



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Role play y su incidencia en la expresión oral del inglés en
estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Didácticas en Idiomas Extranjeros

AUTORA:

Falcon Garcia, Haidy Hebelin ([orcid.org/ 0000-0003-0009-1558](https://orcid.org/0000-0003-0009-1558))

ASESORES:

Mg. Vilcapoma Pérez, César Robín (orcid.org/0000-0003-3586-8371)

Dr. Cuba Carbajal, Nestor (orcid.org/0000-0002-7767-3751)

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

Quiero dedicar este logro a mi familia (mi esposo e hija) quienes me han inspirado y motivado a perseguir mis sueños académicos, en especial a mi hermano Nilton Falcon quien fue un ejemplo de lucha y perseverancia y sé que, aunque no pueda acompañarme físicamente, lo hace espiritualmente.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por otorgarme salud, en segundo lugar, a mi docente asesor de tesis, Mg. Vilcapoma Pérez Cesar por su paciencia y apoyo incondicional a lo largo de todo el proceso en el cual me brindó retroalimentación constructiva.

No puedo dejar de mencionar a mi familia, quienes han sido una fuente inagotable de amor, comprensión y apoyo durante mi trayectoria académica. Su constante aliento y motivación fueron fundamentales para superar los desafíos y obstáculos que se presentaron en el camino.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Role play y su incidencia en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023", cuyo autor es FALCON GARCIA HAIDY HEBELIN, 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, 02 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN DNI: 09142246 ORCID: 0000-0003-3586-8371	Firmado electrónicamente por: CVILCAPOMAP el 08-08-2023 09:40:51

Código documento Trilce: TRI - 0636178



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, FALCON GARCIA HAIDY HEBELIN estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Role play y su incidencia en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
HAIDY HEBELIN FALCON GARCIA DNI: 46625052 ORCID: 0000-0003-0009-1558	Firmado electrónicamente por: HFALCONG el 02-08- 2023 18:49:53

Código documento Trilce: TRI - 0636180

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pag.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra, muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Dato de los expertos	20
Tabla 2. Percepción del role play por parte de los estudiantes de una institución educativa de Huaraz	22
Tabla 3: Expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz	23
Tabla 4. Niveles para las dimensiones de la Role Play	24
Tabla 5. Niveles para las dimensiones de la Expresión oral	25
Tabla 6. Prueba de Tau C de Kendall para las variables Role play y expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz	26
Tabla 7. Prueba de Wald para regresión de las variables role play y expresión oral del inglés en estudiantes	27
Tabla 8. Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y dimensión pronunciación y entonación del inglés	28
Tabla 9. Prueba de Wald para la variable role play y dimensión pronunciación y entonación del inglés	29
Tabla 10. Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y la dimensión comunicación interactiva del inglés	30
Tabla 11. Prueba de Wald para la variable role play y la dimensión comunicación interactiva del inglés	31
Tabla 12. Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y la dimensión cohesión y coherencia del inglés	32
Tabla 13. Prueba de Wald para la variable role play y la dimensión cohesión y coherencia del inglés	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Percepción del role play por parte de los estudiantes de una institución educativa de Huaraz	22
Figura 2. Expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz	23
Figura 3. Niveles para las dimensiones de la Role Play	24
Figura 4. Niveles para las dimensiones de la Expresión oral	25

RESUMEN

Esta pesquisa investigó la influencia del juego de roles en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa en Huaraz cuyo objetivo principal fue determinar cómo el juego de roles influye en el desarrollo de las habilidades de comunicación oral de los estudiantes en el idioma inglés. La investigación siguió un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y de tipo explicativo, centrado en la investigación básica y la muestra lo conformaron 40 estudiantes.

A lo largo del estudio, no se emplearon métodos experimentales y los datos se recopilaron mediante, encuestas y prueba de rendimiento, una vez aplicado los instrumentos y procesado los datos estadísticos se obtuvo un valor sig = 0,008 el cual indica que existe influencia sin embargo de acuerdo al índice de Nagelkerke el cual es igual a = 0,184 que equivale al 18,4 % concluyéndose por ende que, dicha influencia encontrada es poco significativa.

Al comprender el impacto del juego de roles en la expresión oral, esta investigación busca fomentar experiencias de aprendizaje de idiomas más atractivas e interactivas, mejorando en última instancia las habilidades lingüísticas y de comunicación de los estudiantes en inglés

Palabras clave: Juego de roles, expresión oral, inglés, pronunciación, coherencia

ABSTRACT

This research investigated the influence of role-playing on English oral expression in students of an educational institution in Huaraz, with the main objective being to determine how role-playing impacts the development of students' oral communication skills in the English language. The research followed a quantitative approach with a non-experimental and explanatory design, focusing on basic research, and the sample consisted of 40 students

Throughout the study, no experimental methods were used, and the data were collected through surveys and performance tests. Once the instruments were applied and the statistical data processed, a significance value (sig) of 0.008 was obtained, indicating the presence of an influence. However, according to the Nagelkerke index, which is equal to 0.184 or 18.4%, it is concluded that this influence found is not significant

By understanding the impact of role-playing on oral expression, this research aims to foster more engaging and interactive language learning experiences, ultimately improving students' language and communication skills in English

Keywords: Role play, oral expression, English, pronunciation, coherence

I. INTRODUCCIÓN

El inglés es un idioma actualmente considerado uno de los lenguajes más demandados a escala internacional, es por ello que el dominio del inglés ha sido considerado una temática esencial e importante en varias comunidades latinoamericanas, lo que ha llevado a los países de la región a desarrollar programas estratégicos y realizar importantes inversiones en expansión lingüística. El nivel de competencia en inglés varía entre los países europeos. Las naciones escandinavas, los Países Bajos y las naciones nórdicas en general suelen tener un alto nivel de inglés, ya que se considera importante para la comunicación internacional y se practica ampliamente. En naciones distintas, como en España, Francia o Italia, el nivel de inglés puede ser más bajo, aunque también hay una conciencia creciente sobre la importancia de aprender este idioma.

Por otro lado, el aprendizaje del inglés en Asia es diverso y está influenciado por factores como la demanda laboral, la globalización y las políticas educativas. Aunque algunos países han hecho grandes avances en desarrollo del proceso de instrucción y adquisición del idioma inglés, todavía hay diferencias significativas en los niveles de competencia en inglés en toda la región

Por otro lado, a pesar de estar geográficamente cerca de Estados Unidos, México se halla en una situación de atraso en el ámbito del adiestramiento del inglés, de ahí que, un gran número de alumnos en escuelas públicas no logran alcanzar conocimientos elementales y/o rudimentarios en este lenguaje. Este problema sigue siendo una preocupación importante para los mexicanos y afecta directamente al avance del bienestar nacional. Numerosos estudiantes sufren de diversas circunstancias tales como bajo nivel económico para acceder a academias de inglés, problemas sociales, etc.

Del mismo modo varios países latinoamericanos han puesto empeño significativo para optimizar y expandir el proceso de aprendizaje del idioma inglés mediante políticas y programas. No obstante, los resultados de pruebas muestran que el nivel de competencia en el este idioma es escaso e incipiente aún y esto es el problema principal ya que este idioma es muy importante a nivel mundial por ser considerado “lingua franca”.

La estructura pedagógico actual no está generando estudiantes con las habilidades requeridas en el lenguaje inglés. Las clases de inglés ofrecidas en las escuelas suelen ser insuficientes y de baja calidad. A pesar del aumento constante de oportunidades de aprendizaje fuera del sistema educativo, estas no están eliminando las desventajas existentes

Así mismo si damos una mirada a Ecuador, el problema de aprendizaje del inglés también es latente en este país. Basado en el reporte de Índice de Competencia en Inglés (referido en inglés como EF EPI) 2022 Ecuador ocupa el puesto 82° del total de 111 naciones a nivel global y se posiciono en el lugar 18 de 20 estados latinoamericanos.

La educación del idioma inglés en Ecuador presenta una problemática vinculada con la cuantía de horas y la estrategia empleada en la instrucción, particularmente en las escuelas regidas por el estado. Esto resulta en una disimilitud educativa entre los aprendices de instituciones públicas y privadas, lo cual resulta en inequidades sociales.

En general, las escuelas públicas suelen ofrecer un máximo de tres horas de enseñanza de inglés por semana, mientras que las instituciones privadas pueden llegar a ofrecer hasta 10 horas. Además, en algunos casos, se sigue utilizando métodos de enseñanza tradicionales que empeoran el estado de la experiencia de aprendizaje, específicamente en el caso del idioma inglés.

En el Perú, similar a otros países de Latinoamérica se tiene dificultades en lo que respecta al aprendizaje del Inglés debido a que en las instituciones públicas las horas que se imparten son insuficientes y además de ello un gran número de educadores que imparten la clase no son de la especialidad y/o tienen poco dominio del idioma y no emplean estrategias metodológicas pertinentes para alcanzar un aprendizaje con sentido, lastimosamente se asigna el área de inglés a docentes de cualquier área solo para completar sus horas faltantes perjudicando grandemente al estudiante ya que el docente al no ser de la especialidad y desconocer el idioma opta por enseñar su área durante las horas de inglés y con esto los estudiantes tienen pocas oportunidades de aprender el idioma.

Aparte de ello es necesario tener en cuenta que nuestro país, Perú, es una nación diversa culturalmente a la vez sus habitantes hablan diversas lenguas propias de la zona por ello una gran mayoría de estudiantes de zonas rurales tienen como

lengua materna una lengua autóctona por ejemplo Quechua, Aimara, shipibo, etc. Todas estas dificultades mencionadas líneas arriba se reflejan en el expediente Índice de Competencia en Inglés (referido en inglés como EF EPI) 2022 en el cual el Perú se ubica en el puesto 51 de 111 naciones

Por otro lado, en la región Ancash, concretamente en la ciudad de Huaraz, un poco más 90% de estudiantes tienen dificultades con el idioma inglés, esto se debe mayormente a que las metodologías utilizadas por los docentes son métodos tradicionales con el cual solo les enseñan la gramática y no se aplica el enfoque comunicativo, a esto se suma el desinterés por parte de los estudiantes por aprender, es decir los estudiantes carecen de motivación intrínseca, la mayoría debido a diversos factores tales como problemas familiares, la desnutrición, y/o problemas de índole social. Así mismo cabe mencionar que resulta muy complicado para el estudiante desarrollar las 4 habilidades del idioma y tienen bastantes dificultades en la escritura ya que como se sabe este idioma se pronuncia diferente y se escribe diferente es por ello que resulta más complicado aún interiorizarlo y aprenderlo de manera significativa. Toda esta problemática se ve reflejado en una encuesta realizado en el 2019 por el centro de idiomas LANGCOM a todos los estudiantes del ámbito de la Ugel Huaraz en el cual el 92% sostuvo que es muy complicado aprender el inglés y que no entienden a los profesores.

El abordaje teórico de esta pesquisa son cruciales para la sociedad teniendo en cuenta que brindará alcances significativos a los estudiantes y localidad en general sobre una estrategia metodológica denominado “role play”, con el cual, el aprendizaje del idioma inglés será más sencillo y divertido, motivando sobre todo, a los estudiantes de instituciones públicas quienes no tienen acceso a clases particulares y/o centros de idiomas por no tener los recursos económicos para hacerlo y que además cuentan con solo 2 horas académicas de clase.

Así mismo será un aporte valioso para los docentes de inglés quienes con el aporte teórico de esta investigación podrán adoptar esta estrategia para poder aplicarlo en sus aulas de cualquier nivel para afianzar la locución de sus aprendices y así poder hacer de la enseñanza y aprendizaje del inglés un proceso sencillo, divertido y a la vez significativo para los estudiantes y de esta manera ellos se sientan más motivados por aprender este idioma que es tan importante en la actualidad.

Por lo mencionado anteriormente podemos redactar la pregunta general ¿Cuál es la influencia del role play en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz? Así mismo, también podemos redactar las siguientes preguntas específicas: ¿cómo influye el role play en la pronunciación y entonación, en la comunicación interactiva y en la cohesión y coherencia del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz?

La causa que respalda esta investigación desde la perspectiva teórica es que aporta información útil y valiosa sobre el “role play”, esta constituye una estrategia educativa sencilla y a la vez fácil de ser aplicada en cualquier clase de inglés de cualquier nivel con ello los estudiantes podrán adquirir fluidez en la expresión oral de manera significativa puesto que ésta se sustenta en el enfoque comunicativo el cual se refiere al conjunto de conocimientos y destrezas que posibilitan a las personas interactuar de manera efectiva en situaciones reales y específicas, respetando las convenciones socioculturales y lingüísticas propias de la comunidad de hablantes en cuestión. (Cassany, 1999).

