



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

**Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los
estudiantes de primaria de una institución educativa
limeña, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros

AUTORA:

Castillo Castro, Amelia (orcid.org/0000-0002-1395-3447)

ASESOR:

Dr. Tolentino Quiñones, Hermis (orcid.org/0000-0002-9819-1655)

CO-ASESORA:

Mg. Quintero Ramírez, Laura Pamela (orcid.org/0000-0002-1756-7498)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Quisiera dedicar esta tesis a la persona que me regaló la vida y me ayudado a crecer tanto a nivel personal como profesional, mimadre, quien a pesar de las dificultades presentadas a lo largo del camino siempre con una sonrisa me alienta a continuar.

A mi familia e hijos quienes son mi mayor inspiración para el logro de mis metas, aquellas que están a mi lado cuando más los necesito.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a Dios quien ha llenado mi vida de esperanza y alegrías para no decaer.

A mi familia por su apoyo constante en las diferentes etapas de mi vida. A mis queridos maestros por brindarme un poco de sus valiosos conocimientos, aportando grandes mensajes de superación, ética y moral profesional.

Y a todas las personas maravillosas quienes me brindaron el soporte emocional para continuar en la consecución y logro de mis metas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra y muestreo.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	18
4.1. Resultados descriptivos.....	18
4.2. Resultados inferenciales.....	20
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	29

VII. RECOMENDACIONES.....	30
VIII.REFERENCIAS	31
ANEXOS	38

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Nivel de juego de roles en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña,2022	18
Tabla 2. Nivel de aprendizaje del idioma inglés	19
Tabla 3. Relación entre el juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés.....	20
Tabla 4. Relación entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales.....	20
Tabla 5. Relación entre el juego de roles y expresión clara de las ideas.	21
Tabla 6. Relación entre el juego de roles y el uso de estrategias expresivas.	21
Tabla 7. Relación entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático.	21
Tabla 8. Prueba de normalidad	22

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Nivel de juego de roles en los estudiantes.....	18
Figura 2 Nivel de aprendizaje del idioma inglés.....	19

RESUMEN

El propósito del presente estudio fue determinar la relación entre el juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Este estudio se enmarcó en el enfoque cuantitativo, de tipo básico y de diseño no experimental- correlacional. Los participantes fueron aprendices del segundo grado de primaria de una I.E limeña; para la recopilación de datos se crearon y validaron listas de cotejo para abordar los problemas presentados, y a la par extraer información. Estos instrumentos fueron diseñados para determinar los niveles de aprendizaje y la familiaridad con el juego de roles. Asimismo, se halló la existencia de una correlación altamente significativa entre las variables, con un valor de significación de 0,003 (p -valor $< 0,05$). Por ende, la conclusión a la cual se arribó es la demostración de la existencia de una relación positiva entre la variable juegos de roles y aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Lenguas extranjeras, juego de roles, aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of this research study was to determine the relationship between role-playing and English language learning in primary students of an educational institution in Lima, 2022. This study used a quantitative approach, of a basic type and non-experimental design- correlational. The participants were apprentices of the second grade of primary school of a Lima I.E of both sexes; For data collection, checklists were created and validated to address the problems presented, and at the same time extract information. These instruments were designed to determine levels of learning and familiarity with role playing. Likewise, it was found that there is a highly significant correlation between the two variables ($p < 0.01$), with a significance value of 0.003 ($p\text{-value} < 0.05$). Therefore, the conclusion of the current investigation showed that there is a positive relationship between both study variables.

Keywords: Foreign languages, role play, learning.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, conocer un nuevo idioma se ha convertido en una exigencia global; pues es considerada una ventaja competitiva que permite abrir las puertas a nuevas experiencias culturales y profesionales. Es por ello que el idioma inglés debe ser guiado por docentes capacitados que desarrollen una metodología adecuada en el proceso de enseñanza. La pandemia de Covid-19 propició la innovación de nuevas metodologías, las cuales hoy en día y con la reincorporación de los estudiantes a las aulas de clases, deberán ser evaluadas y mejoradas para la correcta enseñanza (Briones et al., 2021).

Un reporte en España de Cambridge University Press menciona que el 44% de estudiantes admiten que sus conocimientos de la lengua extranjera son bajos o muy bajos, lo que convierte a España en el peor país en toda la Unión Europea (Soler, 2017; Cronquist y Fiszbein, 2017). En Latinoamérica, Garma (2021) encontró que en Chile la dificultad en el desarrollo de la destreza comunicativa inglesa es grande, pues los educandos muestran muy poca precisión en la construcción gramatical y en el vocabulario de dicha lengua, asimismo observó que tan solo el 11% de la población estudiantil consiguió una clasificación A2, lo cual indica que es mínima la cantidad de individuos que han desarrollado la comunicación en tal idioma para situaciones cotidianas y con un vocablo elemental.

En el territorio peruano, el sistema educativo actual no ha respondido a las exigencias educativas para la enseñanza de una lengua inglesa, generando la presencia de dificultades, carencias y deficiencias al momento de expresar ideas con fluidez y precisión, aquellas que conllevan a que los jóvenes no puedan lograr un léxico fluido (Ramírez y Artunduaga, 2018). Es así como los autores mencionan que cerca del 80% de los estudiantes se muestran nerviosos e inseguros al hacer proposiciones o presentar los diálogos en este idioma por lo cual, se abstienen a participar dentro del aula de clase. La escasez de capacidad de los docentes en cuanto al uso de novedosas estrategias interactivas, así como la carencia de materiales educativos pertinentes, resulta alarmante pues evidencia una gran problemática en el afianzamiento de las destrezas de comunicación en inglés, sobre todo en quienes inician su vida académica (Ministerio de Educación

[MINEDU], (2016). Por último, se observa que, en la localidad, el escaso acceso a técnicas motivadoras y activas para la enseñanza del idioma extranjero, además de la falta de interés, la poca lectura escritura y actividades socio comunicativas, ha generado un decadente estado de motivación con respecto a las sesiones de aprendizaje, viéndose así una elevada inseguridad para expresarse al responder acerca de diversos temas haciendo uso del idioma inglés de manera fluida.

Por lo expuesto, el problema general que se planteó fue el siguiente: ¿Qué relación existe entre el uso del juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022?. Al mismo tiempo, de manera específica: ¿Qué relación existe entre el uso del juego de roles y la adecuación de los textos orales en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022?; ¿Qué relación existe entre el uso del juego de roles y expresión clara de las ideas en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022?; ¿Qué relación existe entre el uso del juego de roles y el uso de las estrategias expresivas en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022?; ¿Qué relación existe entre el uso del juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022?.

La presente investigación basó su justificación bajo el criterio de Hernández et al. (2018), quien plantea que, para la correcta elaboración de la justificación, esta se basa en tres criterios: Teórico, metodológico y práctico. Por tanto, a nivel teórico la investigación ahondó sobre el conocimiento respecto al juego de roles como parte de una enseñanza innovadora y estratégica para el aprendizaje de un nuevo idioma, enfocándose en reforzar la expresión oral y al mismo tiempo explorar nuevos conocimientos respecto a la metodología de enseñanza del idioma extranjero que enriquecerán futuras investigaciones. A nivel metodológico, la investigación resulta viable pues genera valor para la institución educativa participante, basada en la recopilación de información coherente a los tiempos actuales y sirviendo de referencia para estudios posteriores interesados en investigaciones a fines. Por último, a nivel práctico, la investigación pretende

servir de referencia para nutrir los diferentes programas y campañas promovidas por diversas entidades educativas a fin de incorporar la metodología de enseñanza de rol play.

Al mismo tiempo, como objetivo principal se planteó: Determinar la relación que existe entre el juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Asimismo, se plantearon los objetivos específicos: Determinar la relación que existe entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Determinar la relación que existe entre el uso del juego de roles y expresión clara de las ideas en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Determinar la relación entre el juego de roles y el uso de las estrategias expresivas en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Determinar la relación entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático en los estudiantes del segundo grado de primaria en una institución educativa limeña, 2022.

Por último, la hipótesis general planteada fue: La relación que existe entre el uso del juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés es significativa en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022. Al mismo tiempo, se plantearon como hipótesis específicas: La relación que existe entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales es significativa en los estudiantes del segundo grado de una institución educativa limeña, 2022; la relación que existe entre el juego de roles y expresión clara de las ideas es significativa en los estudiantes del segundo grado de primaria en una institución educativa limeña, 2022; la relación que existe entre el juego de roles y el uso de las estrategias expresivas es significativa en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022; la relación que existe entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático es significativa en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En Perú, Janampa (2021) analizó la importancia de los juegos de rol en el aprendizaje del inglés en un colegio con educandos del 5 A. Del análisis cualitativo y la interpretación de los datos, se observó que varios factores de la vida escolar como: carencia de confianza en sí mismos y la escasa motivación en educandos del nivel secundario, mejoraron y fortalecieron sus habilidades comunicativas en el aprendizaje. Por lo tanto, se concluyó que el uso de esta técnica permite la integración de las habilidades de comunicación, los componentes emocionales y el desarrollo social.

Garma (2021) utilizó una muestra de 57 estudiantes para precisar la efectividad de las estrategias de juego de roles para mejorar la expresión verbal en inglés; para ello utilizó un enfoque cuantitativo - preexperimental. Se encontró que, del grupo experimental, el 4% está en un estado inicial, el 15% en un estado de progreso, el 21 % logró los resultados esperados y el 12% logró resultados extraordinarios, determinando así que el grupo experimental obtuvo un desempeño favorable. Al mismo tiempo, el autor encontró resultados significativos en la prueba de hipótesis ($p= 0.003$).

Bellodas (2020) estudió cómo determinar la efectividad de los juegos de rol en el aprendizaje del inglés en estudiantes del segundo año de primaria y el impacto de aplicar un enfoque de diseño semiempírico cuantitativo. Los estudiantes fueron entrevistados con un pre-test y post-test. Estos mostraron que ningún estudiante obtuvo puntajes bajos. En resumen, los autores encontraron una considerable mejora en el rendimiento académico al utilizar esta técnica, en la cual se obtuvo una tasa de éxito predominantemente alta del 8%.

