. (2023). *Programa “Talkative” para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Lima – 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107066>
- C.V.C (2022) Diccionario de términos Expresión Oral. Obtenido de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.ht
- de Sousa, C. S., & de Lima, J. (2023). Utilizando O Jogo Lúdico Em Formato De Quebracabeça, Como Uma Proposta Para O Ensino Da Organização Da Tabela Periódica. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(2), 1–13. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n2-132>
- dos Santos, M., Barros, J., Cabral, M., & Cabral, C. E. (2023). Desenvolvimento De Atividades Lúdicas Como Modelo Didático Para O Ensino E Aprendizagem De Temáticas Ambientais. *Revista Foco (Interdisciplinary*

- Studies Journal*), 16(4), 1–9. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n4-023>
- Fidias G. (2006) “El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica” Editorial Episteme.
- Flores, J. (2022). Recursos audiovisuales y comprensión de textos de inglés de estudiantes de un centro de idiomas en Chiclayo, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94369>
- Gonzales (2019). Aprendizaje Cooperativo en el desarrollo de la expresión oral en inglés. <http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Gonçalves, F. C. N., & de Moraes, L. C. (2020). Aprendizado ativo nas relações internacionais: um estudo empírico sobre o papel do lúdico no processo de aprendizagem. *OASIS - Observatorio de Análisis de Los Sistemas Internacionales*, 32, 29–47. <https://doi.org/10.18601/16577558.n32.04>
- Hernández, K. D., & Mayorga, A. L. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *PODIUM-Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 17(2), 815–828. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=158258047&lang=es&site=ehost-live>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw-Hill.
- Hurtado, I., & Toro, G. (1997). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Clemente editores
- Jaramillo (2020) “Actividades lúdicas en la expresión oral del inglés” <http://www.dspace.uce.edu>
- Jiménez (2020) “El aprendizaje cooperativo en la expresión oral. <http://bibliotecadigital.udea.edu.com> Játiva (2009), Incidencia de los Métodos y Técnicas de Lectura en la Comprensión Lectora de los Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Cardenal “Spellman”, Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito-Ecuador.
- Jiménez, J., & Gonzales, J. (2004). *Estrategias y técnicas de estudio*. Pearson.
- Mauricio, J. S. (2023). Aprendizaje basado en tareas para desarrollar la expresión

oral del inglés en estudiantes de una institución educativa pública – Chimbote, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/115835>

Minerva (2019). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Revista del Centro Regional de Investigación Humanística, Económica y Social (CRIHES)*.115–130

<http://www.revenicyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>

Morales, J. (2021). Estrategia de formación de valores basada en un modelo de sistematización axiológico académico para el sentido de pertenencia [Universidad Señor de Sipán].

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8446/Morales>

Morales, S. A. (2023). *Destrezas sociales y se comunica en inglés en educandos del VI ciclo de una institución educativa pública en Comas* 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/108260>

Moreno, L. L., Colorado, S. P., & Cárdenas, K. (2022). Tareas mediadas con TIC: una estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral y producción escrita en inglés. *Palobra*, 22(1), 24–41. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.22-num.1-2022-4093>

Muevecela, S., Quichimbo, J., & Guanoluiza, J. (2022). Importancia de lo lúdico mediante las TIC para fortalecer el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, Matemática e inglés en BGU. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*,7(33), –14. <https://doi.org/10.46652/rgn.v7i33.929>

Muñoz, A., Loor, M. N., Villacís, F. O. L., & Zambrano, J. A. (2019). Los Juegos Didácticos Para El Desarrollo De La Expresión Oral en El Aprendizaje Del Idioma Inglés. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(1), 25–35. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=139252983&lang=es&site=ehost-live>