Del mismo modo, la presente investigación se justifica en lo práctico por beneficios que presenta tanto para el docente como para el estudiante ya que el role play al ser una estrategia de enfoque comunicativo permitirá a los estudiantes aprender con facilidad interactuando con sus pares tomando distintos roles en la vida cotidiana de acuerdo a su contexto real, siendo estas interacciones muy significativas para ellos. A su vez, los docentes podrán aplicar esta estrategia de manera muy práctica en sus sesiones de aprendizaje haciendo que su clase sea motivadora y dinámica.

En cuanto a la metodología, la presente pesquisa se trata de un estudio explicativo en cuanto al nivel, no experimental referente al diseño y cuantitativo por el enfoque, el cual tuvo origen en el planteamiento de una situación difícil y complicada que se refleja en las flaquezas para la expresión oral del inglés y busca dar una alternativa y/o propuesta altamente significativa para mejorar dicha falencia permitiendo reconocer el impacto significativo de la variable role play para la optimización de la expresión oral del inglés, empleando para ello instrumentos metodológicos adaptados y/o validados a través del juicio de expertos para que puedan alcanzar un nivel de confiabilidad que permita obtener resultados auténticos, válidos y sobre todo verídicos.

Así mismo, se pudo redactar el objetivo general: determinar la influencia del role play en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, seguidamente se formularon siguientes objetivos específicos a) establecer la influencia del role play en la pronunciación y entonación del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz b) Explicar la influencia del role play en la fluidez del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz y c) determinar la influencia del role play en la cohesión y coherencia del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

En consecuencia, se planteó la siguiente hipótesis general: El role play influye muy significativamente en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, así como también se plantearon las siguientes hipótesis específicas a) el role play influye significativamente en la pronunciación y entonación del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, b) el role play influye muy significativamente en la comunicación interactiva del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz y c) El role play influye significativamente en la cohesión y coherencia del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro del ámbito de la literatura a nivel internacional, los cuales son claves para el progreso de la presente investigación, es así que, encontramos a Rivera et al. (2021) quien en su pesquisa llevado a cabo en Ecuador planteó como objetivo general la implementación del enfoque de enseñanza del inglés basado en el método comunicativo a los estudiantes, para lo cual se apoyó en la metodología cuantitativa, de tipo aplicada y diseño de indagación cuasi experimental. Su grupo de participantes se compuso de 20 individuos a quienes se les aplicó una encuesta similar al test de Cambridge. Al finalizar este estudio se obtuvo como resultado que la mayoría (55%) está en el nivel más bajo en concordancia con el MCFR motivo por el cual, es necesario trabajar arduamente empleando diversas estrategias del enfoque comunicativo.

Así mismo, Rahman y Angraeni (2020) realizaron un estudio en Indonesia, en el cual trataron de enseñar el léxico del inglés a través de la simulación de situaciones mediante la técnica de interpretación de roles, empleando la metodología cuantitativa y el diseño cuasi experimental. Su muestra estuvo conformada 25 colaboradores. Según los hallazgos alcanzados, es plausible afirmar que, el uso de juegos de roles contribuye significativamente a la mejora y expansión del vocabulario en un porcentaje del 15% al 20% concluyéndose por ende que este tiene un impacto positivo.

También Juvrianto (2019) en su indagación suscitado en Indonesia, se centró en analizar la posible conexión entre la fluidez en el habla del inglés en estudiantes y la integración de juegos de roles. Esta indagación fue cuantitativa, con aplicabilidad práctica y un diseño cuasi-experimental. Se seleccionó una muestra de 43 pupilos agrupados en dos, control y experimental. Finalmente se llegó a la conclusión de que al hacer uso del juego de roles los educandos muestran un mejor desenvolvimiento que sus compañeros los cuales tuvieron clases de forma habitual. Por su parte Criollo (2018) en su análisis llevado a cabo en Ecuador; cuya meta fue observar la reacción del role play con el fin de fortalecer la habilidad productiva, speaking, de aprendices empleó la metodología combinada (mixta), con un diseño cuasi experimental. En esta pesquisa tuvo como muestra a 35 participantes a quienes aplicó un instrumento prueba de rendimiento para speaking, previo y

posterior a emplear el de juego de roles. Al finalizar su indagación concluyó que el juego de roles Propicia el perfeccionamiento de la pronunciación, gramática y la habilidad para comunicarse con fluidez

Por otro lado, también es importante echar una mirada a los antecedentes nacionales existentes referentes a este tema, así pues, encontramos a Zenteno (2022) es su investigación cuyo propósito principal fue establecer if Role Play refuerza la comunicación verbal de los estudiantes. Este estudio hizo uso de la metodología cuantitativa, y fue de carácter aplicado con un diseño cuasi experimental, Se incluyó a 82 estudiantes de la carrera profesional de educación Inicial en la muestra del estudio, quienes tomaron un test pre y post. Luego de analizar todos los resultados obtenidos se evidenció que el role play es una estrategia efectiva para mejorar la destreza de expresión verbal de forma significativa en los estudiantes.

Por su parte Rivera (2021) en su indagación se planteó el fin fundamental, explorar la relación entre la implementación del Role Play y el progreso en la capacidad de hablar efectivamente y en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de primer ciclo, facultad de educación, de una universidad pública. Con el fin de lograrlo adoptó el enfoque cuantitativo como metodología, de naturaleza básica y diseño transversal (sin experimentar). La muestra población y muestra consistió en 100 estudiantes del primer ciclo y los instrumentos utilizados para dicho fin fueron cuestionario, para medir el role play, y prueba de rendimiento, para medir la expresión oral, concluyéndose que hay una relación moderada y significativa entre ambas variables que fueron estudiadas a lo largo del proceso.

Así mismo, Farro (2021) desarrolló un estudio que tuvo como finalidad presentar el programa "Role Play" como una estrategia que impulsa la destreza oral en inglés en aprendices que cursan el 3° grado de secundaria, la investigación en cuestión fue llevada a cabo con pupilos de una zona alejada del centro identificándose, en estos, falencias en su pronunciación. En esta pesquisa se empleó la metodología descriptiva – propositivo, con una población de 49 estudiantes. De los resultados se concluye que es imprescindible una propuesta de role play el cual posibilita un mejor desenvolvimiento en la expresión oral.

Por su parte Yabarino (2021) realizó un estudio aplicado con esquema experimental, conformando una muestra de 62 estudiantes divididos en 2 grupos, control y experimental. La primordial razón de esta investigación fue identificar cómo la estrategia de role-play influye para la mejora y por ende la elevación del nivel de producción oral del idioma inglés en los estudiantes de Lurín. Para ello se empleó la observación y la lista de cotejo. concluyéndose el final que, el uso de la estrategia del role play resulta crucial para el desarrollo de la producción oral de los estudiantes.

Finalmente, Garma (2021) en su investigación denominada Juego de roles para acentuar la comunicación verbal en inglés en unos pupilos de San Juan de Lurigancho. La meta fundamental de la investigación consistió en evaluar como la estrategia del juego de roles incide en la expresión oral y su remarcada mejora de inglés. Para lograrlo, se llevó a cabo un estudio cuasi experimental con un enfoque cuantitativo. 57 estudiantes fueron parte de la muestra a quienes se les seleccionó de manera no probabilística aplicándoles el instrumento de evaluación lista de cotejo en pre y post test, como resultado, se constató que el juego de roles incide de forma importante y relevante hacia fortalecimiento de la habilidad de comunicación verbal.

Referente al **role play** Blank (1985) lo define como una actividad que “requiere participación física por parte de los estudiantes. Dos o más personas "representan" el papel de los individuos en una situación hipotética” La interacción de todos aquellos aprendices participantes durante la planificación y ejecución del juego de roles en el aula los motiva a aprender la lengua extranjera efectivamente proporcionando un entorno libre de estrés para aprendices.

Por su parte Brell (2006), argumenta que “el juego de roles puede ser tomado como una herramienta divertida en ella los participantes demuestran patrones de comportamiento distintos a los suyos” (p. 105). Por ello podemos afirmar que los juegos de rol son geniales para contar y trabajar historias dentro de la sesión de clase.

Para Solís (2012) el role play consiste en la realización de una escena en el que los participantes interpretan un papel sin guion bajo la guía de un monitor. Por ende,

los juegos de roles pueden entenderse como facilitadores de discusiones que obligan a los estudiantes a considerar diferentes valores y estándares.

Según Mayo (2011), el role play consiste en un grupo de personas que fingen ser personajes que representan una amplia gama de situaciones bajo dinámicas sociales y de interacción en el cuál los participantes pueden definir la naturaleza de los personajes bajo situaciones clave que ellos consideren pertinentes (Parra,2012)

Así mismo, académicos como Zambrano y Valverde (2013) definieron el término “Role-play” como actividades de ocio destinadas a entretener, divertir y acceder al conocimiento y con ello producir importantes efectos de aprendizaje. Además, el role play permite que los estudiantes desarrollen habilidades para resolver problemas, razonar, organizar pensamientos, comprender en grupo, explicar y razonar organizar pensamientos, comprender en grupo, explicar y razonar. El role play es también método educativo versátil que se puede desarrollar en una variedad de situaciones con la participación activa de estudiantes de cualquier edad.

Por su parte Moreno (2006). Sostiene que el role play es una técnica socio dinámica fundamental ampliamente utilizada en contextos de enseñanza y aprendizaje a la que denomina psicodrama didáctico. para este autor el juego de roles es un medio que emplea el “as if” para desarrollar papeles creativos y espontáneos.

Finalmente, el British Council (2004) definió el término Role Play (RP) como “cualquier interacción verbal en el cual te pones en el lugar de otra persona en una situación imaginaria.

Es necesario e importante también mencionar algunos beneficios para el uso del role play en aulas donde se enseñanza del inglés y entre ellas podemos mencionar a los siguientes: El uso del role play proporciona a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos a través de una experiencia directa, involucrándose activamente en situaciones de comunicación e interacción dentro de un entorno simulado (Echevarria & Graves, 2010)

A su vez, el uso del role play brinda a los estudiantes la posibilidad de explorar una variedad de situaciones de comunicación, lo que contribuye al desarrollo de su fluidez en el idioma y al fortalecimiento de su confianza en su habilidad para comunicarse en inglés (Maley & Duff, 1978)

Así mismo, el uso del role play en el aula promueve el crecimiento de destrezas lingüísticas, como la capacidad de expresarse oralmente, escuchar activamente, negociar significados y comprender el contexto, lo que genera crecimiento de habilidades comunicativas en el idioma inglés (Wright, Betteridge & Buckby, 2006). En concordancia con la cita previa de acuerdo a mi experiencia personal puedo afirmar que no solo se puede potenciar el inglés sino también cualquier idioma ya que ayuda en gran medida a que los educandos pierdan la timidez de expresarse en público contribuyendo así a su desenvolvimiento en cualquier escenario.

El uso del role play crea un entorno de aprendizaje lúdico y motivador para el idioma, estimulando la participación y el involucramiento activo en la actividad planteada a los estudiantes y su disposición para practicar y explorar el lenguaje de manera más efectiva (Omaggio Hadley, 2001). Cuando los estudiantes cimentan ellos mismos sus aprendizajes, lo hacen de una manera muy real, creando los papeles que interpretarán en su presentación con vocabulario y expresiones propios de su localidad haciendo este proceso muy divertido para ellos porque bromean, sonríen, actúan y contagian a todo el grupo.

Las etapas más comunes para el desarrollo del juego de rol son preparación y contextualización, introducción de vocabulario y estructuras lingüísticas y distribución de roles y asignación de tareas.