Melgarejo (2018) definió la estructura y temática de la estrategia de juegos de roles para mejorar la expresión oral de estudiantes del V ciclo de primaria de la Institución educativa N° 88159 – Huandova. Partiendo de una propuesta didáctica que implemente como estrategias el Roleplay, para así potencializar el desarrollo de la expresión oral; se tuvo a bien desarrollar un estudio no experimental con la participación de 33 estudiantes del cual se obtuvo un 76%

de estudiantes que tienen un inadecuado nivel de expresión oral y el 24% presentan un nivel adecuado, concluyendo que para mejorar la expresión oral se requiere de la aplicación de sesiones óptimas, en las cuales haya una estructura y temática, tomando como estrategia el juego de roles.

Siguiendo con los antecedentes, podemos mencionar que Jiménez (2020) en su investigación realizada con la finalidad de ahondar en el potencial que el aprendizaje colaborativo tiene para el proceso de inducción en el idioma inglés, tuvo a bien realizar un trabajo con 36 estudiantes pertenecientes al 7mo grado, quienes poseen edades entre 12 a 14 años. A los estudiantes se les realizó la aplicación de una evaluación previa al estudio, y otra al término de la misma; encontrando que, al hablar del aprendizaje colaborativo, se menciona que esta cumple un papel fundamental para la enseñanza de dicho idioma y, tomando en cuenta ello, los autores proponen que el trabajo en colaboración puede traer consigo innumerables beneficios para cada uno de los estudiantes, aun mas para aquellos que poseen un bajo rendimiento académico.

Por su parte, los autores Mora y Camacho (2019) comentan que existen diversas formas por las cuales el alumno puede mitigar la apatía y el desinterés general ante ciertos retos ligados al aprendizaje gramatical del idioma inglés, mismas que a través de herramientas tales como la plataforma Classcraft pueden facilitar el dominio gramatical de dicho idioma, es por tal motivo que para la aceptación de dicha hipótesis, los autores elaboraron una encuesta, misma que desarrollaron de acuerdo a un esquema propuesto y basado en una encuesta positiva de estudiantes del 6to grado de educación. Es así como los autores convergen en que un adecuado rumbo de un aprendizaje más significativo, sobre todo en base al ambiente de juego provisto, permite incrementar el interés por el aprendizaje de un nuevo idioma y hacer frente a la tarea del aprendizaje gramatical de la misma.

Macías (2017) encontró que el enfoque cualitativo incrementó el número de maestros con excelentes puntajes de fluidez del 15% al 37%, y estudiantes intermedios del 34% al 42%. Ambos aumentos se acentuaron en los estudiantes con deficiencia severa del lenguaje, lo que redujo significativamente esta

deficiencia del 51% al 21%, asegurándose que el juego de roles maximice la competencia lingüística, fomente la colaboración en el lugar de trabajo y mejore la autoestima, la confianza, la autoconciencia y las relaciones con los demás.

Con los años, varios autores han propuesto diversos conceptos que pretenden explicar acerca del juego de roles, en tal sentido, Paz (2019), define el juego de roles como un papel ficticio en el cual el sujeto está expuesto ante un juego lúdico presentando una serie de características a las cuales se deben regir, asimismo, estos jugadores tienen la finalidad de interpretar los actos conscientes de los personajes en el cual se va manifestando.

Además, Ruiz (2018) y Gaete (2011) comentaron que el juego de roles se basa en la realidad de un ambiente lúdico, en el que los jugadores varían la asignación de roles, el cual se da por medio de reglas claras antes establecidas, bajo un líder que dirige el juego. En esa misma línea, Ruiz afirmó que existen dos tipos de juego de roles, los cuales son controlados y libres; al hablar del juego de roles controlados, haciendo referencia a que los participantes deberán crear una historia y estos deberán elegir a un líder para que asuma las reglas del juego, creando un drama o situación en la que los participantes están involucrados, en cambio, el juego de roles libres, es el que involucra representar papeles de adultos que reflejan actividades y relaciones sociales que estos establecen, simbolizando a las actividades cotidianas de la familia y comunidad (Ladousse, 2004).

Para Cárdenas (2020), los diversos juegos permiten promover la exploración y experimentación de la realidad con un acto meramente ficticio, que a su vez permite favorecer la creatividad de cada uno de los estudiantes, permitiendo que incremente y mejore su pensamiento imaginativo; por tanto, el autor propone una serie de alternativas que permiten dar solución a una problemática latente respecto a los diferentes estilos del pensamiento, mencionado así que cada participante o, en este caso “jugador”, pueda depender de la meta individual ya sea planteada por el propio participante, o asignada por algún moderador o monitor de la actividad. Todo ello permitirá que, en su conjunto, los participantes cumplan un objetivo en común y con ello, se establezcan grupos de trabajo colaborativo para así, con la ayuda del equipo lograr la meta (Pérez et al., 2019).

Habiendo expresado lo anterior, y enfatizando en la posible relación que puede existir entre el juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación primaria, Martín (1992, citado en Lama, 2018) describe al roleplay como la piedra angular en el desarrollo del aprendizaje, pues tal autor manifiesta que el docente tiene la obligación de cumplir los roles que este mismo establece, y con ello hacer válido el derecho relacionado con la participación colectiva.

Antonio (2018) y Polo et al. (2018) refirió que el juego de roles explora y entiende el comportamiento personal y social, además, promueve el autoanálisis a partir de la metacognición, proceso en el cual se reconocen las alternativas de pensar y actuar desarrollando habilidades de comunicación y la manera adecuada para relacionarse en el entorno social, así como también facilitar el proceso de aprendizaje hacia situaciones de desarrollo profesional. Del mismo modo, Berrocal (2018) expuso que este efectúa un papel imprescindible en el aprendizaje, pues permite fomentar las habilidades para la vida durante el proceso del desarrollo del ser humano, reforzando por medio de ello la empatía, socialización y el respeto.

Khotsri (2005, citado en Ruiz, 2018) además, dividió los tipos de juegos de rol en dos dimensiones, considerados en el tamaño de este estudio: los juegos controlados, que consisten en la realización de diálogos, teniendo en cuenta la capacidad de transmitir significado a medida que son practicados por los participantes. Los juegos de roles guiados, en el cual los instructores construyen diálogos, escriben consejos de actuación y presentan situaciones y roles, haciendo uso de la información necesaria en el nuevo lenguaje. En este tipo de juegos de roles gratuitos, los alumnos reciben instrucciones sobre situaciones de la vida real y las resuelven sin basarse en instrucciones o texto, siendo aquí que ellos por sí solos primero tienen que crear sus propias conversaciones sin practicar, y rápidamente reconocer el contenido de las conversaciones (Savignon, 2018) Este también es llamado juego improvisado debido a que los estudiantes realizan una lluvia de ideas durante un período de tiempo para seleccionar idiomas y terminología. Este tipo es más engorroso y requiere certeza del hablante, nivel y

juicio de la estructura gramatical y del vocabulario.(Roque y Véliz, 2022)

En otro aspecto, Edwards (1999) propone una teoría de modelo grande que incluye una visión jerárquica de los elementos que gobiernan el proceso creativo y los intereses creativos de los jugadores. La teoría es interesante porque reconoce que cualquier acción de juego de roles es parte del tejidosocial de cómo los jugadores interactúan como humanos; proporcionando ideas claras para clasificar componentes, elementos y sus relaciones pues permite enfocar en el juego, las intenciones que el maestro desea conseguir.

Respecto al aprendizaje del idioma extranjero Garma (2021), mencionó que el aprender un segundo idioma, es el pilar base del aprendizaje, siendo este fundamental para el proceso de comunicación en el cual el educando se encuentra inmerso. Para este autor, la expresión oral se encuentra presente y constituye una competencia primordial para el ser humano que permite el intercambio dialéctico y desarrollo, motivándolo a ser espontáneo en sus enunciados, a desarrollar sus ideas y a utilizar diferentes metodologías en la enseñanza-aprendizaje para la consecución de sus objetivos.

Del mismo modo, Thornbury (2006) creía que la expresión oral es un acto interactivo y pretende controlar el cambio en el momento de la interacción en tiempo real y la capacidad de planificar un tiempo mínimo para los detalles. También declaró que la expresión verbal estaba relacionada con la comprensión y el desarrollo simultáneo. En el caso de la fluidez en inglés, su implementación no solo se preocupa por manejar la expresión, el léxico y la lingüística de ese idioma, sino también el conocimiento, la estrategia, la sociedad, la cultura y el habla (Herrera y Sans, 2018). Asimismo, agregó que hablar no se trata solo de hacer oraciones de acuerdo a la gramática y luego expresarlas, sino que la interacción al hablar requiere un trabajo en equipo, es decir, la participación interactiva en el manejo de situaciones, los procesos de comunicación y la expresión verbal como habilidades deben practicarse por separado. De similar manera, Hughes (2011) afirma que el habla es inherentemente interactiva y ocurre incluso bajo limitaciones de tiempo real.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), definió la habilidad de hablar como una actividad interactiva para que uno o más interlocutores expresen sus pensamientos y sentimientos, la cual refleja el fortalecimiento de una comprensión e interacción efectiva, ya que envuelve un activo proceso de edificación continua de diferentes modelos de historias para crear y escuchar con el fin de lograr un objetivo. Como señala Vitalia (2021), el eje fundamental del desarrollo del habla es el diálogo, ya que se considera la principal fuente de intercambio comunicativo entre interlocutores, porque permite codificar y decodificar ideas. Vitalia (2021) además menciona que, en el marco del enfoque de comunicación, se aprecia que todas las estrategias están dirigidas a ayudar a los aprendices a expresarse y entablar conversaciones para aumentar gradualmente su vocabulario y la comprensión del mensaje del editor.

Es preciso mencionar que, en nuestro país, el MINEDU (2013) ha mencionado la existencia de un documento conocido como Ruta de aprendizaje, en el cual se hace mención que la expresión oral se encuentra estrechamente relacionada con la comprensión de los fonemas y que, a su vez esta se ejecutan de forma paralela. Al mismo tiempo se menciona que dentro de esta se encuentran presentes diversas habilidades, tales como la proporción de la información, la expresión de juicios argumentativos y la expresión de acuerdos y desacuerdos.

Para Thornbury (2005), una parte importante del plan de estudios nacional está basado en el desarrollo de habilidades en cada nivel educativo, enfatizando las habilidades del dominio del inglés, aquellas que se encuentran directamente relacionadas con la expresión oral, debido a que contiene una combinación de diferentes factores para organizar y desarrollar ideas con coherencia, utilizar estratégicamente los recursos no verbales y verbales, interactuar estratégicamente con los diferentes interlocutores y, en definitiva, formar, contener y evaluar reflejando el contexto.