- Nava, M. de los Á. (2021). La cortesía desde un enfoque pragmático de la lengua en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de la Escuela Normal Superior del Estado de México. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 8(3), 1–25. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=158134585&lang=es&site=ehost-live>
- Olivera, M. de los A. (2022). The development of speaking skills in English in high school students. Roca: *Revista Científico-Educacional de La Provincia de Granma*, 18(4), 296–309. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=164319509&lang=es&site=ehost-live>
- Palma. (2021) Estrategias Pedagógicas para fortalecer la expresión oral. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Peña (2021) “El juego como recurso didáctico para la expresión oral” <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Pinto, A., & Díaz, C. (2020). Enhancing English Speaking Skills through Self-Assessment-Based Action Research. *International Journal of Action Research*, 16(2), 132–152. <https://doi.org/10.3224/ijar.v16i2.04>
- Rendón (2019) Aplicación de la metodología rassias para la mejora de la expresión oral. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx>
- Rodríguez, J. R., Ávila, G. A., Pérez, S. S., Rivera, C. N., & Acevedo, J. (2022). Enfoque comunicativo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en tiempos de pandemia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(1), 18–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6370130>
- Ronda (2021) Definición de estrategia <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- Ruiz, M. B. (2022). Nivel de expresión oral en inglés en centros bilingües y no bilingües de Castilla- La Mancha. *Revista Complutense de Educación*, 33(2), 201–213. <https://doi.org/10.5209/rced.73909>
- Salazar, P. S. (2021). La dramatización para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Enrique López

- Albújar - Cuculí - Chongoyape - Chiclayo, 2020.
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/8753>
- Siqueira, J. G., Tateno, N., da Silva, M. do S., & de Carvalho, J. P. (2023). Um Jogo Didático Para Ensinar Sobre Vitaminas. *Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)*, 16(2), 1–12. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n2-138>
- Soto, Albarracin (2019) Aplicación de las técnicas comunicativas de dialogo y juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral en el área de inglés. <https://renati.sunedu.gob.pe>
- Subía, M., & Rivera (2012), Influencia del programa “Mis Lecturas Preferidas” en el desarrollo del nivel de comprensión lectora de los estudiantes del 2do grado de educación primaria de la institución educativa N° 71011 “San Luis Gonzaga” Ayaviri – Melgar – Puno 2011.
- Tabares, E., Bonnane, Y., & Moreira, C. (2023). La comprensión de textos escritos. Niveles de ayuda. *Sinergia Académica*, 6(1), 42–52. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i1.108>
- Tapia, C. (2022). Acompañamiento familiar y comprensión lectora de estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93587>
- Tarrillo, S. (2022). Comprensión lectora en estudiantes de 4° grado de educación primaria IE \"Toribio Casanova López\" Cajamarca. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17574>
- Tesis Plus (2020) Investigación Descriptiva. <https://tesisplus.com/investigacion-descriptiva/investigacion-descriptiva-segun-autores/>
- Valle, A., González, R., Barca, A., & Nuñez, J. (1996). Dimensiones cognitivo – motivacionales y aprendizaje autorregulado.
- Vargas, S. (1993). *Leitura Uma aprendizagem de Prazer*. José Olympio.
- Vergara-Pareja, C., Nielsen-Niño, J., & Niño-Vega, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia.

Revista de Investigación Desarrollo e Innovación, 11(3), 569–578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>

Vilcañaupa, G. M. (2023). *Programa educativo basado en el enfoque comunicativo en la mejora de la expresión oral del idioma inglés, de IV-V ciclo de la universidad intercultural de la selva central Juan Santos Atahualpa - Satipo 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34215>

Vigotsky, L. (1995). *Estrategias de comprensión de lectura*. Visor distribuciones.

Webscolar (2019) Definición de Didáctica. <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>

Zavala, C. (2021). Estrategia didáctica COPRECO para la enseñanza de la comprensión lectora en docentes de educación primaria, 2020. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/4269>

ANEXO N° 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la investigación: “ESTRATEGIA DE FORMACIÓN LECTORA PARA LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO”

MATRIZ

**MANIFESTACIÓN
DEL PROBLEMA**

En la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo Y Guzmán, de La Victoria, al realizar un diagnóstico fáctico de los alumnos se aprecia:

- Los alumnos no hacen predicciones sobre información literal presentada oralmente o a través de imágenes de diversos textos, por ejemplo, no anticipan que hará un personaje conocido.
 - No anticipan de qué se trata un texto a partir de la portada, título e ilustraciones.
 - Limitada descripción en algunos elementos del texto.
 - Insuficientes caracterizaciones de personajes, problema, lugares, hechos de un texto.
 - No predicen, no anticipan el final de una historia cuento, noticia.
 - No asignan atributos a los personajes de su historia (malo, valiente, tímido, dormilón, egoísta, astuto, bondadoso, etcétera).
 - Limitada discriminación cuando no hay sentido en la lectura.
 - Insuficiente relato con sus propias palabras lo escuchado, recordando las partes importantes del texto y también algunos detalles.
-

-
- No relatan la historia o cuento narrado, describiéndolos personajes y hechos siguiendo la secuencia de ideas y con elementos del contexto.
 - No expresan un relato coherente y organizado usándolos referentes qué, ¿cuándo y dónde ocurrió haciendo mención de los sujetos involucrados.
 - No expresan (con o sin mediación) un suceso usando referencias espacio-temporales adecuadas a la situación.
 - Limitada opinan sobre lo escuchado y justifican sus apreciaciones, Contestando pertinentemente a algunas preguntas sobre cuentos o textos leídos en voz alta.
 - Limitados comentarios con otros el contenido de un cuento que ha escuchado (las actitudes de los personajes, otras formas de solucionar el problema, lo más interesante, lo que cambiaría a la historia).
 - No aprecian cuando las oraciones no tienen sentido.
 - No expresan su opinión, manifestando agrado o desagrado en relación al texto, fundamentando su respuesta.
 - No formulan y responden preguntas de distinto nivel de complejidad.
 - No interpretan el significado de palabras nuevas escuchadas.
 - No reutilizan palabras escuchadas en cuentos, textos informativos, programas de televisión, conversaciones y narraciones en diferentes contextos.
 - No muestran un vocabulario rico y variado a través de sus conversaciones.
 - No mencionas palabras que no conoces y que escucharon en el texto narrado.
-

PROBLEMA

Insuficiencias en el proceso de formación lectora, limita la comprensión de textos.

-
- Insuficiencias en el **proceso de formación lectora** en cuanto a extraer información para el desarrollo de acciones de la comprensión de textos.
 - Insuficiente capacitación en los alumnos para el desarrollo del **proceso de formación lectora** en el desarrollo del parafraseo y argumentación.
-

CAUSA	<ul style="list-style-type: none"> - Insuficiente orientación didáctica metodológica para el desarrollo del proceso de formación lectora en el incremento del vocabulario. - Insuficiente orientación didáctica-metodológica para el desarrollo del proceso de formación lectora. - Limitantes en los contenidos teóricos y prácticos para el desarrollo del proceso de formación lectora que contribuya a la comprensión de textos narrativos. - Inadecuadas prácticas pedagógicas del docente, al no estar capacitados para el desarrollo del proceso de formación lectora durante sus exposiciones en las sesiones de clase con los estudiantes de educación primaria.
OBJETO	El Proceso de formación lectora.
INCONSISTENCIA TEÓRICA	No obstante, a lo descrito por estos autores, se aprecia que aún son insuficientes los referentes teóricos, prácticos y metodológicos para el estudio del proceso de formación lectora, teniendo en cuenta la sistematización, el diagnóstico, la fundamentación teórica, el desarrollo de actividades académicas, su apropiación y la generalización para el desarrollo de la comprensión de textos en los alumnos de la I.E. “Juan Pablo Vizcardo Y Guzmán”.
OBJETIVO	Aplicar una estrategia de formación lectora, que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación para la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. “Juan Pablo Vizcardo Y Guzmán” de La Victoria.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caracterizar teóricamente el proceso de formación lectora y su evolución histórica. 2. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de formación lectora en cuanto a su dimensión extraer información.

3. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de formación lectora en cuanto a su dimensión parafraseo y argumentación.
4. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de formación lectora en cuanto a su dimensión incremento del vocabulario.
5. Aplicar la estrategia de formación lectora para el desarrollo de la comprensión de textos.
6. Validar los resultados científicos de la investigación a través de un pre experimento y el resultado estadístico del pos test.

CAMPO DE ACCIÓN

Dinámica del Proceso de formación lectora.

ORIENTACIÓN EPISTÉMICA La relación entre la intencionalidad formativa y su apropiación.