Para dar inicio es fundamental preparar el terreno antes de iniciar el juego de rol, asegurándose de que los estudiantes entiendan claramente el contexto y el propósito de la actividad, de modo que comprendan la situación y los roles que asumirán (Echevarria & Graves, 2010)

Como siguiente paso es fundamental brindar a los estudiantes el vocabulario y las estructuras lingüísticas requeridas para que puedan llevar a cabo el juego de rol de manera exitosa (Wright, Betteridge & Buckby, 2006)

Seguidamente es necesario asignar a los estudiantes roles específicos y tareas que estén directamente relacionados con el juego de rol, de manera que puedan desempeñarlos de forma auténtica y con significado (Maley & Duff, 1978)

Cabe mencionar que es importante generar escenarios y situaciones auténticas que sean realistas y reflejen contextos reales de comunicación, de manera que los

estudiantes puedan practicar habilidades lingüísticas de forma genuina (Richards & Rodgers, 2001)

En última instancia, los estudiantes deben participar en una interacción y comunicación activa entre ellos, empleando el idioma objetivo mientras desempeñan los roles que se les han asignado (Omaggio Hadley, 2001)

Por su parte para Moreno (2006), las tres principales etapas de desarrollo de cualquier juego de rol son: 1) Asunción de roles (la toma o aceptación de un rol con sus características prescritas y organizadas), que da lugar al tomador de roles 2) juego de roles que produce actores (cuando una persona aprende a representar el rol y usa grados de libertad); 3) Rolecreator (cuando los individuos son más libres y tienen más iniciativa para crear roles), convirtiéndose así en creadores de roles.

Para Rojas (2022) La importancia del role play radica en que ofrece a los estudiantes y docentes, la posibilidad de emplear diversas formas de corrección, sin embargo, es necesario tener en cuenta que la corrección excesiva durante un proceso de aprendizaje podría ser desfavorable para los aprendices ya que podría desmotivarlos.

Así mismo, Jackson y Back (2011) El role play (RP) es importante debido a que da la oportunidad para que los estudiantes interpreten diversos personajes y de esta forma desarrollan su lenguaje funcional en diversos escenarios y contextos a la vez que interpretan diferentes situaciones de la vida cotidiana. El contenido comunicacional (CC) en RP debe ser preciso, claro y relevante a los intereses de los participantes y por supuesto de acuerdo al contexto en que ellos se encuentren. De esta manera, el CC de RP es un “tema enfoque para la sesión y las habilidades discretas que se practicarán” Por ejemplo los estudiantes pueden representar situaciones tales como “at the restaurant” “Check in at a hotel” “at the doctor”, etc. es por esta razón que el role play ofrece diversas variedades de oportunidades a favor de la práctica oral de un idioma extranjero.

Para esta variable role play se consideraron las siguientes dimensiones: la planificación, el desarrollo y la transferencia. La planificación es el acto que va desde la selección de la escena a representar, esto se da de acuerdo al contexto y al tema que se va tratando en clase planteándose el objetivo del mismo.

Seguidamente el desarrollo tiene que ver con la práctica de la situación la selección del rol que cada participante va representar en el diálogo y finalmente con la puesta en escena en el cuál será muy importante la espontaneidad con el cual se lleve a cabo además de que los estudiantes deben divertirse haciéndolo para que esta sea una actividad significativa.

Finalmente, la transferencia consiste en valorar la participación de la interpretación realizada por cada estudiante y para ello se emplea un instrumento de evaluación pertinente, al mismo tiempo que se puede responder a la pregunta ¿Hasta qué punto los estudiantes pueden transferir las habilidades adquiridas a situaciones de la vida real fuera del contexto del role play?

Por otro lado, respecto a la variable expresión oral podemos considerar la definición de Roméu (2007) quién sostiene lo siguiente: La habilidad de hablar de manera oral es una capacidad o destreza que posee una persona y esta no solo implica la integración del potencial cognitivo, procedimental y actitudinal del sujeto, sino que también requiere otros aspectos psicológicos al mismo tiempo que se apoya de recursos tales como materiales didácticos y realia que pueden activar el estímulo, la curiosidad, el esmero y vivencia agradable el cuál se crea para estimular la tendencia de los estudiantes a pensar, transmitir sus conocimientos y juicios basados en habilidades verbales en general.

Así mismo, Domínguez (2010) manifiesta que la expresión oral se produce de la vinculación entre el pensamiento y lenguaje, sostiene, además, que las palabras son portadoras de significado para lograr el entendimiento y la interacción entre las personas.

Por su parte Richards et al (2001) afirman que la expresión oral se basa en el paradigma basado en la comunicación. En este sentido, las destrezas idiomáticas corresponden a las maneras en que se percibe el uso del lenguaje y habilidades fundamentales. La enseñanza del idioma desde la perspectiva comunicativa consiste en un conjunto de pautas esenciales que propician el aprendizaje del lenguaje mediante distintas actividades en el aula que permiten una mejora en el progreso de la destreza de comunicarse verbalmente.

Del mismo modo Avendaño, Rueda y Rolón (2019) insisten que el trabajo para optimizar expresión oral en el aula de clases ayuda a que los aprendices potencien destrezas de comunicación oral acordes a sus necesidades ya que tendrán un papel indispensable al momento de entablar contacto en el contexto social donde se desenvuelven permitiéndoles optar por diversos recursos en función a la situación comunicativa requerida.

Narbona y Chevie-Muller (2001), afirman que para producir el lenguaje hablado son indispensables tres componentes: la atención focalizada, la captación categórica de los sonidos del habla y la recepción auditiva del habla. Por lo tanto, es factible la comunicación verbal es un requisito fundamental para desarrollar la verbalización en una lengua.

De igual manera Camps (2005), postula que, en el entorno escolar, la expresión oral es una destreza importante que debe ser considerada en la metodología de enseñanza. Los docentes deben utilizarla como herramienta para desarrollar las estrategias de comunicación en los distintos niveles de la competencia lingüística. En definitiva, el objetivo es fomentar el uso de la lengua oral para establecer una base sólida En la edificación del entendimiento por parte de los alumnos, todo este saber permitirá estructurar su pensamiento durante toda su formación académica. (Olaya, 2014).

Al mismo tiempo Castellá y Vilá (2005) argumentan que es importante considerar ciertos rasgos inherentes a la expresión oral, tales como el contenido temático de la intervención verbal, Las diversas situaciones en las que puede tener lugar la comunicación, el conocimiento del idioma que posee el hablante en ese momento, así como la estructuración y planificación del discurso que se emite. Estos factores son fundamentales para lograr una comunicación eficaz y una comprensión adecuada en la interacción oral.

Esta variable ha tomado en consideración estas dimensiones: pronunciación y entonación, comunicación interactiva, cohesión y coherencia.

La pronunciación y entonación, son la forma de expresar de manera adecuado su oralidad, teniendo en cuenta el tono de voz que deben emplear de acuerdo a la frase y/o situación del contexto en el que se van a expresar. Según el punto de vista

de Bohorquez y Rincón (2018) los discursos hablados pueden compararse con la música en tanto que ambos consisten en una sucesión de sonidos articulados. Esto sugiere que es esencial controlar el tono de voz, evitar exageraciones o gritos, hablar con claridad y dar la entonación apropiada para asegurar la comprensión del oyente y facilitar la comunicación.

Por otro lado, el diálogo interactivo implica el intercambio mutuo de ideas claras y comprensibles, Tanto al emitir como al recibir mensajes. (Castro et al, 2018). Podemos decir que las tácticas pedagógicas para enseñar habilidades comunicativas del lenguaje incluyen la creación de situaciones reales de comunicación para practicar, la aceptación de errores es muy común y es natural que sea percibida como algo natural durante el proceso de aprendizaje, la provisión de oportunidades para mejorar tanto la precisión como la fluidez, y el enfoque en la adquisición de las cuatro competencias del lenguaje primordial de manera simultánea e integral, para asegurar que los estudiantes sean capaces de deducir las reglas gramaticales por sí mismos. (Richards y Rodgers, 2001)

La habilidad de expresión oral desempeña función vital en el proceso de adquirir el inglés, ya que capacita a los estudiantes para comunicarse de forma efectiva y participar en interacciones de significado profundo (Richards, 2008, p. 78)

El progreso hacia una expresión oral fluida y precisa en el idioma inglés se logra mediante un proceso gradual que demanda una práctica constante y una retroalimentación efectiva (Thornbury, 2005, p. 132) claro está entonces, que el uso, de cualquier lengua ayuda a lograr la fluidez

La participación frecuente en actividades comunicativas, como debates, presentaciones y discusiones en grupo, puede tener un impacto positivo en el avance de la destreza de expresarse oralmente en inglés de los estudiantes (Ur, 2012, p. 97)

La corrección y la retroalimentación proporcionadas por el profesor desempeñan un papel crucial en el mejoramiento de la pronunciación, gramática y vocabulario de los pupilos en su expresión oral en inglés (Harmer, 2007, p. 148)

Es así que, El objetivo de la enseñanza comunicativa de lenguas es fomentar tanto la fluidez como la precisión en la comunicación a través de la práctica de actividades

participativas y la implementación de técnicas de enseñanza del lenguaje para que de esta manera se pueda desarrollar una interacción como debe de ser, es decir, que haya fluidez y a la vez entendimiento durante la comunicación (Hernandez et al, 2021)

Es posible evaluar la fluidez verbal al observar la eficacia y la facilidad con la que se transmiten las ideas con de forma clara y precisa durante el proceso de habla. (Karimy y Pishkar, 2017). Además, se considera "habla fluida" aquella que se desarrolla a un ritmo natural sin titubeos, redundancia, reelaboración ni pausas que afecten la carga informativa y comunicativa del mensaje. Todo esto supone que los niveles de producción oral trabajen de manera eficiente y coordinada. (Pozgaj et al, 2012) Podemos decir que la fluidez se logra cuando, a pesar de las limitaciones del hablante, se puede mantener una comunicación comprensible sin que haya interrupciones.

Finalmente, Louwerse (2004) en su trabajo de investigación emplea el término cohesión para describir las señales textuales que son necesarias para crear una exhibición comprensible del texto como un todo en general. La cohesión es una característica del texto que contribuye a la coherencia general del mensaje, y se refleja en las claves proporcionadas por el autor para facilitar su comprensión. Estas claves pueden ser explícitas o implícitas, y se manifiestan en la frecuencia y selección de los conectores utilizados. Por ende, la cohesión y coherencia en la expresión oral están presentes siempre y ayudan a discernir la efectividad de la interacción comunicativa el cuál se da cuando 2 personas conversan y/o interpretan un role play en este caso con el fin de aprender el idioma inglés de manera significativa.

III. METODOLOGÍA

Se optó por un enfoque cuantitativo en esta investigación, puesto que se recabaron datos mediante un instrumento y se sometieron a análisis estadístico. Según San Pieri et all (2014) un enfoque cuantitativo comienza identificando y formulando una pregunta científica, luego revisa la literatura relacionada con el tema para establecer un marco teórico de referencia; luego, con base en ambos se formula una hipótesis de investigación; este último especifica las variables básicas del estudio, las cuales están definidas conceptual y operativamente. Este último proceso genera un conjunto de indicadores, reactivos para la construcción de herramientas de investigación, siempre estructurados. Con su ayuda, las cifras pueden extraerse y procesarse utilizando potentes recursos estadísticos para confirmar o refutar las hipótesis iniciales. En otras palabras y siguiendo con el mismo autor este enfoque busca tener el mayor grado de control en el proceso.

En relación con el nivel de investigación, se optó por el nivel explicativo, el cual busca establecer la relación de causalidad y/o influencia entre la variable independiente y la variable dependiente. En ese sentido Cauas (2015) sostiene que, en el nivel explicativo, se trata de explicar o comprender la realidad utilizando leyes o teorías científicas. Las leyes definen hechos o fenómenos que ocurren bajo ciertas condiciones. Las teorías de la integración jurídica forman un sistema global de explicaciones, cuya culminación es la comprensión de la realidad. El propósito del nivel explicativo es explicar la causa del fenómeno y/o ubicar el fenómeno en un contexto teórico para que pueda ser parte de una forma de generalización. Los estudios explicativos responden a la pregunta: ¿Cuáles son los impactos o efectos que la variable independiente provoca en la variable dependiente?

3.1. Tipo y diseño de la investigación

Respecto al tipo de estudio, se optó por la investigación básica o fundamental que consiste en ampliar las teorías existentes o modificarlas, o si fuera el caso observarlas. Nieto (2018) asevera que la investigación básica, o investigación sustantiva, recibe su nombre debido a que se enfoca genuinamente en objetivos económicos y está motivada por la curiosidad, el entusiasmo por descubrir nuevos

conocimientos y la pasión por adquirir saberes, tal como lo han mencionado otros expertos. Es esencial dado que proporciona el fundamento para la pesquisa aplicada o técnica; así mismo, es importante debido a que resulta fundamental para el progreso de la ciencia. El propósito primordial es probar presunciones causales y conjeturas explicativas; descubrir disposiciones sociales científicas frescas, descubrir recientes micro teorías sociales, explicar vínculos causales entre hechos, eventos sistémicos y atributos o facetas de los comportamientos colectivos. Utilizan supuestos causales, es decir, descifran los orígenes de sucesos, manifestaciones, sucesos y eventos naturales o sociales. En este nivel de investigación, es importante desarrollar hipótesis porque pueden guiar el camino a seguir.