Parte fundamental para el plan nacional de estudios está ligado al desarrollo de las destrezas y habilidades en relación a los diferentes niveles, enfatizando con ello que la necesidad primigenia del dominio del lenguaje inglés, puestas en

manifiesto a través de la expresión o de la reacción de diversas oraciones en dicha lengua extranjera (Cobo y Valdivia, 2017). Es así como, al profundizar sobre las habilidades mencionadas en líneas anteriores, encontramos a la expresión oral, como la primera habilidad relacionada de manera directa. Todo esto es debido a que esta es poseedora de un conglomerado de habilidades que mantienen en orden y a la par, desarrollan ideas con gran coherencia, utilizando exclusivamente y sobre todo, de manera estratégica, los recursos lingüísticos y no lingüísticos; al mismo tiempo de interactuar transcendentamente con los distintos interlocutores y, con ello, poder contener, formar y evaluar dicha habilidad. (Domínguez, 2003).

Las expresiones verbales se desarrollan como parte de un enfoque de comunicación que afianza las competencias comunicativas. Pompa (2015) la ha descrito como la capacidad de expresarse de manera adecuada y la destreza del oyente para comprender el mensaje bien estructurado con similitudes, por ende, la define como la capacidad de establecer relaciones integrando la escucha correcta, la lectura adecuada, el habla y la escritura. De igual forma, Pérez (1996, citado en Dosso, 2009) sostiene que lo esencial en este enfoque es establecer la capacidad de comunicarse con fluidez teniendo en cuenta los intereses y necesidades del aprendiz, determinando así la conducta que quiere desarrollar. En tal sentido, la perspectiva comunicativa que facilita el aprendizaje de idiomas se aplica de manera más efectiva y eficiente en contextos del mundo real pues es una herramienta que facilita la comunicación mutua.

Siguiendo con las bases teóricas, resulta vital mencionar el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) que proporciona información respecto a la medición del aprendizaje de un nuevo idioma, mismo que engloba cuatro habilidades: comprensión oral y escrita, comunicación verbal y comunicación escrita, ubicándolos en un nivel determinado entre A1 y C2, siendo estos: nivel A, evidenciando un nivel de dominio básico y estando sub dividida en A1 (principiante) y A2 (Elemental); B, observándose que aún faltan competencias más eficientes para la comunicación y dividido en B1 (Intermedio) y B2 (Intermedio alto); y C, encontrándose en una etapa más avanzada y sub dividida en C1 (Avanzado) y C2 (Experto) (Harmon Hall, 2019).

Para finalizar, la concepción teórica del aprendizaje del idioma inglés está respaldada bajo la teoría conductista, misma que menciona que, bajo la asociación de estímulo respuesta se pretende optimizar la metodología de enseñanza. La teoría sugiere así que el sujeto, el profesor, es el único proveedor y poseedor del conocimiento, y que el estudiante puede adquirirlo junto con él.

El sujeto permanece pasivo, dando una respuesta que es controlada por el docente, siendo este el único proveedor de conocimiento, basado en circunstancias imprevistas del entorno. Con tal suposición, se excluye la idea de que el ser humano tiene la capacidad intrínseca de aprender, negando la naturaleza orgánica del aprendizaje y, por tanto, ignorando las discrepancias individuales. (Batista et al., 2001). Por otro lado, el enfoque cognitivista nace con la finalidad de aprender los procesos mentales que no son enseñados por el conductismo, pues como menciona Cook (1998), la responsabilidad del enfoque se basa en la explicación de la inteligencia en base a los procesos psicológicos de la información. Es así como, el conocimiento del ser humano, es entendido como un conjunto de pensamientos y razones, almacenados por el cerebro. (Batista et al., 2001).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

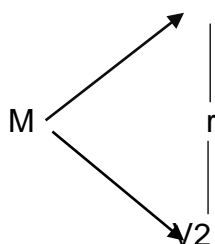
Enfoque: Se utilizó el enfoque cuantitativo, pues un método cuantitativo está centrado en la medida y el análisis matemático o estadístico de la información compilados mediante cuestionarios o encuestas (Hernández et al., 2014).

Tipo de investigación: Para Porras (2017), una tesis fundacional tiene como fin incrementar los saberes acerca de un problema en particular y servir de base para la investigación (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2019).

Diseño de investigación: Se utilizó un diseño no experimental, pues la determinación de un grupo en consideraciones presenta la esencia de la investigación y se sostuvo en observar y analizar los resultados; por otro lado, la investigación fue correlacional, pues analizó la correlación entre las variables. (Hernández et al., 2014).

Gráficamente es representado de la siguiente manera:

V1



M = estudiantes de primaria

V1: Variable 1.

V2: Variable2.

r: Correlación.

3.2. Variables y operacionalización

Variable: Para Hernández et al. (2014) son propiedades fluctuantes cuyas modificaciones se pueden observar y medir. Además, pueden ser clasificadas como dependientes e independientes. De igual forma, según Vara (2012); citado en Ñaupas et al., 2018), una variable independiente es una variable generadora de

cambios que influyen en la dependiente.

Operacionalización: Tal como lo definen Ñaupas et al., (2018) y Espinoza (2018), es el procedimiento de convertir variables teóricas en variables experimentales, y finalmente reactivos en indicadores.

Variable1 Juego de roles

Definición Conceptual: Ruiz (2018) sustenta que el juego de roles se basa en la realidad de un ambiente lúdico, en el que los jugadores varían la asignación de roles, el cual se da por medio de reglas claras antes establecidas, bajo un líder que dirige el juego. En esa misma línea, el autor afirmó que existen dos tipos de juego de roles, los cuales son controlados y libres; al hablar del juego de roles controlados, hace referencia a que los participantes deben crear una historia y estos elegir a un líder para que asuma las reglas del juego, creando un drama o situación en la que los participantes están involucrados, en cambio, el juego de roles libres, es el que involucra representar papeles de adultos que reflejan actividades y relaciones sociales que estos establecen, simbolizando a las actividades cotidianas de la familia y comunidad.

Definición Operacional: Para la variable juego de roles, se trabajó con una lista de cotejo la cual estuvo englobada en 6 dimensiones: Teatro de Títeres, Dramatizaciones, mimos, cuentos, y textos narrativos — teatrales. Fue de tipo ordinal con respuestas de Si = 1 y No = 0. (Anexo 01)

Variable 2: Aprendizaje del idioma inglés

Definición Conceptual: Garma (2021), mencionó que aprender un segundo idioma es el pilar fundamental del aprendizaje para desarrollar habilidades comunicativas, siendo este clave para el proceso de la comunicación en el cual el estudiante se encuentra inmerso.

Definición Operacional: Se usó una lista de cotejo de 8 ítems para recopilar información sobre el nivel de expresión verbal. La herramienta se dividió en cuatro dimensiones: adaptar el lenguaje hablado al contexto de comunicación, articular ideas, usar estratégicamente diferentes fuentes de expresión y colaborar manteniendo un tema. Este instrumento fue de tipo ordinal con respuestas de tipo dicotómica Si = 1 y No = 0

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Es un número de sujetos similares que son parte del estudio y vitales para el fin de la investigación, dicho número depende del problema y del objetivo planteado (Arias, 2012). Se consideró para el tratado a estudiantes de 2do año de educación primaria de una institución limeña, teniendo en cuenta tanto a varones y mujeres de entre 6 a 8 años.

Muestra: La muestra son subgrupos de la población con características similares (Hernández et al., 2014). En tal sentido se tomó a una cantidad representativa del total poblacional siendo esta de 14 estudiantes del segundo año de primaria, teniendo como característica principal a los estudiantes que únicamente se encuentren cursando dentro del año 2022, además, solo se consideró a aquellos estudiantes cuyos padres previamente aceptaron firmar el consentimiento informado. Por último, a aquellos que no presentan alguna dificultad física o psicológica que le impida ser parte del estudio.

Muestreo: Un muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia se caracteriza por la elección de una muestra representativa que sea de fácil accesibilidad para el investigador (Hernández et al., 2014). En tal sentido se trabajó con dicha técnica.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: De acuerdo con Arias (2012), se definen como un grupo de métodos y procesos utilizados para recolectar información relacionada con variables. Para esta investigación se consideró la observación, que según el mismo autor permite evaluar hechos y actitudes observables en una determinada la situación.

Instrumento: Es aquel recurso utilizado para abordar problemas y fenómenos para extraer información (Marradi, 2011). Para esta investigación se usó la lista de verificación o de cotejo, herramienta que se basa en criterios previamente consolidados para guiar la observación. Esto permite un mayor control sobre la evaluación, tomando en primer lugar el conocimiento procedimental y por consiguiente el conocimiento y las relaciones conceptuales (Minedu, 2009).

FICHA TÉCNICA

Instrumento 1: Cuestionario de Juego de roles

Nombre: Cuestionario de Juego de Roles

Autora: Br. Amelia Castillo Castro

Administración: Individual o en pareja

Duración: 12 minutos

Aplicación: Niños de 6 a 8 años

Objetivo: El presente instrumento fue creado para determinar el desenvolvimiento del menor en el manejo del juego de roles.

Confiabilidad

El análisis se trabajó a mediante del coeficiente Alfa de Cronbach, midiendo la consistencia interna del instrumento; dando como resultado un coeficiente de 0.857, siendo este puntaje valorado como alto y quedando apto para ser aplicable.

Elementos	α de Cronbach
6	0.857

FICHA TÉCNICA

Instrumento 2: Cuestionario Aprendizaje del idioma

inglés Nombre: Cuestionario Aprendizaje del idioma inglés

Autora: Br. Amelia Castillo Castro

Administración: Individual o en pareja

Duración: 12 minutos

Aplicación: Niños de 6 a 8 años

Objetivo: Esta herramienta se creó para recopilar información sobre el nivel de expresión verbal.

Confiabilidad

El análisis estadístico de confiabilidad se hizo utilizando el Alfa de Cronbach, midiendo la consistencia interna del instrumento; dando como resultado un coeficiente de 0.947, siendo este puntaje valorado como alto y quedando apto para ser aplicable.

Elementos	α de Cronbach
08	0.947

Validez

La validación de los instrumentos fue realizada bajo el criterio de tres expertos en Idiomas extranjeros. Dichos expertos los aprobaron teniendo en cuenta la temática planteada, evaluando la claridad, pertinencia y relevancia de cada ítem.