HIPÓTESIS Si se Aplica una estrategia de formación lectora, que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación, entonces se contribuye a la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de la I.E. “Juan Pablo Vizcardo Y Guzmán”.

VARIABLES **VI: Estrategia de formación lectora.**
VD: Comprensión de textos.

SIGNIFICACIÓN PRÁCTICA está dada en el impacto social al transformar el proceso de formación lectora, teniendo en cuenta el diagnóstico, la fundamentación teórica, la planeación estratégica, la instrumentación, la evaluación y control, para el desarrollo de las habilidades de la comprensión de textos, su apropiación y sistematización por parte de los alumnos de la IE “Juan Pablo Vizcardo Y Guzmán”.

NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN radica en la fundamentación teórica de la estrategia partiendo de lo aportado por los diferentes autores que contribuyen a dinamizar el proceso de formación lectora para la comprensión de textos.

ANEXO N° 2 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

COMPRESIÓN DE TEXTOS			
Definición Conceptual	MED (2019) lo define como una interacción en la que el estudiante expresa verbalmente acompañado de la gestualidad y comunicación corporal, todo lo que él o ella siente o desea.		
Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Fuente de verificación
DIMENSIÓN PRONUNCIACIÓN	Vocalización y entonación	Observación (ficha de observación)	ALUMNOS
	Reglas de pronunciación		
DIMENSIÓN FLUIDEZ	Expresa las palabras con facilidad	Lista de cotejo (Ficha de cotejo)	DOCENTES
	Tiempo y Orden lógico		
DIMENSIÓN VOCABULARIO	Pausas en el contexto del diálogo.	Análisis documental	
	Usa las palabras estudiadas en clase		
	Usa nuevo vocabulario para adaptarlo al contexto.		

Nota: Operacionalización de variable dependiente.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE INDEPENDIENTE

ESTRATEGIA DIDÁCTICO LÚDICA

VARIABLES	DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN
INDEPENDIENTE: ESTRATEGIA DIDÁCTICO LÚDICA	1.-Fundamentación Teórica	<p>1.- Se establece el contexto y ubicación del problema a resolver.</p> <p>Ideas y punto de partida que fundamentan la Estrategia.</p>
	2.-Diagnóstico	1.-Indica el estado real del objeto y evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia.
	3.- Premisas, Requisitos y Objetivo general	<p>1.- Se describen las premisas como posibles conclusiones anticipadas de lo que se desea lograr.</p> <p>2.- Se describen los requisitos o elementos indispensables para llevar a cabo la estrategia didáctico lúdica.</p> <p>3.-Se describe el objetivo general de la estrategia.</p>
	4.-Planeación Estratégica	<p>1.-Se define metas y objetivos a corto y mediano plazo que permiten la transformación del objeto desde el estado actual hasta el estado deseado.</p> <p>2.-Planificación de las acciones por etapas, recursos, métodos que corresponden a estos objetivos.</p> <p>3.- Etapas:</p> <p>A. Dimensión Pronunciación.</p> <p>B. Dimensión Fluidez.</p> <p>C. Dimensión Vocabulario.</p>
	5.-Implementación	<p>1.-Explicar cómo se aplicará, bajo qué condiciones, durante qué tiempo.</p> <p>Responsable</p> <p>Participantes</p>
	6.-Evaluación	1.-Definición de los logros, obstáculos que se han ido venciendo, valoración de la aproximación lograda al estado deseado del objeto de la investigación.
	7.-Presupuesto	Se contempla los costos para la ejecución de la estrategia didáctica lúdica.
	8.-Cronograma	Se proyecta las fechas para la realización de cada actividad planeada e instrumentada en las tres etapas.

Nota: Operacionalización de variable independiente.

**ANEXO N° 3 A INSTRUMENTOS
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

LISTA DE COTEJO

Esta lista de cotejo, está diseñada para aplicar a las estudiantes del segundo grado del nivel secundaria en las 4 aulas en el área de inglés. Este instrumento, tiene la finalidad de diagnosticar la situación actual del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, referente a la competencia de Expresión Oral.

Cada Ítem será analizado cuidadosamente para ser evaluado e manera objetiva y exacta.