En cuanto al diseño de investigación se consideró, en este trabajo, emplear el diseño no experimental, es decir, no hubo manipulación las variables de investigación. A entender de Agudelo et all (2008) el diseño no experimental implica llevar a cabo estudios sin la intención de alterar premeditadamente las variables. En otras palabras, se trata de investigaciones en las que no se busca deliberadamente cambiar las variables independientes. En la investigación no experimental, el enfoque consiste en contemplar las manifestaciones tal como se presentan en su entorno autentico y posteriormente examinarlos. En este modelo de investigación no hay la necesidad de crear ningún escenario, se limita a observar contextos que ya existen, sin la intención deliberada del investigador de provocarlas. En este contexto de investigación, las variables independientes ya se han manifestado y no se pueden manipular, por lo que el investigador no tiene control directo sobre ellas y no puede intervenir en ellas porque ya han sucedido, de forma similar que sus derivaciones.

3.2. Variables y operacionalización

La variable independiente corresponde a role play, la cual Zambrano y Valverde (2013) lo definieron como actividades de ocio destinadas a entretener, divertir y acceder al conocimiento y con ello producir importantes efectos de aprendizaje. Además, role play permite que los estudiantes desarrollen habilidades para resolver problemas, razonar, organizar pensamientos, comprender en grupo, explicar y razonar. El role play es también método educativo versátil que se puede desarrollar

en una variedad de situaciones con la participación activa de estudiantes de cualquier edad. Para la variable role play se han considerado las siguientes dimensiones: planificación, desarrollo y transferencia.

La variable dependiente es expresión oral la cuál Roméu (2007) la define como la capacidad o destreza que posee una persona y esta no solo implica la integración del potencial cognitivo, procedimental y actitudinal del sujeto, sino que también requiere otros aspectos psicológicos al mismo tiempo que se apoya de recursos tales como materiales didácticos y realia que pueden activar el estímulo, la curiosidad, el esmero y vivencia agradable el cuál se crea para estimular la tendencia de los estudiantes a pensar, transmitir sus conocimientos y juicios basados en habilidades verbales en general.

La variable expresión oral fue dimensionada de la siguiente manera:

Pronunciación y entonación, comunicación interactiva, y finalmente cohesión y coherencia

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: La población en estudio incluyó a todos los estudiantes del nivel secundario de un colegio de Huaraz.

Según Arias (2006), la población se refiere a un conjunto de elementos, tanto finitos como infinitos, que comparten características comunes. Estas características comunes permiten que las conclusiones de la investigación se extiendan a dicho grupo, siempre y cuando se delimiten en relación al dilema y los propósitos del estudio.

Muestra: De acuerdo con Arias (2006) la muestra se define como una proporción limitada y representativa la cual es extraída de la población accesible. Sin embargo, esta investigación es de tipo censal ya que la población en general lo conforman 40 estudiantes.

Según lo planteado por Ramírez (1997), investigación censal se caracteriza por incluir todas las unidades de investigación como muestra. Esto implica que la población de estudio se define como censal, ya que abarca simultáneamente el universo completo, la población en sí misma y el muestrario.

Muestreo:

Según Arias (2006, p. 83), el muestreo es descrito como un procedimiento en el cual se determina la probabilidad de que cada elemento forme parte de la muestra. Sin embargo, el presente estudio no requirió del muestreo puesto que es una investigación censal en el que la muestra será toda la población

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La encuesta fue empleada como técnica habiendo tomado como mecanismo un cuestionario el cual fue constituido después de haber elaborado el esquema de operacionalización. El mencionado instrumento mide a la variable empleando la escala de Likert para lo cual se estableció lo siguiente: 5= siempre, 4= casi siempre, 3= a veces, 2= casi nunca, 1=nunca.

Hablando del primer instrumento empleado para la recopilación de datos y evaluar la variable de Role Play, podemos afirmar que constaba de 21 ítems. Para validar dicho instrumento, se solicitó Las valoraciones de tres conocedores en la materia, quienes fueron las personas encargadas en evaluaron la pertinencia, relevancia y claridad de cada uno de los ítems. Después de completar este proceso, se determinó que el instrumento era adecuado para su aplicación.

Por su parte, para la segunda variable el instrumento es una prueba de rendimiento. Dicho instrumento permitió medir la variable expresión oral a través de respuestas dicotómicas (correcto e incorrecto)

En lo referido a la consistencia interna (confiabilidad), se realizó test experimental inicial aplicada a 10 colaboradores de una población similar. Después de verificar la confiabilidad, se obtuvo un valor de Alfa de Cronbach igual a 0.870, lo cual demostró que el instrumento era fiable (Ver anexo 4).

Así mismo, la segunda variable se conformó de 24 ítems, los cuales; al igual que la variable 1; pasaron por el juicio de expertos quienes fallaron que eran aplicables. Referente a la confiabilidad también se aplicó el alfa de Cronbach el cual arrojó un equivalente = 0,742 con el cual se comprobó que este instrumento era confiable (Ver Anexo 4)

3.5. Procedimiento

Un cuestionario en formato Word fue preparado con este fin para luego ser imprimidos y ser repartidos entre los colaborados, pero en principio, antes de que se aplicara la encuesta se obtuvo el permiso de manera oral del director del colegio en el cuál se desarrolló la presente investigación.

Luego de la aplicación de la encuesta se procedió a tabular los resultados para su respectivo análisis.

Para la validación de instrumentos se consideró a expertos validadores los cuales fueron los siguientes:

Tabla 1.

Dato de los expertos

Nombres	Especialidad	Tipo de experto
Mg. Joel Heyner Sandoval Castromonte	Mg. En Ciencias Sociales	Metodólogo
Hermitaño Oscategui, Hector	Mg. En estadística	Estadístico
Hilario Pasquel, Jackelyn Pilar	Mg. Educación primaria	Metodólogo

3.6. Método de análisis de datos

En relación al análisis estadístico llevado a cabo en esta investigación, es importante destacar que se emplearon tablas y gráficos para realizar el análisis descriptivo, los cuales brindaron una descripción exhaustiva de las particularidades de la muestra o población bajo estudio. Asimismo, en relación al análisis inferencial, se aplicó la prueba Tau C - Kendal y prueba de Wald para confrontar las hipótesis de investigación. Cabe señalar que estas operaciones se llevadas a cabo utilizando el software estadístico SPSSV26

3.7. Aspectos éticos

Es esencial resaltar que la transparencia fue la clave primordial para realizar este estudio, garantizando el respeto a las opiniones de cada autor y proporcionando las

citas correspondientes para reconocer adecuadamente sus contribuciones. Asimismo, se ha otorgado una especial atención al anonimato de los colaboradores, quienes respondieron con honestidad, lo que permitió obtener datos veraces sin alteración alguna. El compromiso ético de preservar la confidencialidad de los participantes ha sido una prioridad, asegurando que su identidad y privacidad estén protegidas durante todo el proceso investigativo. De esta manera, se ha procurado mantener la integridad en cada paso del estudio, respaldando la credibilidad y validez de los datos resultantes.

Además, esta averiguación se desarrolló en concordancia de la RCU N°470-2022 UCV en el cual se detallan los códigos de ética requeridos por la universidad

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

La información reflejada en la tabla 2 y figura 1 muestra al 57,5% del total de colaboradores, es decir, 23 personas, consideran que el Role play es bueno. Por otro lado, únicamente 5 colaboradores, lo que representa el 12,5% del total, tienen una percepción de que el Role play es regular. Es evidente que existe una marcada diferencia entre aquellos que lo valoran positivamente como bueno y aquellos que lo perciben como regular

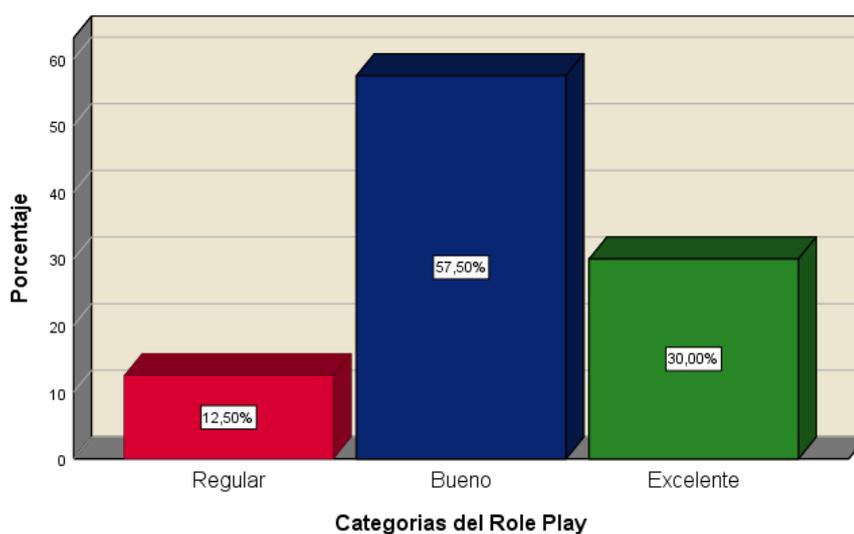
Tabla 2.

Percepción del role play por parte de los estudiantes de una institución educativa de Huaraz

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	5	12,5	12,5	12,5
Bueno	23	57,5	57,5	70,0
Excelente	12	30,0	30,0	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Figura 1.

Percepción del role play por parte de los estudiantes de una institución educativa



Fuente: Reporte del SPSSV26 para el estudio

Al analizar tanto la tabla 3 como la fig. 2, se evidencia que el grupo de estudiantes en proceso de desarrollo en su expresión oral de inglés abarca el 40% del total, lo que representa a 16 individuos. En contraste, solamente 3 estudiantes, equivalente al 7,5%, están en la etapa de inicio. La diferencia entre el número de estudiantes en proceso y aquellos que se encuentran en inicio es notable y significativa

Tabla 3.

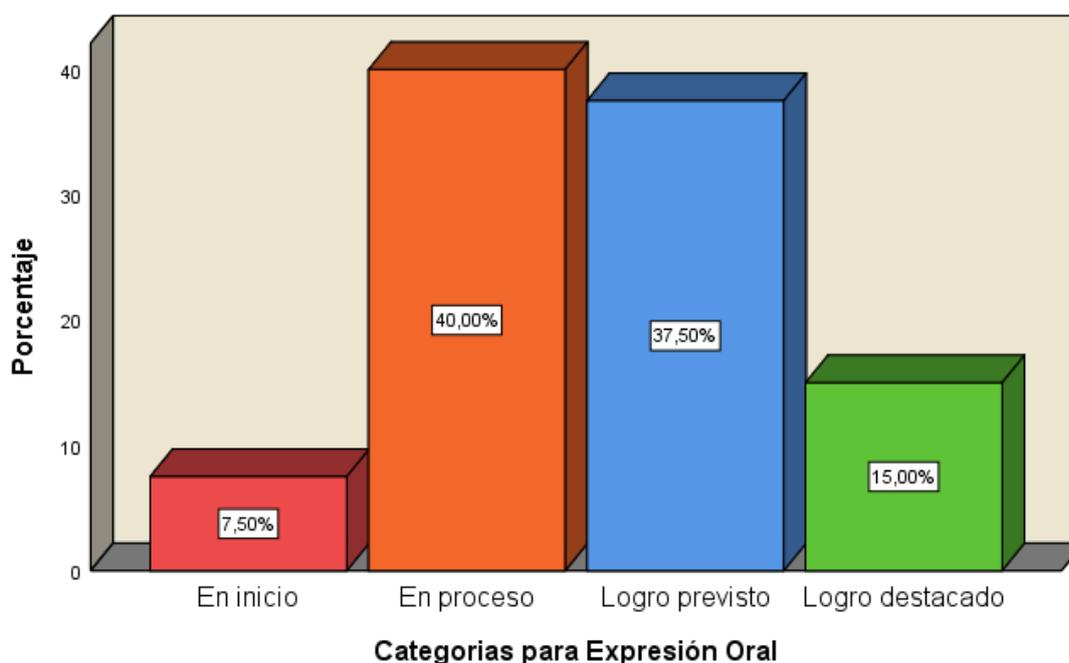
Expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	3	7,5	7,5	7,5
En proceso	16	40,0	40,0	47,5
Logro previsto	15	37,5	37,5	85,0
Logro destacado	6	15,0	15,0	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Fuente: Reporte del SPSSV26 para el estudio

Figura 2.

Expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz



Fuente: Reporte del SPSSV26 para el estudio

En relación a las dimensiones de la variable 1, Role Play, Los hallazgos reflejados en la tabla 4 y la representación gráfica de la figura 3 señalan lo siguiente: La planificación es considerada excelente por 20 estudiantes, lo que representa el 50% del total. Por otro lado, 25 estudiantes, equivalente al 62,5%, perciben que el desarrollo es bueno. Asimismo, 20 estudiantes, lo que equivale también al 50%, indican que la transferencia es buena. Por otra parte, 8 colaboradores, es decir, el 20%, tienen una percepción negativa hacia la planificación. Igualmente, 8 estudiantes, representando el 20%, consideran que el desarrollo es regular, mientras que solo 7 estudiantes, que equivalen al 17,5%, perciben a la transferencia como un proceso regular

Tabla 4.

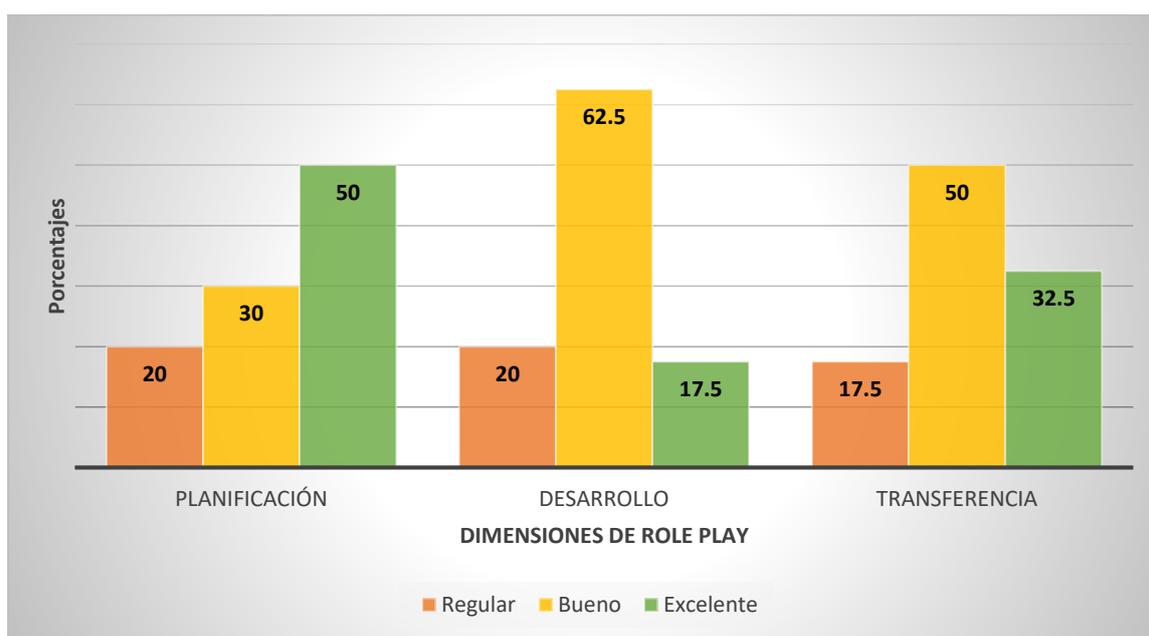
Niveles para las dimensiones de la Role Play

	Planificación		Desarrollo		Transferencia	
	N	%	N	%	N	%
Regular	8	20,0	8	20,0	7	17,5
Bueno	12	30,0	25	62,5	20	50,0
Excelente	20	50,0	7	17,5	13	32,5

Fuente: Reporte del SPSSV26 para el estudio

Figura 3.

Niveles para las dimensiones de la Role Play



En cuanto a las categorías relacionadas con la variable 2, expresión oral, los datos registrados en la tabla 5 y representados en la figura 4 indican lo siguiente: el 57,5% (equivalente a 23 estudiantes) muestra estar en una fase de desarrollo en términos de pronunciación y entonación del idioma inglés. De manera similar, otro 57,5% (23 estudiantes) está en proceso en cuanto a la comunicación interactiva en inglés. Además, se pudo observar que un 57,5% (23 estudiantes) se encuentra en proceso en cuanto a la cohesión y coherencia del inglés. Por otra parte, un estudiante (2,5%) destaca en su logro en pronunciación y entonación, mientras que otro estudiante (2,5%) sobresale en la comunicación interactiva. Por último, se identificó que un 10% (4 estudiantes) se encuentra en la inicial en lo que respecta a la cohesión y coherencia del inglés

Tabla 5.

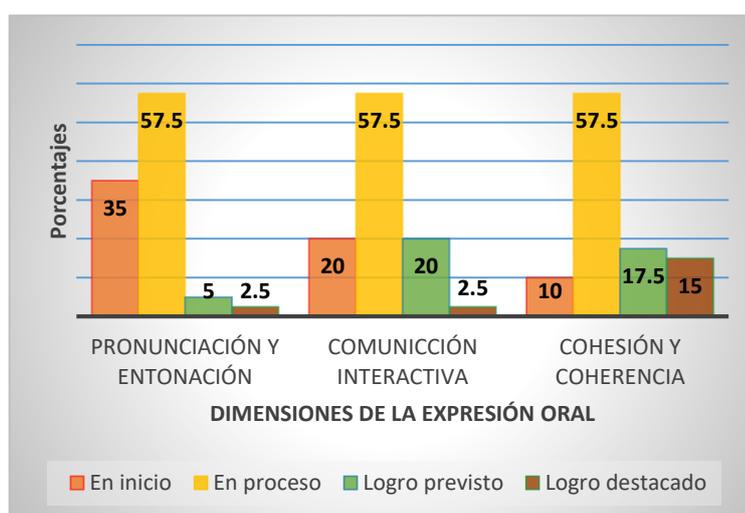
Niveles para las dimensiones de la Expresión oral

	Pronunciación y entonación		Comunicación interactiva		Cohesión y coherencia	
	N	%	N	%	N	%
En inicio	14	35,0	8	20,0	4	10,0
En proceso	23	57,5	23	57,5	23	57,5
Logro previsto	2	5,0	8	20,0	7	17,5
Logro destacad	1	2,5	1	2,5	6	15,0

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

Figura 4.

Niveles para las dimensiones de la Expresión oral



4.2. Análisis estadístico

Prueba de Hipótesis

Hipótesis general:

H1: El role play influye muy significativamente en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023

H0: El role play no influye en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023

Nivel de confianza de la investigación: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de prueba: Tau C de Kendal Y regresión ordinal

En la tabla 6 se expone el resultado del coeficiente de correlación Tau C de Kendall, el cual indicó una significancia de 0,008, siendo este menor a 0,05. De acuerdo con los criterios de decisión preestablecidos, se dispone de pruebas estadísticas suficientes para refutar la hipótesis nula y, en cambio, respaldar la hipótesis alternativa. Esto sugiere que el role play ejerce un impacto favorable en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una institución educativa de Huaraz en el año 2023.

Tabla 6

Prueba de Tau C de Kendall para las variables Role play y expresión oral de estudiantes de una institución educativa de Huaraz

		Valor	Error estándar asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-c de Kendall	-,324	,123	-2,647	0,008
N de casos válidos		40			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

En cuanto al grado de impacto del role play en la expresión oral del idioma inglés, resultados presentados en la tabla 7 muestran que la mayoría de los valores de

significancia son inferiores a 0,05. Esto demuestra de manera estadísticamente significativa que la expresión oral en inglés es impactada por la práctica del role play en los estudiantes de una institución educativa en Huaraz. Además, se obtuvo un valor del índice de Nagelkerke de 0,184, esto refiere que el role play tiene una influencia del 18,4%. Sin embargo, este valor revela que dicha influencia es relativamente poco significativa en términos generales

Tabla 7.

Prueba de Wald para regresión de las variables role play y expresión oral del inglés en estudiantes

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[CATEGORIASV2 = 1]	-1,856	,705	6,921	1	,009	-3,238	-,473
	[CATEGORIASV2 = 2]	,758	,584	1,684	1	,194	-,387	1,902
	[CATEGORIASV2 = 3]	2,898	,755	14,731	1	,000	1,418	4,378
Ubicación	[CATEGORIASV1=1]	2,779	1,099	6,393	1	,011	,625	4,933
	[CATEGORIASV1=2]	,907	,691	1,722	1	,189	-,448	2,263
	[CATEGORIASV1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke=		0,184						

Hipótesis específica 1

Hi: El role play influye significativamente en la pronunciación y entonación del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz

H0: El role play no influye en la pronunciación y entonación del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

Nivel de confianza de la investigación: 95%

Margen de error: 5%

Estadístico de prueba: Tau C de Kendal Y regresión ordinal

En los datos proporcionados en la tabla 8 se nota que el coeficiente de correlación Tau C de Kendall arrojó un valor de significancia (sig) de = 0,017, el cual es menor a 0,05. Según la el criterio de decisión establecida, esto hallazgos proporcionan suficiente información comprobada para rehuir la hipótesis nula y, en su lugar,

consentir la hipótesis de investigación, que sostiene que la pronunciación y entonación del inglés es influenciada por el role play

Tabla 8.

Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y dimensión pronunciación y entonación del inglés

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

		Valor	Error estándar asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-c de Kendall	-,257	,107	-2,392	0,017
N de casos válidos		40			

Del mismo modo, en la tabla 9, al examinar la prueba de Wald, se evidencia que la mayoría de los valores sig son inferiores a 0,05. Estos resultados respaldan y confirman las conclusiones obtenidas en el Tau C de Kendal, lo que implica que el role play tiene una influencia representativa en la pronunciación y entonación del inglés en los estudiantes de un colegio de Huaraz

En contraste, luego de haber realizado test de regresión ordinal, se obtuvo un valor de 0,152 para el índice de Nagelkerke. Este resultado indica que la influencia del role play en la pronunciación y entonación del inglés en los educandos es del 15,2%. Con base en el análisis estadístico, podemos afirmar que dicha influencia es poco significativa, ya que representa un porcentaje relativamente bajo en relación con el total de la influencia en cuanto al rendimiento de la expresión oral en inglés

Tabla 9.

Prueba de Wald para la variable role play y dimensión pronunciación y entonación del inglés

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2DIM1 = 1]	,054	,572	,009	1	0,925	-1,067	1,175
	[NIVELESV2DIM1 = 2]	3,589	,920	15,226	1	0,000	1,786	5,392
	[NIVELESV2DIM1 = 3]	4,794	1,237	15,015	1	0,000	2,369	7,219
Ubicación	[CATEGORIASV1=1]	2,692	1,224	4,837	1	0,028	,293	5,090
	[CATEGORIASV1=2]	,772	,714	1,171	1	0,279	-,627	2,172
	[CATEGORIASV1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Índice de Nagelkerker = 0,152

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

Hipótesis específica 2

Hi: El role play influye muy significativamente en la comunicación interactiva del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz

H0: El role play no influye en la comunicación interactiva del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz

En la tabla 10, los resultados del Tau C de Kendal muestran un grado de significancia = 0,095, el cual es mayor a 0,05. De acuerdo con el procedimiento de decisión establecido, esto implica pruebas estadísticas suficientes para rehuir la hipótesis de investigación y, en su lugar, aceptar la hipótesis nula, la cual sostiene que el role play no influye en la pronunciación y entonación del inglés.

Tabla 10.

Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y la dimensión comunicación interactiva del inglés

		Valor	Error estándar asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-c de Kendall	-,210	,126	-1,670	0,095
N de casos válidos		40			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

Además, si observamos los resultados de la tabla 11 enfocado en la prueba de Wald, se nota que la mayoría de los valores sig son mayores a 0,05. Esto confirma y coincide con los hallazgos de la prueba de Tau C de Kendal, lo que implica que el role play no influye en el dialogo interactivo del inglés en los estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

Por otra parte, la prueba de regresión ordinal arrojó un valor de 0,091 para el índice de Nagelkerke. Esta cifra indica la influencia, en este caso, del role play en la comunicación interactiva del inglés en los estudiantes es del 9,1%. Basándonos en el análisis estadístico, podemos afirmar que el role play no tiene una influencia en la comunicación interactiva del inglés.