Expertos	Especialidad	Aplicabilidad
Mg. Karina Giovana Paredes Cardoso	Enseñanza de idiomas Extranjeros	Aplicable
Mg. Erika del Rosario Arenaza Torres	Enseñanza de idiomas Extranjeros	Aplicable
Mg. Mariella Lucia Muñoz Delgado	Enseñanza de idiomas Extranjeros	Aplicable

3.5. Procedimientos

Se revisó el procedimiento propuesto por Hernández et al. (2014, citado en Sánchez et al., 2018). Aplicar herramientas, decidir qué programa de análisis de datos usar, revisar la información recopilada, realizar análisis histológicos, describir información, interpretar los resultados de manera diferente a las hipótesis formuladas, realizar metaanálisis, ejecutar y crear un producto resultante para la evaluación del método de análisis de datos.

3.6. Método de análisis de datos

Se ha realizado estadísticas sobre características descriptivas, mismas que son descritas como un recuento o clasificación de los datos que reúnen los rasgos de la población estudiada; e inferenciales, que se basa en la descripción sobre el modo de proceder de la variable, a fin de dar respuesta a los objetivos del estudio (Neil y Cortez, 2018). Se consideraron medidas estadísticas: Frecuencia relativa, media, varianza y desviación estándar, las cuales se realizaron a través del programa SPSS-V22, que determinó estadísticamente el número de los resultados representados en gráficos y tablas y se interpretan como información representativa en la sección de resultados.

3.7. Aspectos éticos

La presente basó sus estándares éticos en las normas de investigación de la Universidad Cesar Vallejo (2020), siendo estas: beneficencia y no maleficencia, fidelidad integridad, justicia, respeto y dignidad de las personas. Además, se sustenta bajo el uso correcto respecto con las normas APA séptima edición, el uso de fuentes confiables tales como las revistas indexadas.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Nivel de juego de roles en los estudiantes del segundo grado de primaria de una institución educativa limeña, 2022

Juego de Roles	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
BAJO	6	42.9%	42.9%
MEDIO	8	57.1%	100.0%

En la tabla 1 se pudo observar el nivel de conocimiento respecto al juego de roles que los estudiantes del segundo grado de primaria manifiesta, se puede apreciar que el 57.1% manifiesta un nivel medio respecto al conocimiento del juego de roles; mientras que el 42.9% manifiesta un nivel bajo.

Figura 1.

Nivel de juego de roles en los estudiantes



De la misma manera en la figura 1 se puede observar que el 57.1% de los encuestados tiene un nivel medio y el 42.9% tiene un nivel bajo.

Tabla 2

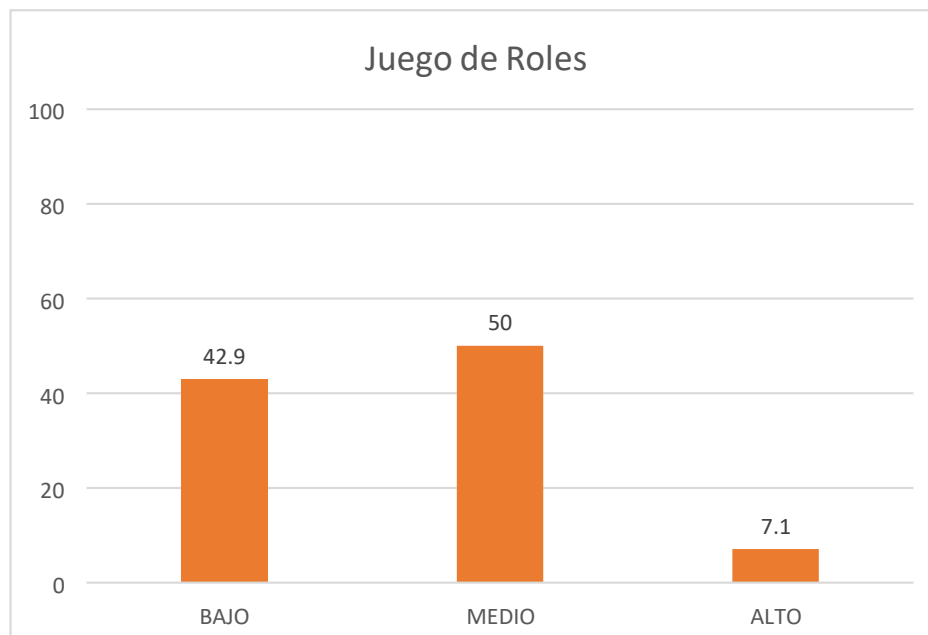
Nivel de aprendizaje del idioma inglés

Aprendizaje del idioma inglés	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
BAJO	6	42.9%	42.9%
MEDIO	7	50.0%	92.9%
ALTO	1	7.1%	100.0%

En la tabla 2 se pudo observar el nivel respecto al aprendizaje del idioma inglés, en la cual el 50.0% manifiesta un nivel medio; del mismo modo, el 42.9% manifiesta un nivel bajo de aprendizaje; mientras que el 7.1% presenta un nivel alto.

Figura 2.

Nivel de aprendizaje del idioma inglés



Asimismo, en la figura 2 se puede apreciar que los participantes manifiestan un nivel medio de 50.0%, el 42.9% un nivel bajo de aprendizaje, y, por último, el 7.1% un nivel alto en el aprendizaje del idioma.

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 3

Relación entre el juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés.

			Juego de Roles
Expresión oral en inglés		Rho de Spearman	0.738 **
		valor p	0.003

La tabla 3 muestra la relación entre el juego de roles y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de una institución de Lima. Se observa la existencia de una relación altamente significativa entre ambas con un valor de significación de 0,003 (p -valor $< 0,05$). De manera similar, se encuentra que la correlación anterior es directa y fuerte (Rho Spearman = 0.73).

Tabla 4

Relación entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales.

			Juego de Roles
Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa		Rho de Spearman	0.184
		valor p	0.530

La tabla 4 muestra la relación entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales en los estudiantes de segundo grado de una institución de Lima, con un valor de significación de 0,530 (valor de $p > 0,05$), lo que indica que no existe una relación significativa.

Tabla 5*Relación entre el juego de roles y expresión clara de las ideas.*

		Juego de Roles
Expresa con claridad sus ideas	Rho de Spearman	0.427
	valor p	0.127

En la Tabla 5, se puede ver la relación entre el juego de roles y la expresión clara de ideas por parte de los alumnos de 2º grado. Por lo tanto, vemos un valor de significación de 0,127 (valor $p > 0,05$). Esto indica que no existe una relación significativa.

Tabla 6*Relación entre el juego de roles y el uso de estrategias expresivas.*

		Juego de Roles
Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Rho de Spearman	0.508
	<u>valor p</u>	<u>0.064</u>

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

La Tabla 6 muestra la relación entre el juego de roles y el uso de estrategias expresivas. Por lo tanto, se puede notar un valor de significación de 0,064 (valor $p > 0,05$). Esto indica que no existe una relación significativa.

Tabla 7*Relación entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático.*

		Juego de Roles
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Rho de Spearman	0.695 **
	valor p	0.006

En la Tabla 7, se puede observar la relación entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático de 2º grado. Esto nos da un valor significativo de 0,006 (valor $p < 0,05$). es decir existe una relación entre variables. De igual manera, se encuentra que la correlación antes mencionada es directa y fuerte (Rho Spearman = 0.695).

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Juego de roles	Aprendizaje del idioma inglés	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	Expresa con claridad sus ideas	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
N	14	14	14	14	14	14
W de Shapiro-Wilk	0.895	0.860	0.297	0.810	0.771	0.773
Valor p de Shapiro-Wilk	0.096	0.031	<.001	0.007	0.002	0.002

En la tabla 8 se observa la prueba de normalidad de cada variable y sus dimensiones. Encontrando así que, salvo la variable Juego de roles, el p valor de cada una es inferior a 0.05; determinando así que cada una de las variables tienen una distribución no normal o no paramétrica.

V. DISCUSIÓN

Iniciando con la discusión de los resultados descriptivos, en la tabla 1 se observa el nivel de desenvolvimiento de los estudiantes en cuanto al juego de roles, la cual manifiesta un medio de 57.1% respecto al desenvolvimiento de los mismos en el juego, mientras que el 42.9% presenta un nivel bajo. Del mismo modo en la misma línea, la Tabla 2 permite observar el nivel de aprendizaje de la lengua extranjera, siendo notable distinguir que el 50% está a favor de aprender este nuevo idioma, el 42,9% tiene bajo rendimiento académico y el 7.1% tiene calificaciones avanzadas.

Tales resultados contrastan lo descrito por Macías (2017), quien en un estudio en Bogotá encontró que el dominio en inglés aumentó del 15 % al 37 % y el dominio intermedio del 15 % al 37 % después de utilizar estrategias de juego de roles. Ambos aumentos fueron más pronunciados para los estudiantes con dificultades verbales graves, reduciéndolas significativamente del 51 % al 21 %, lo que confirma que el juego de roles aumenta las habilidades lingüísticas. Por otro lado, Bellodas (2020) estudió la aplicación de un método para determinar la importancia del juego de roles en el proceso de aprendizaje del inglés y encontró que los estudiantes que utilizaron dicha técnica mejoraron su rendimiento académico, principalmente en términos de altas tasas de éxito de hasta el 8%.

Los resultados también encontrados son debatibles a lo expresado por Melgarejo (2018), quien en su estudio observa que el 76% de estudiantes tiene un inadecuado nivel de expresión oral y el 24% presenta un nivel adecuado, concluyendo que para mejorar la expresión oral se requiere del empleo de sesiones óptimas, en las cuales haya una estructura y temática, tomando como estrategia el juego de roles. De igual forma, Garma (2021), quien estudió la efectividad de las estrategias de juego de roles para mejorar la expresión verbal en inglés en escolares de segundo año de secundaria, determinó que el 4% del grupo experimental se encuentra en un estado de comienzo, el 15% en un estado de progreso, el 21 % logró los resultados esperados y el 12% logró resultados extraordinarios, concluyendo que el grupo experimental obtuvo un desempeño

favorable.

Como ya se ha expuesto, en el mundo el nivel del aprendizaje respecto al idioma inglés es muy bajo, observándose que en nuestro país el sistema educativo actual no ha respondido a las exigencias educativas en la enseñanza de este idioma, generando que los aprendices presenten dificultades al expresar sus ideas con fluidez y precisión, asimismo. grandes carencias y deficiencias, conllevando a que los jóvenes no puedan lograr una léxica fluida (Ramírez y Artunduaga, 2018). Aprender un segundo idioma es el pilar fundamental del aprendizaje para desarrollar habilidades comunicativas, siendo este fundamental en el proceso de la comunicación en el cual el estudiante se encuentra inmerso (Thornbury, 2006). En tal sentido, Berrocal (2018) explica que el juego tiene un rol fundamental dentro del aprendizaje, pues, permite fomentar las habilidades para la vida durante el proceso del desarrollo del ser humano.