La escala que se va a utilizar en este instrumento de recojo de información es la siguiente:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Siempre

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	ITEM	VALORES			
			1	2	3	4
EXPRESIÓN ORAL	PRONUNCIACIÓN	Pronuncia claramente las palabras para comunicar sus ideas				
		Vocaliza claramente un texto sin interrupción				
		Usa adecuadamente el tono de voz, para hacerse entender de manera clara				

		Varía la entonación al expresar estados de ánimo o emociones.				
		Emplea gestos y contacto visual para ayudarse a expresar mejor sus ideas				
	FLUIDEZ	Expresa sus ideas con seguridad, espontaneidad y en forma relajada				
		Se expresa sin titubeos ni interrupciones en una conversación				
		Se expresa con la velocidad y el tiempo necesario para darse a entender				
		Se expresa utilizando un orden lógico y con coherencia				
		Varía en la entonación y pausas de acuerdo al contexto del texto.				
		Utiliza el vocabulario adecuado al momento de comunicarse de acuerdo a su grado.				
	VOCABULARIO	Utiliza expresiones de su contexto para adaptarlo a su conversación				
		Utiliza diferentes sinónimos para expresarse.				
Utiliza nuevo vocabulario para adaptarlo al contenido de su texto						

Nota: Instrumento de recolección de datos.

ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS N° 1

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador : Fanny Margarita Sigueñas Delgado
 1.2. Cargo e institución donde labora : Docente-IE "María de Lourdes"-Pomalca
 1.3. Experiencia profesional (AÑOS) : 20 años
 1.4. Autor del instrumento : ODAR ANTONIO OBANDO FERNANDEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACION

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.		X		
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.		X		
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.			X	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.		X		
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.			X	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.		X		
CONTEO TOTAL			8	18	26
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:
$$\frac{A+B+C}{30} = \frac{0+8+18}{30} = 0.97$$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACION GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo

Validez Buena



ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS N° 2

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Nombres y apellidos del validador : JULIO CÉSAR PECHE BÚQUEZ
1.2. Cargo e institución donde labora : Docente de la LE. 11521 "María de Lourdes" Pomalca
1.3. Experiencia profesional (AÑOS) : 23 años
1.4. Autor del instrumento : ODAR ANTONIO OBANDO FERNÁNDEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asegurable para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

$$\frac{A+B+C}{30}$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez buena


 Julio César Pêche Búquez

**ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR
JUICIO DE EXPERTOS N° 3**

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador** : LADY KELLY PIEDRA ROJAS
1.2. Cargo e institución donde labora: Docente I.E. María de Lourdes
1.3. Experiencia profesional (AÑOS) : 22 años.
1.4. Autor del instrumento : ODAR ANTONIO OBANDO FERNÁNDEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Cráterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					
		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

$$\frac{A + B + C}{30}$$

0.87

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

I.

Validez buena



Firma del Experto

**ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR
JUICIO DE EXPERTOS N° 4**

INFORMACIÓN GENERAL

FICHA DE VALIDACIÓN

- a. Nombres y apellidos del validador** : Constanza Consuelo Toscanelli Ramos
- b. Cargo e institución donde labora** : Profesora por Horas
- c. Experiencia profesional (AÑOS)** : 33 años de servicio
- d. Autor del instrumento** : ODAR ANTONIO OBANDO FERNÁNDEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.		X		
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.			X	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.		X		
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.			X	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.		X		
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.		X		

• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.		X		
CONTEO TOTAL			10	15	25
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente
de validez:

$$\frac{A + B + C}{30}$$

$$\frac{0+10+15}{30}$$


= 0.83

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena



Constanza C. Toscanelli Ramos

**ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR
JUICIO DE EXPERTOS N° 5**

I. INFORMACIÓN GENERAL

FICHA DE VALIDACIÓN

- a. Nombres y apellidos del validador : Rogelio Edgar Vilcherrez Chozo
 b. Cargo e institución donde labora : Profesora por Horas
 c. Experiencia profesional (AÑOS) : 30 años de servicio
 d. Autor del instrumento : ODAR ANTONIO OBANDO FERNÁNDEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	

• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	
CONTEO TOTAL					30
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)				C	B
				A	Total

Coefficiente
de validez:

$$\frac{A + B + C}{30}$$

$$\frac{0+0+30}{30}$$


$$= 1$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena



Mg. Rogelio Edgar Vilcherrez Chozo

ANEXO N° 05 CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución: **I.E. N° 11521 “María de Lourdes”, de Pomalca.**

Investigador: **Odar Antonio Obando Fernández.**

Título de la Investigación: **“ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. “MARÍA DE LOURDES”, POMALCA”.**

Yo, Jorge Benavidez Carranza, identificado con DNI, 27437116 DECLARO:

Haber sido informada de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación **“ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. “MARÍA DE LOURDES”, POMALCA”**, así como en qué consiste mi participación.

Estos datos que yo otorgue serán tratados y custodiados con respeto a la intimidad, manteniendo el anonimato de la información y la protección de datos desde los principios éticos de la investigación científica. Sobre estos datos se asisten los derechos de acceso, rectificación o cancelación que podré ejercitar mediante solicitud ante el investigador responsable. Al término de la investigación, seré informado de los resultados que se obtengan.

Por lo expuesto otorgo MI CONSENTIMIENTO para que se realice la Entrevista/Encuesta que permita contribuir con los objetivos de la investigación:

Objetivo general de la investigación:

Aplicar una estrategia didáctico lúdica para la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. “María de Lourdes, Pomalca”.

Objetivos específicos:

1. Caracterizar epistemológicamente el proceso de desarrollo didáctico lúdico relacionado con la expresión oral de los estudiantes, su evolución histórica y su dinámica.

2. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de desarrollo didáctico lúdico relacionado con la expresión oral de los estudiantes.
3. Elaborar las actividades, acciones o fases que conforman la estrategia didáctica lúdica para la expresión oral del idioma inglés.
4. Determinar, mediante un experimento la validez de la propuesta de solución elaborada.
5. Comparar los datos obtenidos mediante el pre experimento, en el pre y post test, para verificar la significación de las transformaciones logradas.

Chiclayo, 26 de mayo del 2022



Mg. Jorge Benavides Carranza
DIRECTOR

Mag. Jorge Benavidez Carranza

FIRMA DIRECTOR

DNI: 27437116

Anexo 06: ACTA DE ORIGINALIDAD DE INFORME DE TESIS



ACTA DE ORIGINALIDAD DE INFORME DE TESIS

Yo, Dr. Juan Carlos Callejas Torres, docente de la Escuela de Posgrado - USS y revisor de la investigación aprobada mediante Resolución N° 351-2022/EPGUSS-USS del estudiante, Bach. Odar Antonio Obando Fernández titulada: “ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. “MARÍA DE LOURDES”, POMALCA” de la Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 15%, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud.

Por lo que, concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva de Similitud aprobada mediante Resolución de Directorio N° 015-2022/PD-USS de la Universidad Señor de Sipán.

Pimentel, 05 de octubre de 2023



Dr. Juan Carlos Callejas Torres
Orcid 0000-0001-8919-1322
Renacyt P0098518
Scopus Author ID 57222188256

Dr. Juan Carlos Callejas Torres

CE N° 001170407

Anexo 07: Aprobación del Informe de Tesis



ACTA DE APROBACIÓN DEL INFORME DE TESIS

El **DOCENTE Dr. Juan Carlos Callejas Torres**, del curso de Seminario de Tesis II, asimismo la **Asesor ESPECIALISTA Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco**.

APRUEBAN:

La Tesis: **“ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA COMPETENCIA DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS, SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIO, I.E. “MARÍA DE LOURDES”, POMALCA”**.

Presentado por: **Bach. Obando Fernández Odar Antonio**, de la Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.

Chiclayo, 10 de setiembre del 2023.

Dr. Juan Carlos Callejas Torres
Orcid 0000-0001-8919-1322
Renacyt P0098518
Scopus Author ID 57222188256

Dr. Juan Carlos Callejas Torres

Docente de Curso

Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco
CPPP 0901901401
Orcid 0000-0003-1944-7112

Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia

Asesora Especialista