Tabla 11.

Prueba de Wald para la variable role play y la dimensión comunicación interactiva del inglés

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2DIM2 = 1]	-,834	,584	2,040	1	,153	-1,979	,311
	[NIVELESV2DIM2 = 2]	1,941	,670	8,398	1	,004	,628	3,255
	[NIVELESV2DIM2 = 3]	4,447	1,165	14,571	1	,000	2,164	6,730
Ubicación	[CATEGORIASV1=1]	1,961	1,069	3,361	1	,067	-,136	4,057
	[CATEGORIASV1=2]	,670	,711	,888	1	,346	-,723	2,063
	[CATEGORIASV1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Indice de Nagelkerker		0,091						
=								

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

Hipótesis específica 3

Hi: El role play influye significativamente en la cohesión y coherencia del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

H0: El role play no influye en la cohesión y coherencia del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz.

En la tabla 12, el Tau C de Kendal indica un valor sig = 0,021 como resultado, el cual es menor a 0,05. Según lo establecido, esto proporciona evidencia estadística suficiente para rehuir la hipótesis nula y, en su lugar, aprobar la hipótesis de investigación que sostiene que el role play tiene una influencia en la cohesión y coherencia del inglés

Tabla 12.

Prueba Tau C de Kendal para la variable role play y la dimensión cohesión y coherencia del inglés

		Error estándar			Significación
		Valor	asintótico ^a	T aproximada ^b	aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-c de Kendall	-,289	,125	-2,306	,021
N de casos válidos		40			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

De la manera similar, en la tabla 13, al examinar la prueba de Wald, notamos que el mayor número de valores sig son inferiores a 0,05. Estos resultados respaldan y corroboran las conclusiones obtenidas en el test Tau C de Kendal, lo que implica que el role play tiene una influencia en la cohesión y coherencia del inglés en los aprendices de un colegio de Huaraz

De manera adicional, el test de regresión ordinal ha arrojado un valor de 0,151 para el índice de Nagelkerke. Con base en esta cifra, se puede interpretar que la influencia del role play en la cohesión y coherencia del inglés en los estudiantes es del 15,1%. Sin embargo, al analizar estos resultados estadísticamente, podemos afirmar que dicha influencia es poco significativa en términos generales. Es decir, aunque existe una influencia detectada, su impacto en la mejora de la cohesión y coherencia del inglés es relativamente limitado

Tabla 13.*Prueba de Wald para la variable role play y la dimensión cohesión y coherencia del inglés*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2DIM3 = 1]	-1,331	,647	4,229	1	,040	-2,599	-,062
	[NIVELESV2DIM3 = 2]	1,947	,724	7,233	1	,007	,528	3,366
	[NIVELESV2DIM3 = 3]	3,038	,808	14,128	1	,000	1,454	4,621
Ubicación	[CATEGORIASV1=1]	2,522	1,101	5,245	1	,022	,364	4,681
	[CATEGORIASV1=2]	1,345	,789	2,909	1	,088	-,201	2,890
	[CATEGORIASV1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke=		0,151						

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio

V. DISCUSIÓN

Esta investigación cogió como referencia análisis anteriores teniendo en consideración pesquisas nacionales e internacionales con la finalidad de realzar y dar seriedad a la presente. En tal sentido se trabajó con dos variables la primera de ellas, el role play (juego de rol) el cuál, es una habilidad estratégica didáctica empleada para impulsar la instrucción del idioma inglés ya que es una estrategia de enseñanza que se enfoca a fomentar el aprendizaje de manera divertida a través de la representación de roles y la segunda variable, la expresión oral del inglés el cual es tiene una gran importancia pues la comunicación oral es la base principal de la sociedad

El producto obtenido en este estudio ofrece un claro panorama sobre la percepción de los estudiantes hacia el role play y su influjo en la expresión oral del idioma inglés en una institución educativa de Huaraz en el año 2023.

En cuanto a la percepción de los estudiantes hacia el role play, es destacable que la mayoría de los colaboradores (57.5%) lo consideran como una estrategia beneficiosa. Esto sugiere que el role play es un procedimiento pedagógico que resulta efectivo y valorado por la mayoría de los estudiantes participantes en este estudio. Por otro lado, solo un pequeño porcentaje (12.5%) lo percibe como regular, lo que indica que la aceptación general de esta metodología es alta.

Al explorar el grado de avance del habla en inglés de los educandos, se observa que una proporción significativa (40%) se encuentra en proceso de desarrollo, lo que sugiere que aún existe un grupo considerable de estudiantes que necesita potenciar sus aptitudes comunicativas en el idioma. Sin embargo, es alentador encontrar que solo un pequeño porcentaje (7.5%) se encuentra en la etapa inicial, lo que muestra que un gran número de estudiantes ya ha adquirido una base en su expresión oral en inglés.

Fundamentalmente la intención de este estudio fue establecer la influencia del role play en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa de Huaraz y después de haber realizado todas las pruebas estadísticas pertinentes en el cual se obtuvo un valor sig = 0,008 que es menor a 0,5 por el cual se concluyó que sí existe influencia, no obstante, esta influencia es poco significativa, este

resultado difiere un poco con la pesquisa realizada por Juvrianto en el Ecuador quien encontró que la influencia era muy significativa, este resultado puede ser debido al tipo de estudio realizado puesto que su estudio fue aplicativo en el cual se realizó la manipulación de la variable mientras que en el presente estudio no hubo ninguna manipulación puesto que es de tipo explicativa.

Dado que se constató que la expresión oral recibe influencia del role play podemos afirmar que esta estrategia del enfoque comunicativo es de mucha utilidad para el beneficio de los estudiantes ya que el resultado obtenido coincide con Blank (1985) quien asevera que la participación de los estudiantes en simulaciones de roles dentro del aula los estimula a aprender el idioma extranjero de manera efectiva, ofreciéndoles un entorno libre de presiones que favorece su proceso de aprendizaje.

Al explorar las dimensiones específicas del role play (planificación, desarrollo y transferencia) y su relación con la apreciación de los estudiantes, se observa una tendencia positiva. Un gran número de estudiantes consideran que la planificación y el desarrollo en el role play son buenos (50% y 62.5%, respectivamente). Asimismo, el 50% de los estudiantes perciben que la transferencia de lo aprendido durante el role play es positiva. Sin embargo, es importante destacar que un pequeño porcentaje de colaboradores tiene una percepción negativa hacia la planificación (20%) y el desarrollo (20%), lo que indica que, aunque en general es valorado positivamente, aún hay áreas de mejora en el enfoque y la ejecución del role play

De acuerdo a estos datos es imprescindible aseverar que estos son similares al resultado obtenido por Farro (2021) que, al igual que este estudio, su pesquisa lo trabajó en una zona alejada de la ciudad con una muestra similar y obtuvo resultados similares concluyendo que la propuesta del role play posibilita un mejor desenvolvimiento en la locución oral.

En relación a la variable de expresión oral, los resultados sugieren que el role play tiene una influencia significativa en la optimización de competencias en pronunciación y entonación, así como en la comunicación interactiva y la cohesión y coherencia del idioma. El hecho de que el 57.5% de los estudiantes se encuentre

en proceso de desarrollo en estas dimensiones, apoya la idea de que el role play es una habilidad estratégica que fomenta la práctica activa y efectiva del idioma inglés. Los análisis estadísticos confirman la influencia del role play en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes de un colegio de Huaraz en 2023. El Tau C de Kendal mostró una valoración significativa ($\text{sig}=0.008$), lo que respalda la aceptación de la hipótesis de investigación (H1) y el rechazo de la hipótesis nula (H0). Esto demuestra que el role play tiene un resultado positivo en el mejoramiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes, coincidiendo con lo expuesto por Thornbury (2005) quien sostiene que el progreso hacia una expresión oral fluida y precisa en el idioma inglés se logra mediante un proceso gradual que demanda una práctica constante y una retroalimentación efectiva.

Sin embargo, a pesar de la influencia estadísticamente significativa, es importante señalar que la magnitud de esta influencia es relativamente baja, como lo indica el índice de Nagelkerke (18.4%). Esto sugiere que, aunque el role play tiene un impacto positivo, otros factores también pueden coadyuvar al mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés, y es necesario considerar otras estrategias complementarias para maximizar los resultados.

Ahora bien, si analizamos los resultados de cada una de las hipótesis, los resultados de la primera muestran que el role play tiene influencia en la pronunciación y entonación del inglés en los estudiantes de la institución educativa de Huaraz. Los análisis estadísticos, tanto el Tau C de Kendal como la prueba de Wald, confirman esta influencia. Sin embargo, al analizar el índice de Nagelkerke, se observa que, aunque existe influencia estadísticamente, su magnitud es relativamente baja o poco significativa (15.2%). Esto sugiere que, aunque el role play tiene un efecto positivo en la pronunciación y entonación, otras estrategias complementarias pueden ser útiles para mejorar estas habilidades de manera más sustancial, tal como lo considera Ur (2012) quien afirma que la participación frecuente en actividades comunicativas, como debates, presentaciones y discusiones en grupo, puede tener un impacto positivo en el desenvolvimiento de la expresión oral de los estudiantes del idioma inglés.

En contraste con la hipótesis primera, lo que resulta para la segunda, indican que el role play no tienen influencia en la comunicación participativa en inglés de los

estudiantes. Tanto el Tau C de Kendal como la prueba de Wald muestran valores de significancia mayores a 0.05, lo que implica que no hay una relación entre el role play y la comunicación interactiva en inglés. El índice de Nagelkerke también respalda esta conclusión, mostrando una influencia del 9.1%, con el cual se concluye que no existe influencia alguna entre el role play y la comunicación interactiva del idioma inglés. Esto sugiere que el role play puede no ser la estrategia más efectiva para mejorar la comunicación interactiva en inglés, y es posible que otras metodologías sean más adecuadas para abordar esta habilidad comunicativa.

Finalmente, los resultados de la tercera hipótesis señalan que el role play tiene influencia en la cohesión y coherencia del inglés en los estudiantes de una institución educativa de Huaraz. Tanto el Tau C de Kendal como la prueba de Wald respaldan esta conclusión, mostrando valores de significancia menores a 0.05. Sin embargo, al observar el índice de Nagelkerke, se identifica que, al igual que en la primera hipótesis, la influencia es relativamente baja o poco significativa (15.1%). Aunque se ha descubierto una correspondencia significativa entre el role play y la mejora de la cohesión y coherencia del inglés, se sugiere que se combinen con otras estrategias para potenciar su impacto.

En resumen, los resultados de las hipótesis específicas indican que el role play tiene una influencia significativa en la pronunciación y entonación del inglés, así como en la cohesión y coherencia del idioma. Sin embargo, no se encontró una influencia significativa en la comunicación interactiva en inglés. A pesar de la influencia encontrada estadísticamente en algunas dimensiones, es importante destacar que la magnitud de esta influencia es relativamente baja en general.

Estos hallazgos tienen implicaciones importantes en el adiestramiento del inglés como lengua extranjera en el entorno de la institución educativa de Huaraz. El role play puede ser una estrategia efectiva para mejorar ciertos aspectos de la locución verbal en inglés, como la pronunciación y la cohesión. Sin embargo, se recomienda complementar esta metodología con otras prácticas y enfoques pedagógicos que aborden la comunicación interactiva de manera más efectiva.

Todos los efectos encontrados son muy semejantes a los encontrados por Rahman y Angraeni (2020) quienes en su estudio llevado a cabo en Indonesia, trataron de

enseñar el léxico del inglés a través de la simulación de situaciones mediante la técnica de interpretación de roles, concluyendo al final que el uso de juegos de roles contribuye a la mejora y expansión del vocabulario en un porcentaje del 15% al 20%. E en cuanto a la muestra podemos señalar que la muestra empleada en este estudio fue mayor a la que se empleó en Indonesia. Si bien es cierto ambas investigaciones son de metodología cuantitativa, la diferencia fundamental radica en el diseño empleado ya que de acuerdo al antecedente fue cuasi experimental y para este caso fue no experimental.