Como ya lo menciona Lama (2018) en párrafos anteriores, el juego de roles consiste en que el docente debe cumplir los deberes o papeles que establece y hacer valer dichos derechos relacionados a los demás participantes; del mismo modo, Antonio (2018) refiere que el juego de roles permite la estimulación en los estudiantes para explorar y entender el propio comportamiento y el de sus pares, además, promueve un proceso de autoanálisis a partir de la meta cognición, en el cual reconocen las alternativas de pensar y actuar; desarrollando habilidades de comunicación y la manera adecuada para relacionarse con los demás, así como también facilitar el proceso de aprendizaje hacia situaciones de desarrollo profesional.

En tal sentido, la población evaluada se encuentra en un nivel medio y bajo respecto a su familiaridad y desenvolvimiento en las técnicas de juego de roles; tal información resulta relevante pues como se ha podido observar, la técnica de juego de roles permite fortalecer y elevar el nivel de comprensión respecto al aprendizaje en el idioma inglés. Es vital fortalecer e implementar en las aulas de clase estrategias de Roleplay para así mejorar el aprendizaje en el idioma extranjero.

Además, en la Tabla 3 se observa una significativa correlación (valor $p < 0.05$) entre el juego de roles y el aprendizaje del inglés en instituciones de segundo año en Lima. De igual forma, se encuentra que esta correlación es directa y fuerte ($Rho \text{ Spearman} = 0.73$). Estos hallazgos son similares a lo que reportó Janampa (2021) luego de examinar la importancia del juego de roles cuando se aprende un idioma; quien encuentra que, al observar varios factores de la convivencia escolar, como la falta de confianza personal y motivación de los estudiantes de secundaria para mejorar y reforzar las habilidades comunicativas, dificultan la interacción y el trabajo en equipo. Del mismo modo, Garma (2021) precisó la efectividad de las estrategias de juego de roles para mejorar la expresión verbal en inglés en jóvenes aprendices; pues, encontró que el juego de roles y la expresión verbal se encuentran relacionadas significativamente.

Como ya lo ha definido Paz (2019), el juego de roles es aquel papel ficticio en el que un sujeto se encuentra expuesto ante un juego lúdico presentando una serie de características a las cuales se deben regir, así mismo, estos jugadores tienen la finalidad de interpretar los actos conscientes de los personajes en el cual se va manifestando. Además, Ruiz (2018) comenta que el juego de roles se basa en la realidad de un ambiente lúdico, en el que los jugadores varían la asignación de roles, el cual se da por medio de reglas claras antes establecidas, bajo un líder que dirige el juego, existiendo los conocidos juegos controlados y libres. Pues, se sabe que aprender un segundo idioma es el pilar base para la mejora en las destrezas comunicativas, mismo que resulta esencial para el proceso de la comunicación en el cual el estudiante se encuentra inmerso durante las sesiones de clases. La expresión oral se encuentra presente y constituye una competencia que permite al ser humano el intercambio dialéctico y desarrollo, motivando a los estudiantes a expresarse espontáneamente, animándolos a tener sus pensamientos claros, haciendo uso de diversas herramientas metodológicas idóneas para el aprendizaje para así lograr los objetivos planteados (Garma, 2021). Es en el mismo sentido que Pérez (1996) alude, la perspectiva comunicativa y las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje de idiomas, pues se aplica de manera más efectiva y eficiente en contextos del mundo real por ser una herramienta que facilita la comunicación mutua.

Continuando con lo mencionado y para cumplir con el primer objetivo específico, la Tabla 4 permite observar la relación entre el juego de roles y la validez de los textos orales de segundo grado. Se puede ver que el valor de significación es 0,530 (valor $p > 0,05$), indicando la no existencia de una relación. Tales resultados no concuerdan con los hallazgos de Bellodas (2020), quien estudió el efecto de aplicar un método para determinar el impacto del juego de roles en el aprendizaje del idioma inglés en una población de escolares de segundo año. Pues se observó que existió una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes aplicando esta técnica, principalmente con altas tasas de éxito, teniendo así una tasa de éxito excepcional del 8%. Del mismo modo, Macías (2017) desarrolló, en sus estudiantes, expresiones en inglés a través del juego de roles entre estudiantes en riesgo en Colombia, confirmando con ello que el juego de roles maximiza la competencia lingüística, promueve la colaboración en el trabajo y mejora la autoestima, la confianza, la autorrealización y las relaciones con los demás.

Por otro lado, se ha observado en la tabla 5 que no existe una relación entre juego de roles y la expresión clara de las ideas del estudiante de segundo grado con el valor inicial de 0.127 (valor $p > 0.05$). Por lo tanto, es contrario al hecho de que como Melgarejo (2018), en su investigación sobre la estructura y el tema de la estrategia del juego para mejorar la expresión oral de los estudiantes de las 5^a Organizaciones Educativas No. 88159, encontró que el 76% de los estudiantes tiene un nivel de manifestación oral incompleto y el 24% tiene niveles suficientes, por ende concluyó que para mejorar la expresión oral se requiere sesiones óptimas que incluyan una estructura y un tema, considerando el juego de roles como una estrategia.

Del mismo modo, en la tabla 6 se pudo observar la relación entre el juego de roles y el uso de las estrategias expresivas de los estudiantes del segundo grado de primaria. Es así se aprecia que existe un valor de significancia de 0.064 (p valor > 0.05) lo cual indica que no existe una relación significativa entre las variables. Tales afirmaciones son debatibles con lo encontrado por Mora y Camacho (2019) quienes, a través del aprendizaje gramatical del idioma inglés, haciendo uso de la

Plataforma Classcraft; los autores encontraron que existe una clara relación entre el ambiente de juego provisto y el inglés como idioma extranjero, aun mas cuando se enfrenta a la tarea de aprender la gramática de esta lengua.

Por último, en la tabla 7 se pudo observar la relación entre el juego de roles y la interacción colaborativa del hilo temático de los estudiantes del segundo grado de primaria. Es así como se aprecia que existe un valor de significancia de 0.006 (p valor < 0.05) lo cual indica que existe una relación altamente significativa entre las variables. Del mismo modo se observa que dicha correlación es de tipo directa y fuerte (Rho Spearman = 0.695). Estos resultados aceptan lo propuesto por Jiménez (2020) quien explora el potencial del aprendizaje colaborativo para el inglés hablado en un estudio de 36 estudiantes de 7º grado de 12 a 14 años; encontrando así que trabajar en colaboración, al igual que el papel de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades de comunicación, puede traer muchos beneficios a los estudiantes de bajo rendimiento y calificar el vocabulario.

Según Cárdenas (2016), las competencias básicas en la comunicación verbal incluyen una serie de habilidades, conocimientos y actitudes que son interdependientes y se apoyan mutuamente en el comportamiento comunicativo. Estas habilidades o procesos son las competencias requeridas para escuchar y comprender diversos discursos, así como para moldear los propios pensamientos a través de la palabra hablada, atendiendo las estrategias necesarias para coordinar su comunicación, así como su capacidad para leer, comprender y escribir diferentes textos con diferentes objetivos.

Sin embargo, como ya lo menciona el portal Cigna (2021), el niño entre las edades de 6 a 8 años se encuentra en una etapa donde su nivel de comprensión del lenguaje escrito y la fluidez del lenguaje oral aún no se encuentra muy desarrollado; aún más en el desarrollo del idioma inglés, pues de acuerdo con British Council (2022), los menores (entre 6 y 12 años) se encuentran en una importante etapa de desarrollo, ya sea a nivel intelectual, personal, social y emocional. Por eso es tan importante elegir un curso de inglés que promueva el desarrollo integral mencionado anteriormente a través de la adquisición de un segundo idioma. El objetivo principal del curso de inglés básico es que los

aprendices dominen las competencias lingüísticas del idioma, entre ellas: el vocabulario, la gramática, la ortografía, la pronunciación, la comprensión de lectura, y el desarrollo de otras habilidades básicas. Esto le permite comunicarse con confianza en un entorno dominado por un segundo idioma.

Como ya lo ha mencionado Sucapuca y Vilca (2019) es necesario considerar que los conocimientos y habilidades se puedan adquirir en un corto período de tiempo. Por esta razón, es imprescindible que haya una continuidad en el idioma extranjero para que las habilidades y conocimientos adquiridos se mantengan y se fortalezcan año tras año, al mismo tiempo se enfatiza que los cursos dictados a través de los juegos e interacciones colaborativas entre sus pares facilitan el aprendizaje en este idioma.

VI. CONCLUSIONES

A través de lo encontrado se puede concluir lo siguiente:

- Primera:** Existe relación altamente significativa entre el juego de roles y el aprendizaje del inglés para los estudiantes de 2° grado de una institución de Lima, con un valor de significación de 0,003 (p-valor < 0,05).
- Segunda:** No hubo relación entre el juego de roles y la adecuación de los textos orales por parte de los alumnos de segundo grado de las instituciones de Lima, con un valor de significancia de 0,530 (p-valor) > 0,05.
- Tercera:** No hubo una relación entre los juegos de rol y los estudiantes de segundo grado que articulan ideas en las instituciones de Lima, con un valor de significación de 0.127 (valor de $p > 0, 05$).
- Cuarta:** No hubo relación entre el juego de roles y el uso de estrategias representacionales por parte de los estudiantes de 2° grado de las instituciones de Lima, con un valor de significación de 0,064 (valor de 0,064) ($p > 0,05$).
- Quinta:** Con un valor de significancia de 0.006 (p-value < 0.05), existe una relación altamente significativa entre el juego de rol de secuencia temática y la interacción colaborativa por parte de estudiantes de segundo año de una institución educativa limeña.

VII. RECOMENDACIONES

Acorde a las conclusiones resultantes del presente trabajo, se puede recomendar:

- Primera:** A los directivos de educación en la región, brindar los resultados encontrados con el fin de incentivar a la creación de espacios de trabajo en relación al mejoramiento sobre el aprendizaje del idioma inglés en base al juego de roles.
- Segunda:** A los directores de la institución, se sugiere ejecutar talleres prácticos de estrategias para los docentes de didácticas para la enseñanza del idioma inglés teniendo como base el juego de roles.
- Tercera:** A los docentes la región, se sugiere crear espacios de desarrollo profesional respecto a las estrategias de juegos de roles para ser incorporadas en la enseñanza.
- Cuarta:** A la comunidad científica, seguir promoviendo el desarrollo de investigaciones científicas en otras instituciones educativas de la región, a fin de llenar el vacío investigativo respecto a estos temas en la comunidad estudiantil limeña.

VIII. REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. Ed. Epistdmd.
- Antonio Ponte, W. U. (2018). Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/6278>
- Briones, F., Armijos Coronel, F. y Arroyo Lalama, E. (2021). Innovación en la educación durante la pandemia de Covid-19. Revista Conrado, 17(2), 302-308.
- Bellodas, J. (2020). Técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P. Pamer [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41883>
- Berrocal Fernández, B. N. (2018). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa "Geronimus College"- Huarmey en el año 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4825>
- British Council, (2015). Inglés en el Perú. Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia [Manuscrito no publicado]. Departamento de Lengua inglesa, Universidad de Ecuador
- Cárdenas Alarcón, M.J. (2016). El desarrollo de procesos lectores y escritores en los niños de 7 a 8 años en un instituto de básica primaria. [Tesis de Maestría, Universidad cooperativa de Colombia]. <https://n9.cl/scolr>
- Cárdenas Vega, A. K. (2020). Los Juegos de roles para mejorar la socialización en

los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huacho].

<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2574>

Cobo, G. y Valdivia, S. (2017) Juego de roles. Perú. Instituto de Docencia Universitaria, p. 14.

Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina.

<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-América-Latina-1.pdf>

Domínguez, A. (2003) Estrategias para el estudio y la Comunicación. Recuperado de: <https://books.google.com/books?isbn=9706414592>

Dosso, R. (2009) El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. Argentina. Aportes y Transferencias. pp. 11 – 28.

Espinoza Freire, E.E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Revista Conrado, 14(65), 36-46.

<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Gaete-Quezada, R (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Educación y Educadores, 14(2).

<https://www.redalyc.org/pdf/834/83421404005.pdf>

Garma Cardenas, C. R. (2021). Juego de roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° de secundaria San Juan de Lurigancho, 2021.

[Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/68115>

Harmon Hall (16 de septiembre del 2019). ¿Niveles de inglés? Conoce el Marco Común Europeo. Harmon Hall. <https://blog.harmonhall.com/niveles-de-ingles-conoce-el-marco-comun-europeo-121/>

Hernández Ávila C. E. y Carpio N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo.

Alerta, 2(1). <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. (6ª ed). McGraw-Hill Interamericana Editores.

Hernández Arias, A. y Reyes Vásquez, P. A. (2018). Análisis crítico e impresiones del código de ética y buenas prácticas en el proceso de gestión editorial de revistas científicas UCLA, Compendio, 22 (43).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88063978006>

Herrera, F. y Sans, N. (2018): Enseñar gramática en el aula de español. Barcelona: Difusión

Hughes, R. (2011). Teaching and Researching Speaking (2.ª ed.). Essex; Pearson.

Janampa De la Rosa, M. del P. (2021). El juego de roles en el aprendizaje del idioma inglés, en las estudiantes de 5ºA de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Vicente Ferrer del distrito de Los Olivos en el 2019.[Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae].
<https://hdl.handle.net/20.500.14095/1010>

Jiménez. G. (2020). El aprendizaje cooperativo en la expresión oral en inglés de estudiantes de grado Séptimo que presentan bajo desempeño académico, pertenecientes a una Institución Educativa del Municipio de Envigado [Tesis de maestría, Universidad de Antioquía Colombia].
[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15003/2/JimenezMarc
ela_2_020_AprendizajeCooperativoIngles.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15003/2/JimenezMarc%20ela_2_020_AprendizajeCooperativoIngles.pdf)

Ladousse, G. (2004). Role play. Oxford University Press.UK.

Macías, C. (2017). Desarrollo de la expresión oral en inglés a través del juego de roles en estudiantes en situación de riesgo [Tesis de maestría, no publicada] Universidad de la Sabana.

Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, Lenguaje y Educación, 15(4).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=126264> a

Marradi, A. (2011) Medición, experimento, ley: el silogismo científicista, en Revista Latinoamericana de metodología de las ciencias sociales. ReLMeCS, vol. 1, nº 1, 8-45
https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Medición%2C+experimento%2C+ley%3A+el+silogismo+científicista&btnG=

Melgarejo Velásquez, M. Y. (2018). Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159 – Huandoval - Pallasca, 2018. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20_500.12692/34966

MINEDU (2013). Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Industria Gráfica Cimagraf S.A.C.

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación básica 2009 – 2016. Industria Gráfica Cimagraf S.A.C

Mora Márquez, M. y Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. Apertura (Guadalaj., Jal.), 11 (1), 56-73.
<https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>.

Neill, D. A. y Cortez Suárez, L. (2018). Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica. UTMACH.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestigacionCientifica.pdf>

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de tesis (5a ed.). La U.

Paz Reyes, B. E. (2019). Aplicación de un programa de juego de roles para mejorarla expresión oral en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10982 Chacupe Alto del Distrito La Victoria de la Provincia de Chiclayo - año 2015. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12893/6888>

Pérez, M. (1996). El enfoque comunicativo y la enseñanza del español: análisis comparativo de tres modelos y diseño de un modelo comunicativo integrador. [Tesis de Doctorado, Universidad Interamericana de Puerto Rico].
<https://ponce.inter.edu/cai/tesis/mperez-index.html>

Pérez Novo, E., Enríquez O' Farrill, I., Navarro Brito, J. (2019). The English teaching the first cycle of the primary education. *Conrado* 15(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000600222

Polo Acosta, C., Carrillo Estrada, M., Rodríguez Barrio, M., Gutiérrez Meriño, O., Pertuz Guette, C., Guette Granados, R., Polo Palacin, A., Padilla Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876.
<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Pompa, (2015) The communicative competence in the pedagogical work Universidad de Cienfuegos. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 160-167.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n2/rus22215.pdf>

Porras, A. (2017). Diplomado en Análisis de Información Geoespacial. Centro de Investigación en Geografía y Geomática CONAYCYT. <https://bit.ly/3H9g0tr>

Ramírez, S. y Artunduaga, M. (2017). Authentic Tasks to Foster Oral Production Among English as a Foreign Language Learners. *How*,25(1).
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-59272018000100004.

Ruiz eli, R. D. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°203 “Jesús el Carpintero” – Zarumilla, región Tumbes 2015. [Tesis de

Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20500.13032/2913>

Roque-Castro, Y., Véliz-Robles, F. (2022). Innovation in the Teaching of the English Language at the Higher Education Level in the Post-pandemic. *Ciencias de la Educación*, 8(2). <https://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2759>

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C. y Mejía Sáenz, K (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Savignon, S. (2018). Communicative competence. *The TESOL encyclopedia of English language teaching*, 1(7).
[https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqw2orz553k1w0r45\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2835586](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqw2orz553k1w0r45))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2835586)

Soler, P. (12 de enero del 2017). España, el país con peor nivel de inglés de la Unión Europea. *El Mundo*.
<https://www.elmundo.es/sociedad/2017/01/12/5877581fe2704e79538b4666.html>

Sucapuca Janaluca, M., Vilca Pachao, L. (2019). La aplicación de “paper crafts” como técnica didáctica en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa Mario Vargas Llosa A.S.A. 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Agustín de Arequipa].
<https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8641/EDsujamv2.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Lama de Ortiz, N. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 Y 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, Trigal – Casitas, región Tumbes, 2015. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/2917>

Thornbury, S (2006) How to teach speaking. Longman

Universidad César Vallejo (2020). Código de Ética en Investigación, Vicerrectorado de Investigación.

<https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>

Vitalia, R. (2021). Método comunicativo en la enseñanza del Idioma Inglés en contextos no formales de aprendizaje para desarrollar la expresión oral en estudiantes de Básica Superior de la Escuela Ángel Héctor Cedeño. Polo de Conocimiento, 6 (54). doi:10.23857/pc.v6i1.2151

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Juego de roles	Ruiz (2018) sustenta que el juego de roles se basa en la realidad de un ambiente lúdico, en el que los jugadores varían la asignación de roles, el cual se da por medio de reglas claras antes establecidas, bajo un líder que dirige el juego. En esa misma línea, el autor afirmó que existen dos tipos de juego de roles, los cuales son controlados y libres; al hablar	1. Teatro de títeres	Expresión oral con títeres	Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.	Ordinal
		2. Dramatizaciones	Dramatización / escenificación	Participa en dramatizaciones de obras cortas	
		3. Mimo	Comunicación no verbal	Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos	

	del juego de roles controlados, hace referencia a que los participantes deben crear una historia y estos elegir a un líder para que asuma las reglas del juego, creando un drama o situación en la que los participantes están involucrados, en cambio, el juego de roles libres, es el que involucra representar papeles de adultos que reflejan actividades y relaciones sociales que estos establecen, simbolizando a las actividades cotidianas de la familia y comunidad.	4. Cuentos	Expresión oral con cuentos	Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.	
		5. Textos narrativos	Expresión oral - narrativa	Narra textos sobre los valores.	
		6. Teatro: La familia	Identificación con la familia	Manipula el títere de acuerdo al rol que le toco (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc.)	
Aprendizaje del idioma	Garma (2021), mencionó que aprender un segundo idioma es el pilar fundamental del aprendizaje para desarrollar	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	- Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de	Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de	Ordinal

ingles	habilidades comunicativas, siendo este clave para el proceso de la comunicación en el cual el estudiante se encuentra inmerso.		acuerdo con su propósito.	acuerdo con su propósito.	
				Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	
		Expresa con claridad sus ideas	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. - Utiliza vocabulario de uso frecuente.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.	
	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	- Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		

			- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	- Responde preguntas en forma pertinente.	Responde preguntas en forma adecuada.	
			- Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	
			- Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO DE JUEGO DE ROLES

La presente plasma una serie de características y actividades en las que se evaluará el desenvolvimiento del menor dentro del ambiente escolar respecto al juego de roles. Marcar cada una de las opciones siguiendo las opciones de SI y NO.

Nombre del estudiante: _____

INDICADORES	SÍ	NO
1. Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.		
2. Participa en dramatizaciones de obras cortas		
3. Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos		
4. Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.		
5. Narra textos sobre los valores.		
6. Manipula el títere de acuerdo al rol que le toco (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc.)		