Sumado a eso, también coincidimos con Juvrianto (2019) quien, en su indagación suscitado en Indonesia, llegó a la conclusión de que mediante el juego de roles los educandos se desenvuelven mejor. Aunque los resultados arrojen resultados y conclusiones similares que el role play influye en la expresión oral, esta investigación se diferencia porque Juvrianto realizó una pesquisa aplicada mientras que este estudio es solo de tipo explicativa. Está claro que un estudio de tipo experimental brinda mejor y mayores detalles ya que al manipular la variable se puede tener un resultado más preciso del nivel de influencia.

Por otro lado, es importante indicar que la influencia encontrada aunque sea poco significativa es de suma importancia ya que gracias a los resultados obtenidos se pretende contribuir a la mejora del aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, en este caso, específicamente a la expresión oral, en tanto que como afirman diversos autores los cuales he mencionado en las bases teóricas de la presente investigación afirman la importancia de emplear estrategias del enfoque comunicativo como lo es el role play para contribuir a la mejora del aprendizaje del inglés, un idioma que, en la actualidad ha cobrado gran relevancia a nivel mundial y que es útil en todos los ámbitos tales como, ciencia, medicina, educación, industria, turismo, etc. Es preciso, también, mencionar que, al emplear esta estrategia en los diversos centros del saber, Perú, se va contribuir en gran medida en hacer el aprendizaje del inglés divertido y significativo para los aprendices ya que como afirma Blank (1985) la interacción de los estudiantes con el juego de roles en el aula los motiva a aprender la lengua extranjera efectivamente proporcionando un entorno libre de estrés para aprendices.

Es fundamental reconocer que este estudio tiene algunas restricciones que deben tenerse presente al interpretar los resultados. Por ejemplo, el tamaño de la muestra podría haber afectado la generalización de los hallazgos, y otros factores contextuales podrían haber influido en los resultados. Por lo tanto, se hace la sugerencia para que en el futuro las investigaciones consideren una muestra más amplia y aborden otras variables contextuales para obtener un conocimiento más completo de la influencia del role play en el desarrollo de la expresión oral en inglés.

En conclusión, este estudio proporciona una comprensión más profunda de la influencia del role play en la expresión oral en inglés de los estudiantes de la institución educativa de Huaraz. A pesar de algunas limitaciones, los resultados son valiosos para la práctica educativa y pueden guiar futuras investigaciones en esta área. Se alienta a los educadores a considerar el role play como una estrategia complementaria para mejorar la pronunciación y cohesión en la enseñanza del inglés. Sin embargo, se recomienda combinar esta metodología con otras prácticas pedagógicas que aborden otros aspectos comunicativos del idioma. Con una aproximación holística, los educadores pueden fomentar el desarrollo completo de las destrezas verbales en inglés de los estudiantes.

En definitiva, al realizar la presente prospección se tuvo tanto fortalezas y debilidades que son importantes compartir; entre las flaquezas suscitadas a lo largo del proceso es preciso mencionar que encontrar bases teóricas actualizadas fue uno de los puntos más débiles así como, la búsqueda de antecedentes de investigación que sean del mismo diseño y no habiendo encontrado la cantidad requerida se tomó como antecedentes también a pesquisas de tipo experimental, a pesar de esto, las fortalezas que ayudaron a concluir esta investigación es que durante el proceso puede adquirir conocimientos de suma importancia afianzando así mi competencia investigativa

VI. CONCLUSIONES

Primera. Para la hipótesis general se encontró una significancia de $= 0,008$ por ende, siguiendo la regla de decisión se puede aseverar que existe evidencia estadística que respalda la afirmación de que hay influencia del role play en la expresión oral de los colaboradores, al mismo tiempo en la prueba de Wald la mayoría de los valores de significancia son inferiores a $0,05$ corroborando así la influencia antes mencionada. Por otro lado, el índice de Nagelkerke hallado es $= 0,184$ que equivale a 18% quedando evidenciada que esta influencia es poco significativa y no muy significativa como se había planteado en la hipótesis, pero pese a ello si se emplea el role play como un abordaje didáctico más, la habilidad del habla del inglés mejora.

Segunda. En relación a la hipótesis específica 1, en los resultados se observó como valor sig $= 0,017$, el cual es menor a $0,05$. Según el criterio de decisión establecida, esto proporciona adecuada evidencia estadística para rehusar la hipótesis nula y, en su lugar, admitir la hipótesis de investigación que sostiene que el role play tiene una influencia en la pronunciación y entonación del inglés. Sin embargo, el índice de Nagelkerke que se obtuvo es de $0,152$ representando este un $15,2\%$ el cual es de intensidad poco significativa. Con base al análisis estadístico, queda comprobada que si se emplea el role play como estrategia en el desarrollo de las clases durante la instrucción del inglés la pronunciación y entonación tienen mejoras.

Tercera. En referencia a la hipótesis específica 2, en los resultados se obtuvo un valor sig $= 0,095$ el cual es mayor a $0,05$ y por regla de decisión rechazamos la hipótesis de investigación aceptando en su lugar a la

hipótesis nula que demuestra que no existe influencia del role play en la comunicación interactiva del inglés esto es corroborada por la prueba de Wald que en la mayoría de sus valores de significancia son mayores a 0.05 lo mismo que el índice de Nagelkerke el cual arrojó un valor de 0,091 con el cual se termina de corroborar que el role play no influye en la comunicación interactiva del inglés.

Cuarta. En relación a la hipótesis específica 3, se consiguió un valor sig = 0,021 esto es menor a 0,05 por consiguiente se rechaza la hipótesis nula y se pasa a la hipótesis del estudio llegando a la conclusión que el role play influye en la cohesión y coherencia del inglés. Así mismo, la prueba de regresión ordinal arrojó un valor de =0,151 para el índice de Nagelkerke, con este resultado se establece que la influencia es poco significativa pero que aun así hay influencia. De ahí que, quedó evidenciada que si se emplea el role play la cohesión y coherencia en la comunicación empleando el inglés es más óptima.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera.** Se sugiere al director de la institución educativa organizar talleres de actualización para los docentes en el uso del role play en sus clases para que este tenga un impacto positivo en la expresión oral de inglés.
- Segunda.** Se exhorta al director de la institución educativa fomentar capacitación en la aplicación del role play para optimizar la pronunciación y entonación del inglés.
- Tercera.** Se recomienda al director fomentar el trabajo colaborativo entre los docentes para poder plantear mejores estrategias para fomentar la comunicación interactiva en inglés buscando nuevas técnicas para aplicar el role play a fin de conseguir resultados óptimos a favor de los educandos
- Cuarta.** Se sugiere al Director impulsar actividades colectivas tales como concursos de escenificación y/o teatros en el cual los estudiantes empleen estrategias del role play para afianzar la cohesión y coherencia durante su presentación en inglés

REFERENCIAS

- Agudelo Viana, L. G., & Aigner Aburto, J. M. (2008). *Diseños de investigación experimental y no-experimental*.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Fidas G. Arias Odón.
- Barboza, J. R. R., Sánchez, G. A. Á., Saavedra, S. S. P., Rojas, C. N. R., & Flores, J. A. (2022). *Enfoque comunicativo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en tiempos de pandemia. [Communicative approach as a didactic strategy to improve English oral expression in times of pandemic.] Archivos Venezolanos De Farmacología y Terapéutica, 41(1), 20-25. doi:https://doi.org/10.5281/zenodo.6370130*
- Blank, S. C. (1985). *Effectiveness of role playing, case studies, and simulation games in teaching agricultural economics*. *Western Journal of Agricultural Economics*, 55-62.
- Bohórquez Alba, M. Y., & Rincón Moreno, Y. A. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento* (Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia).
- Brell, M. (2006). *Juegos de rol*. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*.
- British Council, B. C. (2004). *Role-play*. [Teaching English Blog]. Captured in: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>.
- Cáceres Castro, J. A., & Suarez Zulueta, D. M. (2019). *Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*.
- Camps, A. (2005). *Hablar en clase, aprender lengua*. C. Barragán [et al.], *Hablar en clase. Cómo trabajar la lengua oral en el centro escolar*, 37-44.
- Cassany, D. (1999). *Los enfoques comunicativos: elogio y crítica*. *Lingüística y literatura*. 1999; 36-37: 11–33.

- Castellà, J.M. y Vilà i Santasusana, M. (2005). *La lengua oral formal: características lingüísticas y discursivas*. En M. Vilà i Santasusana (Coord.), *El discurso oral formal. Contenidos de aprendizaje y secuencias didácticas* (pp. 25-36) Barcelona: Graó
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia, 2, 1-11.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications, Inc. ISBN-10: 1452226105
- Cruzata-Martínez, A., Tejeda, M. E. V., Zapata, C. A. V., & Incio, F. A. R. (2022). *WhatsApp, a digital resource for educational purposes that contributes to the development of oral expression in students*. [el whatsapp, un recurso digital con fines didácticos que contribuye al desarrollo de la expresión oral en los estudiantes] Encuentros (Maracaibo), (16), 478-492. doi:10.5281/zenodo.6917233
- Cueva, M. R. C., Hernández, Y. L. D., & Regalado, Ó. L. (2021). *Comunicación asertiva en el contexto educativo: revisión sistemática*. Boletín Redipe, 10(4), 315-334.
- Echevarria, J., & Graves, A. (2010). *Sheltered Content Instruction: Teaching English Learners with Diverse Abilities*. Pearson
- Farro Mego, J. N. (2021). Role play para la expresión oral en idioma inglés en la Institución Educativa San Martin de Tours, Pomahuaca-Jaén.
- Ferreiro, M. D. A. (2021). *Development of oral expression in FFL: The francophonie and ICT*. [Desarrollo de la expresión oral en FLE: La Francofonía y las TIC] *Anales De Filología Francesa*, (29), 53-73. doi:10.6018/analesff.481831
- Francischetti, I., Lemos Corrêa, A. C., Vieira, C. M., Lazarini, C. A., Giubbina Rolin, L. M., & Mayo Soares, M. O. (2011). *Role playing: an innovative strategy*

for training teachers for the tutorial process. Interface-Comunicação, Saúde, Educação, 15(39).

Galvez Sánchez, C. M., & González Sanz, J. D. (2021). *Cómo mejorar las habilidades comunicativas en la edad escolar. Cómo mejorar las habilidades comunicativas en la edad escolar, 339-348.*

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

Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education

Huertas-Abril, C. A. (2021). *Developing speaking with 21st century digital tools in the english as a foreign language classroom: New literacies and oral skills in primary education. [El desarrollo de la expresión oral con herramientas digitales del siglo XXI en el aula de inglés como lengua extranjera: Nuevas competencias y destrezas orales en Educación Primaria]* Aula Abierta, 50(2), 625-634. doi:10.17811/RIFIE.50.2.2021.625-634

Jackson, V. A., & Back, A. L. (2011). *Teaching communication skills using role-play: an experience-based guide for educators*. Journal of palliative medicine, 14(6), 775-780.

Juvrianto, C. J. (2019). *Improving the student speaking ability through role play method*. IJET, 8, ISSUE1.

Maley, A., & Duff, A. (1978). *Drama Techniques in Language Learning: A Resource Book of Communication Activities for Language Teachers*. Cambridge University Press

Martínez Arias, M. R. (2006). *La metodología de los estudios PISA*. Revista de educación.

Mounkoro, I., & Herrera Meza, S. R. (2021). *Diagnóstico de las dificultades de la expresión oral de los estudiantes de nivel B1 de la alianza francesa de san luis Potosí/México*. Apuntes Universitarios, 11(2), 1-19. doi:https://doi.org/10.17162/au.v11i2.650

- Narbona J, Chevrie-Muller C, eds. *El lenguaje del niño. Desarrollo normal, evaluación y trastornos*. 2ª edición. Barcelona: Masson; 2001
- Neuman, W. L. (2010). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches (7th ed.)*. Pearson. ISBN-10: 0205615963
- Nieto, E. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán, 2
- Olaya, H. L. G., Pérez, C. J. U., & Rico, H. D. D. (2015). *Las competencias comunicativas orales en la relación médico-paciente en un programa de medicina de una universidad de Colombia: una mirada desde el currículo, los profesores y los estudiantes*. *Educación médica*, 16(4), 227-233.
- Omaggio Hadley, A. (2001). *Teaching Language in Context (3rd ed.)*. Heinle
- Sancho, P., Moreno-Ger, P., Fuentes-Fernández, R., & Fernández-Manjón, B. (2009). *Adaptive role playing games: An immersive approach for problem based learning*. *Journal of Educational Technology & Society*, 12(4), 110-124.
- Parra Cardona, J. R., Domenech-Rodríguez, M., Forgatch, M., Sullivan, C., Bybee, D., Holtrop, K., ... & Bernal, G. (2012). *Culturally Adapting an Evidence-Based Parenting Intervention for Latino Immigrants: The Need to Integrate Fidelity and Cultural Relevance*. *Family process*, 51(1), 56-72.
- Ponce, H. H., Oliva, M. F. R., & González, C. G. (2022). *technologies applied to education: the use of the booktuber for the development of oral expression*. *Revista Brasileira De Educacao*, 27 doi:10.1590/S1413-24782022270057
- Požgaj Hadžl, Vesna et al. (2012) *Izazovi kontrastivne lingvistike*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.
- Rahman, A. A., & Angraeni, A. (2020). *Empowering learners with role-playing game for vocabulary mastery*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(1), 60-73.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. (2021) *Approaches and Methods in Language Teaching*. 2001. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

<https://www.cambridge.org/core/books/approaches-and-methodsin-language-teaching/3036F7DA0057D0681000454A580967FF>

- Richards, J. C. (2008). *Teaching Listening and Speaking: From Theory to Practice*. Cambridge University Press
- Rivera Rojas, C. N. (2022). Role play y expresión oral del inglés de los estudiantes del primer ciclo de educación de una universidad pública, 2021.
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. RH Sampieri, Metodología de la Investigación, 22.
- Solís, Mariana. (2011) “*Role playing como herramienta de enseñanza.*” Reflexión académica en diseño y comunicación 13:19, pp. 70-71
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking*. Pearson Education.
- Ur, P. (2012). *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press
- Villafuerte, J. S., Rojas, M. A., Hormaza, S. L., & Soledispa, L. A. (2018). *Learning Styles and Motivations for Practicing English as a Foreign Language: A Case Study of Role-play in Two Ecuadorian Universities*. Theory & Practice in Language Studies, 8(6).
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Yabarino Alata, G. (2021). Estrategia del Role-play en la mejora de la producción oral del inglés en estudiantes de secundaria Lurín, 2021.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). SAGE Publications, Inc. ISBN-10: 1452242569
- Zambrano, E. G., & B. A. Valverde. (2013). *Consolidación de Destrezas con criterio de desempeño en primero de EGB*. Cuenca: Universidad de Cuenca

ANEXOS

ANEXO 1: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición	
ROLE PLAY	Blank (1985) lo definió como una actividad que "requiere participación física por parte de los estudiantes. Dos o más personas "representan" el papel de los individuos en una situación hipotética" La interacción de los estudiantes en el juego de roles en el aula los motiva a aprender la lengua extranjera efectivamente proporcionando un entorno libre de estrés para aprendices	Esta variable se medirá con un cuestionario	Planificación	Sensibilización del estudiante	<u>Escala politómica</u>	
				Selección del guion		
				Propiciar un ambiente adecuado		5= Siempre
				Asignación de roles		4= Casi siempre
				Organización de participantes		3= A veces
			Desarrollo	Presentación de Role play	2= Casi nunca	
				Transferencia	Reacciones de la audiencia	1= Nunca
					Valoración de la participación	

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición
EXPRESIÓN ORAL	Campos (2018) lo definió como la habilidad de interacción que tiene una persona con otros sujetos utilizando el canal comunicativo expresando sus sentimientos y pensamientos haciendo uso del aparato fonador y otros aspectos complementarios.	Esta variable se medirá a través de una prueba de rendimiento el cuál será evaluado mediante una rubrica	Pronunciación y entonación	Pronuncia y vocaliza correctamente las palabras en inglés. Utiliza intencionalmente la entonación, los gestos y las expresiones coloquiales	Escala politómica
			Comunicación interactiva	Facilidad de expresión expresando sus ideas con fluidez Pregunta y responde correctamente	4= Logro destacado 3= Logro previsto 2= En proceso 1= En inicio
			Cohesión y coherencia	se expresas con sentido, entendible con una secuencia lógica	

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENCUESTA SOBRE ROLE PLAY

SEXO: _____ **GRADO:** _____ **EDAD:** _____

Instrucciones: A continuación, encontrara una lista de preguntas. En cada pregunta debe elegir una de las cinco opciones que la acompañan. Marque la respuesta con un (X)

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

ROLE PLAY						
N°	DIMENSIÓN 1 : PLANIFICACIÓN	1	2	3	4	5
1	¿El docente te explica cuáles son los beneficios de practicar el juego de rol?					
2	¿El docente te explica acerca de la importancia de sentir emociones reales al hacer un juego de rol?					
3	¿El docente propone temas de tu interés?					
4	¿El docente te informa cuál es el objetivo de realizar del juego de rol?					
5	¿El docente propone temas de tu interés para la representación del juego de rol?					
6	¿El docente propone el guion del juego de rol de acuerdo a tu realidad e interés?					
7	¿El docente describe de manera clara el contexto en el que se realizará el juego de rol?					
8	¿El docente establece reglas claras de participación?					
9	¿El docente permite que todos los participantes tengan oportunidad de contribuir en la planificación del juego de rol?					
DIMENSION 2: DESARROLLO						
10	¿El docente asigna roles de acuerdo a las cualidades de cada estudiante?					
11	¿Los estudiantes tienen opción a elegir el rol de su interés?					
12	¿El docente asigna roles de acuerdo al género?					
13	¿El docente agrupa a los estudiantes por afinidad?					
14	¿El docente monitorea la práctica del juego de rol?					
15	¿En tu presentación del juego de rol haces la escenificación lo más real posible?					
16	¿En tu presentación, usas vestimenta adecuada de acuerdo a tu rol?					
DIMENSIÓN 3: TRANSFERENCIA						

17	¿Los estudiantes entienden el contexto en el que se desarrolla el juego de rol a partir de la vestimenta de los participantes?					
18	¿El juego de rol presentado genera risas y entretenimiento para la audiencia?					
19	¿Los estudiantes muestran sorpresa y asombro al presenciar el juego de rol?					
20	¿La presentación del juego de rol tiene Creatividad y originalidad?					
21	¿El juego de rol presenta coherencia y fluidez?					

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

PRUEBA DE RENDIMIENTO PARA MEDIR EXPRESIÓN ORAL

SEXO: _____ GRADO: _____ EDAD: _____

I. PRONUNCIACIÓN Y ENTONACIÓN

1. Cómo se pronuncia las siguientes palabras? **kisses / washes/ bosses**
a) /s/ b) /iz/ c) /z/
2. ¿La entonación de las preguntas es creciente o decreciente?
Did you cook? Will you come soon? Is he handsome?
a) Decreciente b) creiente
3. Identifica la pregunta que tiene falling intonation (pronunciación decreciente)
a) Where's the nearest post - office?
b) Are you thirsty?
c) Is that the new doctor?
4. ¿Cómo se pronuncia las siguientes palabras? **stops /sleeps / wants**
a) /s/ b) /iz/ c) /z/
5. Identifica cual es la "silent letter" en este grupo de palabras: **often / castle / ballet**
a) t b) f c) e
6. Marca la palabra que no tiene el sonido "/ae/" de las siguientes palabras:
a) dog b) job c) bad
7. Marca la palabra que no tiene el sonido "/i/" de las siguientes palabras:
b) see b) tea c) bed
8. Identifica la palabra que tiene el mismo sonido final al generar su cambio en tercera persona: "plans"
a) Packs b)calls c)finishes

Indicación: Se obtiene 1 punto correcto cuando:

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

CRITERIO DE EVALUACIÓN	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
pronunciación	0-2 ítems correctos	De 3 -4 ítems correctos	De 5-6 ítems correctos	De 7-8 ítems correcto

II. COMUNICACIÓN INTERACTIVA

9. Elije la opción que crees tú que te daría fluidez en una conversación:
a) What is your name?
b) What's your name

10. Elige la opción que crees tú que te daría fluidez en una conversación:
 a) I'm going to play soccer
 b) I'm gonna play soccer
11. Elige la opción que crees tú que te daría fluidez en una conversación:
 a) I will travel to Lima
 b) I'll travel to Lima
12. Elige la opción que crees tú que te daría fluidez en una conversación:
 a) I would like a cup of tea
 b) I'd like a cup of tea

Completa el siguiente dialogo.

Student 1: Hello. How is it going?

Student 2: -----(13)

Student 1: Can I ask you some questions?

Student 2: -----(14)

Student 1: How often do you get up early in the morning?

Student 2: ----- And-----? (15)

Student 1: I sometimes get up at 6 on weekdays.

Student 2: ----- (16) in your free time?

Student 1: I usually play soccer

CRITERIO DE EVALUACIÓN	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Comunicación interactiva	0-2 ítems correctos	De 3 -4 ítems correctos	De 5-6 ítems correctos	De 7-8 ítems correcto

III. COHESIÓN Y COHERENCIA

17. Elige la opción adecuada.

Student1: _____?

Student2: I'm a student.

- a) What do you do?
 b) Who is you?
 c) Where are you?

18. Elige la opción adecuada.

Student1: Where do you live?

Student2: _____

a) I am live in Huaraz

b) I am in Huaraz

c) I live in Huaraz

19. Elije la opción adecuada.

Student1: _____?

Student2: My mother sleeps at 9:00pm

a) When does your mother get up?

b) When does your mother sleep?

c) When do your mother sleep?

20. Completa los espacios en blanco para crear un dialogo

A: Hi, I'm Maria, What's your name?

B: Hi, Maria. _____ (20)

A: Nice to meet you

B: _____ (21)

A: _____ (22)

B: I'm from Huaraz. And you?

A: _____.

B: What's your favorite subject at school?

A: _____ (23)

B: _____? (24)

A: My favorite teacher is Miss. Flores

CRITERIO DE EVALUACIÓN	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Cohesion y coherencia	0-2 ítems correctos	De 3 -4 ítems correctos	De 5-6 ítems correctos	De 7-8 ítems correcto

ANEXO 3: EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

INSTRUMENTO PARA ROLE PLAY

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Joel Heyner Sandoval
Castromonte

Especialidad del validador: Filosofía y ciencias sociales

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

16 de junio del 2023



Mg. Joel Sandoval Castromonte

Firma del Experto validador

INSTRUMENTO PARA ROLE PLAY

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

Apellidos y nombres del juez validador: HERMITAÑO OSCATEGUI, HECTOR

Especialidad del validador: Administrador

10 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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



Mg. Hermitaño Oscategui Hector

Firma del Experto validador

INSTRUMENTO PARA ROLE PLAY

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

Apellidos y nombres del juez validador: **HILARIO PASQUEL, JACKELYN PILAR**

Especialidad del validador: **Educación primaria**

10 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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



Mg. Hilario Pasquel Jackeline Pilar

Firma del Experto validador

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA EXPRESIÓN ORAL

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Joel Heyner Sandoval Castromonte

Especialidad del validador: Filosofía y ciencias sociales

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

16 de junio del 2023



Mg. Joel Sandoval Castromonte

Firma del Experto validador

INSTRUMENTO PARA EXPRESIÓN ORAL

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

Apellidos y nombres del juez validador: HERMITAÑO OSCATEGUI, HECTOR

Especialidad del validador: Administrador

10 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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



Mg. Hermitaño Oscategui Hector

Firma del Experto validador

INSTRUMENTO PARA EXPRESIÓN ORAL

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

Apellidos y nombres del juez validador: HILARIO PASQUEL, JACKELYN PILAR

Especialidad del validador: Educación primaria

10 de junio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Hilario Pasquel Jackeline Pilar', written in a cursive style.

Mg. Hilario Pasquel Jackeline Pilar

Firma del Experto validador

ANEXO 4

ESTADISTICO DE CONFIABILIDAD ALFA DE CROMBACH ROLE PLAY

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,870	21

ESTADISTICO DE CONFIABILIDAD ALFA DE CROMBACH EXPRESION ORAL

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,742	24



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Role play y su incidencia en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023", cuyo autor es FALCON GARCIA HAIDY HEBELIN, 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, 02 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN DNI: 09142246 ORCID: 0000-0003-3586-8371	Firmado electrónicamente por: CVILCAPOMAP el 08-08-2023 09:40:51

Código documento Trilce: TRI - 0636178