LISTA DE COTEJO SOBRE EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

La presente plasma una serie de características y actividades que el menor desarrolla dentro del ambiente escolar / familiar. Por favor responder a cada una de las siguientes expresiones siguiendo las opciones de SI y NO.

Nombre del estudiante: _____

INDICADORES	SÍ	NO
1. Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.		
2. Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.		
3. Utiliza vocabulario de uso frecuente.		
4. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		
5. Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
6. Responde preguntas en forma adecuada.		
7. Interviene para aportar en torno al tema de conversación.		
8. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.		

ANEXO 3

Tabla 1. Niveles comunes de referencias

A - Usuario básico	A2	<p>Puede comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas específicas de experiencia (información básica sobre uno mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupación, etc.).</p> <p>Sabe cómo comunicarse cuando realiza tareas simples y cotidianas que requieren una comunicación simple y directa sobre personas que conoce bien y con las que está familiarizado.</p> <p>Puede describir en términos sencillos aspectos de su pasado y de su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.</p>
	A1	<p>Puede comprender y usar expresiones cotidianas, así como oraciones simples para satisfacer necesidades inmediatas.</p> <p>Puede presentarse, presentar a otros y solicitar y proporcionar información personal básica sobre su domicilio, propiedad y conocidos. Si la otra persona habla despacio y con claridad y está dispuesta a cooperar, básicamente puedes interactuar.</p>

Fuente. Instituto Cervantes (2017)

ANEXO 4

BASE DE DATOS

JUEGO DE ROLES							APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES										
Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.	Participa en dramatizaciones de obras cortas	Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos	Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.	Narra textos sobre los valores.	Manipula el títere de acuerdo al rol que le toca (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc)	TOTAL JUEGO DE ROLES	CATEGOR. JUEGO DE ROLES	Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Responde preguntas en forma adecuada.	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.	TOTAL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES	CATEGOR. APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES
1	1	1	1	0	0	4	MEDIO	1	0	0	1	1	1	0	0	4	MEDIO
1	0	0	0	0	0	1	BAJO	0	0	0	0	0	0	0	0	1	BAJO
0	0	0	0	1	1	2	BAJO	0	1	1	0	0	0	1	1	5	MEDIO
0	1	0	0	0	0	1	BAJO	0	0	0	0	0	0	0	0	1	BAJO
1	0	0	0	1	1	3	MEDIO	0	1	1	0	0	0	1	1	5	MEDIO
0	1	1	0	1	1	4	MEDIO	0	1	1	1	0	0	1	1	6	ALTO
1	0	0	1	0	0	2	BAJO	1	0	0	0	0	1	1	0	3	BAJO
0	1	0	0	1	1	3	MEDIO	0	1	1	0	0	1	1	5	MEDIO	
1	0	0	1	0	1	3	MEDIO	1	0	1	0	1	1	0	1	5	MEDIO
0	0	1	0	0	1	2	BAJO	0	0	1	1	0	0	0	1	3	BAJO
1	1	0	1	0	1	4	MEDIO	1	0	1	0	1	1	0	1	5	MEDIO
1	0	0	1	0	0	2	BAJO	1	0	0	0	1	1	0	0	3	BAJO
1	1	0	0	1	0	3	MEDIO	0	1	0	0	0	0	1	0	3	BAJO
1	0	0	1	0	1	3	MEDIO	1	0	1	0	1	1	0	1	5	MEDIO

VALIDACIÓN DE JUECES



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de maestría en didáctica de idiomas extranjeros de la UCV, en la sede en Lima, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magíster.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: **"Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022"** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Firma

Apellidos y nombre:

Castillo Castro Amelia.

44670598

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 2: EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS

Thornbury (2006) define este tipo de expresión como la integración de habilidades en la expresión lingüística, teniendo en cuenta el vocabulario y la gramática con conocimientos socioculturales, estratégicos y prácticos de expresión

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1 - Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa

Ministerio de Educación (MINEDU, 2013) En la vida cotidiana, los estudiantes observan cómo se comunican oralmente las personas de su entorno. Por ejemplo, sus padres cuentan por teléfono una noticia familiar o negocian en la tienda una transacción comercial, sus vecinos alientan a su equipo en el campeonato deportivo, su profesor explica un tema sobre los seres vivos, sus compañeros relatan una anécdota en un momento del recreo, etcétera. Estas son situaciones comunicativas; es decir, situaciones que se producen en un entorno específico (casa, calle, colegio, estadio, mercado, playa, etcétera) en el que las personas asumen el rol de interlocutores que tienen la intención de comunicarse (tema, propósito). Estas situaciones pueden ser informales cuando existe confianza entre los hablantes y formales cuando no la hay

Dimensión 2 - Expresa con claridad sus ideas

Chávez et al. (2015) Los niños experimentan el lenguaje oral en el entorno familiar de manera general comunicando con él sus necesidades, para expresarse y entender a los demás que utilizan su mismo lenguaje teniendo un sentido y un propósito específico, es decir, el lenguaje lo utilizan como una herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos y conocimientos. La función del docente será entonces propiciar el lenguaje total potenciando en los niños la capacidad de usarlo funcional e intencionadamente para satisfacer sus propias necesidades, trabajando con los niños en la dirección natural de su desarrollo. La escuela y las experiencias comunicativas que esta brinda a los alumnos permiten a estos poner en juego lo que saben y han aprendido fuera del contexto escolar, además la interacción alumno-alumno, alumno-docente enriquece significativamente el lenguaje de los niños.

Dimensión 3 - Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos

Huancá y Choque (2016) la capacidad de que el niño expresa con claridad sus ideas, para ello desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y utiliza vocabulario de uso frecuente. Además utiliza estratégicamente variados recursos expresivos, por ello pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda, y se apoya en gestos y movimientos al decir algo. El estudiante, a partir de su propósito, adecúa su texto oral a la situación comunicativa. Los niños requieren un repertorio de recursos comunicativos más amplios que los adquiridos en su primera socialización en el ámbito familiar, los cuales deben mejorar en la escuela, por lo que gradualmente, deben aprender las convenciones sociales que rigen la comunicación con personas mayores o menos familiares. A consecuencia de ello, adecuarán su expresión oral. Así, la socialización que promueve la escuela, permitirá que los niños vayan ajustando su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito y con la formalidad del trato

Dimensión 4 - Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

Huancá y Choque (2016) Menciona que la capacidad de interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático es importante pues ante ello responde preguntas, responde preguntas en forma pertinente, interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana, interviene para aportar en torno al tema de conversación, e incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla y cotidiana. Por ende el autor sugiere que para Interactuar colaborativamente manteniendo el hilo temático es necesario responder preguntas en forma pertinente, Intervenir espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana. (3,4) aportar en torno al tema de conversación, e Incorporar a su expresión normas de cortesías sencillas y cotidianas. El estudiante intercambia roles fluidamente a medida que hace uso de su comprensión y expresión oral: envía y recibe diversos mensajes, alternada y dinámicamente manteniendo la coherencia de la situación comunicativa. Muestra disposición para colaborar y aportar a la interacción oral

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Expresión oral en inglés

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores
Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	INCORPORACION DE NORMAS NARRATIVAS	- Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	SI (1) NO (2)
Expresa con claridad sus ideas	PENSAMIENTO Y EXPRESION	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. - Utiliza vocabulario de uso frecuente.	
Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	LENGUAJE VERBAL/NO VERBAL	- Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda. - Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	EXPRESION ANTE PREGUNTAS	- Responde preguntas en forma pertinente. - Interviene para aportar en torno al tema de conversación. - Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1 - Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
1	- Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.							
	DIMENSIÓN 2 - Expresa con claridad sus ideas	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
2	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.							
3	- Utiliza vocabulario de uso frecuente.							
	DIMENSIÓN 3 - Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
4	- Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.							
5	- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.							
	DIMENSIÓN 4 - Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
6	- Responde preguntas en forma pertinente.							
7	- Interviene para aportar en torno al tema de conversación.							
8	- Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg/ Mg: Arenaza Torres Erika del Rosario DNI: 40138182

Especialidad del validador: Idiomas Extranjeros - Inglés

..29.. de...11.....del 20..22

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias	
	DIMENSIÓN 1 - Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
1	- Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.					
	DIMENSIÓN 2 - Expresa con claridad sus ideas	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
2	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.					
3	- Utiliza vocabulario de uso frecuente.					
	DIMENSIÓN 3 - Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
4	- Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.					
5	- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.					
	DIMENSIÓN 4 - Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
6	- Responde preguntas en forma pertinente.					
7	- Interviene para aportar en torno al tema de conversación.					
8	- Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.					

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dni M^g Karina Giovana Paredes Cardozo DNI: 16730421

Especialidad del validador: Idiomas extranjeros

...29... de ...11... del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
	DIMENSIÓN 1 - Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
1	- Adopta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.				
	DIMENSIÓN 2 - Expresa con claridad sus ideas	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
2	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.				
3	- Utiliza vocabulario de uso frecuente.				
	DIMENSIÓN 3 - Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
4	- Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.				
5	- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.				
	DIMENSIÓN 4 - Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
6	- Responde preguntas en forma pertinente.				
7	- Interviene para aportar en torno al tema de conversación.				
8	- Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas.				

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. Mg. Mag. María Delgado Marida Lucía DNI: 1667313

Especialidad del validador: Idiomas Extranjeros

29 de 11 del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de maestría en didáctica de idiomas extranjeros de la UCV, en la sede en Lima, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magíster.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: **"Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022"** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Firma

Apellidos y nombre:

Castillo Castro Amelia.
44670598

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 1: JUEGO DE ROLES

Larousse (2004) afirma que el juego de roles es el método ideal no solo para promover la fluidez comunicativa y desarrollar las habilidades en inglés, sino que también facilita la interacción entre los estudiantes permitiendo desarrollar actividades dinámicas en el aula que aumentan la motivación y facilita el aprendizaje. Además, Martín (1992) afirma que el juego de roles es una forma de introducir diferentes situaciones en el aula que permiten a los estudiantes adherirse a ciertos estándares y a tener total libertad para desempeñar diferentes roles, interpretando sus acciones de acuerdo a sus propias creencias y las actitudes del personaje que intentan expresar

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1 - Teatro de títeres

Mármol (2019). Los títeres como herramienta de enseñanza brindan a los maestros una de las ayudas más económicas en el aula. Los beneficios de los títeres son muchos. Permiten a los niños escapar a un mundo imaginario. Pueden usar marionetas para resolver sus propios problemas emocionales. Se pueden utilizar en todo el plan de estudios en proyectos y manualidades. Los niños aprenden a cooperar cuando trabajan en un grupo pequeño para producir su propio juego de títeres. Hay muchas oportunidades para secuenciar, organizar, verbalizar, clasificar información y ganar confianza en sí mismo. La integración de un títere en el trabajo de la maestra o maestro de primaria puede ayudar a conectarse con los niños, alentar su expresión verbal, disminuir sus sentimientos de estrés y ansiedad y crear una sensación de placer y diversión.

Dimensión 2 - Dramatizaciones

Delgado (2011) La dramatización en la escuela nos sirve como gran instrumento para conocer a los niños y niñas de nuestras aulas, si les damos la oportunidad de expresar libremente, ellos nos enseñarán cómo ven las cosas, cómo razonan, cómo piensan sobre lo que hay a su alrededor. Si se consigue que nuestros alumnos y alumnas de Educación Infantil expresen un sentimiento de manera que llegue a los demás, podremos decir que hemos alcanzado una de las definiciones más puras de la dramatización, es decir: comunicarse con los demás a través de la expresión de un sentimiento.

Dimensión 3 - Mimo

Gonzales (2017) El mimo es el lenguaje del gesto. La mímica o lenguaje corporal aporta mucho más de lo que nos imaginamos. Más del 50% de la información que transmitimos tanto los adultos como los niños la hacemos de manera no verbal. Estos juegos de mímica ayudan a los niños a expresar sentimientos y a controlar los movimientos de su cuerpo de una forma divertida

Dimensión 4 - Cuentos

Bustillos (2015) Desde siempre, los cuentos y narraciones del ser humano han sido usados para transmitir consejos, enseñanzas y valores. Así mismo, es importante educar a los niños en valores desde sus primeros años, ya que esta educación será clave en su socialización. Por lo tanto, los cuentos para trabajar valores se presentan como una herramienta perfecta para lograr este fin

Dimensión 5 - Textos narrativos

Ñamo (2013) Los textos narrativos son relatos de hechos que se caracterizan por intervenir diversos personajes que realizan acciones en un tiempo y en un espacio. Estos textos están presentes desde el aula del nivel inicial y se pueden distinguir entre narrativo, literarios y no literarios. Serán no literarios; la prensa, televisión, radio y literario; novelas, cuentos, leyendas, fábulas, etc.

Dimensión 6 - Teatro: La familia

Branins Nursery (2020) El teatro es una herramienta cultural excelente para ejercitar por los niños. Es una forma divertida para ellos de aprender, por un lado, valores importantes a través de las obras a interpretar. Por otro lado, les ayuda trabajando la seguridad en uno mismo y las habilidades comunicativas. Sabemos que los niños pierden rápido el interés si la actividad no es estimulante. Por ello, el teatro infantil es considerado una de las mejores opciones para empezar a generar esa curiosidad por las artes y la cultura.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Juego de roles

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores
1. Teatro de títeres	Expresión oral con títeres	-Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.	SI (1) NO (2)
2. Dramatizaciones	Dramatización / escenificación	-Participa en dramatizaciones de obras cortas	
3. Mimo	Comunicación no verbal	- Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos	
4. Cuentos	Expresión oral con cuentos	-Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.	
5. Textos narrativos	Expresión oral - narrativa	- Narra textos sobre los valores.	
6. Teatro: La familia	Identificación con la familia	- Manipula el títere de acuerdo al rol que le toca (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc)	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO DE ROLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1 - Expresión oral con títeres	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
1	-Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.							
	DIMENSIÓN 2 - Dramatización / escenificación	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
2	-Participa en dramatizaciones de obras cortas							
	DIMENSIÓN 3 - Comunicación no verbal	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
3	- Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos							
	DIMENSIÓN 4 - Expresión oral con cuentos	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
4	-Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.							
	DIMENSIÓN 5 - Expresión oral - narrativa	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
5	- Narra textos sobre los valores.							
	DIMENSIÓN 6 - Identificación con la familia	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
6	- Manipula el títere de acuerdo al rol que le toca (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc)							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg/ Mg. Arenaza Torres, Erika del Rosario DNI: 40138182

Especialidad del validador: Idiomas Extranjeros - Inglés

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

29 de 11 del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO DE ROLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias	
	DIMENSIÓN 1 - Expresión oral con títeres	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
1	-Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.					
	DIMENSIÓN 2 - Dramatización / escenificación	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
2	-Participa en dramatizaciones de obras cortas					
	DIMENSIÓN 3 - Comunicación no verbal	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
3	- Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos					
	DIMENSIÓN 4 - Expresión oral con cuentos	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
4	-Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.					
	DIMENSIÓN 5 - Expresión oral - narrativa	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
5	- Narra textos sobre los valores.					
	DIMENSIÓN 6 - Identificación con la familia	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
6	- Manipula el títere de acuerdo al rol que le toca (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc)					

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mgb: Kanna Giovana Paredes Cardoso DNI: 16730424

Especialidad del validador: Idiomas Extranjeros

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

...29... de ...11... del 2022




Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO DE ROLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
	DIMENSIÓN 1 - Expresión oral con títeres	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
1	-Se expresa en forma oral participando del teatro de títeres.				
	DIMENSIÓN 2 - Dramatización / escenificación	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
2	-Participa en dramatizaciones de obras cortas				
	DIMENSIÓN 3 - Comunicación no verbal	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
3	- Se expresa a través del gesto y el movimiento para dar a conocer sus sentimientos				
	DIMENSIÓN 4 - Expresión oral con cuentos	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
4	-Se expresa de manera oral, cambiando el final del cuento.				
	DIMENSIÓN 5 - Expresión oral - narrativa	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
5	- Narra textos sobre los valores.				
	DIMENSIÓN 6 - Identificación con la familia	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> No	
6	- Manipula el títere de acuerdo al rol que le toca (mamá, papá, hermanos, abuelos, etc)				

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

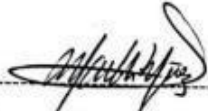
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg/ Muñoz Delgado Mariella DNI: 16673113

Especialidad del validador: Idiomas Extranjeros

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

27 de 11 del 2022



Firma del Experto Informante.



PERU

Ministerio
de Educación



I.E. 0014
ANDRES BELLO

Pueblo Libre, 21 de octubre del 2022

Señora: **Amelia castillo castro**

Lima

De mi consideración:

En respuesta al expediente con número 0419 ingresado por mesa de partes el día de hoy, habiendo tomado conocimiento de la sumilla por la que solicita "Permiso para la realización de proyecto de investigación dentro de la institución educativa para optar el grado de Maestro en didáctica en Idiomas Extranjeros", el proyecto titulado "**Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022**" expongo que:

PRIMERO.- Se facilitará la obtención de la información requerida para la investigación, **previa presentación del Consentimiento informado firmada por los padres de los estudiantes.**

SEGUNDO.- El aula considerada como muestra será la de 2do. Grado A de Educación Primaria (25 estudiantes)

TERCERO.- El área de investigación de la Universidad César Vallejo debe remitir la documentación correspondiente para que la institución educativa emita la Resolución Directoral que **AUTORICE** la intervención mencionada.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines.

Atentamente.



Arturo Mendoza Colaritas
Arturo Mendoza Colaritas
DIRECTOR

CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO / CONSENTIMIENTO ASENTADO

Institución: Escuela 0014 Andrés Bello – Pueblo Libre
Nombre del Investigador: Amelia Castillo Castro.
Título del Proyecto: Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022”

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) a través de su currículo nacional de educación básica, ha hecho evidente su preocupación sobre la enseñanza y dominio del idioma inglés, considerada una necesidad fundamental para enfrentar los retos del siglo XXI en este mundo globalizado, pues esta entidad menciona la falta de capacitaciones de los docentes en cuanto a las estrategias interactivas de enseñanza, acompañadas de la carencia de educación del idioma inglés.

Hola, mi nombre es Amelia Castillo Castro, soy estudiante de la Escuela de Posgrado Académica de Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros, de la Universidad Cesar Vallejo filial Lima Norte, actualmente estoy realizando un estudio acerca del Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria, para ello quiero pedirte tu apoyo como profesional reconocido en el medio.

Tu participación en el estudio consistiría en informante

1. La técnica a utilizar es la observación, la cual es de gran utilidad en la investigación cuantitativa, ya que permite evaluar hechos y actitudes observables en una determinada la situación.
2. Los instrumentos a utilizar son dos listas de cotejo, que tendrán una duración de 15 minutos aproximadamente.

Tu participación en el estudio es voluntaria, si usted no puede hacerlo, comunicar con un no; ya que no es obligatoria. Asimismo, se deja constancia, si en un momento dado no quieres continuar con la entrevista, no habrá ningún problema, o si no quieres responder alguna pregunta en particular de la guía no habrá problemas

Esta información será confidencial, esto quiere decir que no diremos a nadie sobre tus respuestas, solo sabrán las personas que forman parte del equipo de estudio.

Por la participación en esta actividad, no involucra pago, beneficio en dinero u objetos materiales.

Si aceptas participar, te pido que marques con (✓) en el cuadro de abajo, y coloca tu nombre, caso contrario no colocar nada.

Si quiero participar

Nombres y Apellidos:

Firma: Fecha: de..... de 2022

TEST 1.

ROLE PLAY - TASK 1

SITUACIÓN: Es el primer día de clase en el colegio, tú te vas a presentar brindando detalles acerca de tu información personal haciendo uso de los títeres. Guíate del cuadro que se encuentra debajo de las imágenes.

ROLE A



Hello! My name is _____. What is your name?
Nice to meet you too!
I am from _____. Where are you from?
I am _____. How old are you?
I live in _____.
My favorite color is _____, What about you?
Good _____.

ROLE B



Hello! My name is _____ Nice to meet you!
I am from _____.
I am _____ years old.
I live in _____ Where do you live?
My favourite color is _____.
What's your favourite food?
Good _____ . See|you _____



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, TOLENTINO QUIÑONES HERMIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego de roles y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primaria de una institución educativa limeña, 2022", cuyo autor es CASTILLO CASTRO AMELIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 20 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
TOLENTINO QUIÑONES HERMIS DNI: 42250622 ORCID: 0000-0002-9819-1655	Firmado electrónicamente por: HTOLENTINOQ el 20-01-2023 19:00:38

Código documento Trilce: TRI - 0525575