



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA**

**Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en
estudiantes de EBR, 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

AUTOR:

Varona Ruesta, Carlos Emilio (orcid.org/0009-0005-2451-4975)

ASESOR:

Dr. Vasquez Reyes, Luis Angel (orcid.org/0000-0002-7531-2784)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Esta investigación lo dedico a Dios por la salud y permitirme seguir creciendo en mi desarrollo profesional, porque me ha permitido continuar con mis actividades laborales. Asimismo, lo dedico a mi querida familia que son el apoyo en cada momento de mi vida.

Carlos Varona

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a mis colegas profesionales de la institución educativa donde realizo mi investigación y los estudiantes por su voluntad de participar.

Carlos Varona

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VASQUEZ REYES LUIS ANGEL, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR, 2024", cuyo autor es VARONA RUESTA CARLOS EMILIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 25 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VASQUEZ REYES LUIS ANGEL DNI: 43116295 ORCID: 0000-0002-7531-2784	Firmado electrónicamente por: LVASQUEZR1 el 25- 07-2024 17:59:55

Código documento Trilce: TRI - 0834777

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VARONA RUESTA CARLOS EMILIO estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
CARLOS EMILIO VARONA RUESTA DNI: 44852968 ORCID: 0009-0005-2451-4975	Firmado electrónicamente por: CVARONA el 11-07- 2024 08:04:28

Código documento Trilce: TRI - 0809698

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
ÍNDICE DE FIGURAS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimiento	17
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 Variable-Dimensiones-Indicadores-Juego de roles	14
Tabla 2 Variable-Dimensiones-Indicadores-producción oral	15
Tabla 3 Muestra de estudiantes	15
Tabla 4 Validación por juicio de expertos.....	17
Tabla 5 Confiabilidad del cuestionario juego de roles.....	17
Tabla 6 Confiabilidad del cuestionario producción oral	17
Tabla 7 Frecuencia de la variable juego de roles	19
Tabla 8 Frecuencia de las dimensiones de la variable juego de roles.....	20
Tabla 9 Frecuencia de la producción oral	21
Tabla 10 Frecuencia de las dimensiones de la variable producción oral	21
Tabla 11 Prueba de normalidad de las variables juego de roles y producción oral ..	23
Tabla 12 Relación de las variables juego de roles y producción oral.....	23
Tabla 13 Valor y magnitud de la correlación	24
Tabla 14 Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión claridad	25
Tabla 15 Relación de la variable juego de roles y la dimensión claridad	25
Tabla 16 Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión fluidez	26
Tabla 17 Relación de la variable juego de roles y la dimensión claridad	26
Tabla 18 Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión coherencia	27
Tabla 19 Relación de la variable juego de roles y la dimensión coherencia.....	27
Tabla 20 Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión comprensión.....	28
Tabla 21 Relación de la variable juego de roles y la dimensión comprensión	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño de la investigación correlacional.....	13
Figura 2 Niveles de la variable juego de roles.....	19
Figura 3 Niveles de la de las dimensiones de la variable juego de roles	20
Figura 4 Niveles de la variable de la producción oral.....	21
Figura 5 Niveles de las dimensiones de la variable producción oral.....	22

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo: Determinar la relación entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de (educación básica regular) EBR Piura, 2024, se justificó por las deficiencias en la claridad, pronunciación en la fluidez de la producción oral en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa; la metodología fue tipo básica, de alcance correlacional, con diseño no experimental y transversal, la población y la muestra fue 58 estudiantes, a quienes se aplicó la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento que fue validado y se verificó la confiabilidad permitiendo aplicar a toda la muestra de estudio. Los resultados los juegos de roles en la enseñanza del inglés en estudiantes de secundaria muestra correlaciones positivas en varias dimensiones: producción oral (0.559), claridad (0.697), fluidez (0.516), coherencia (0.599) y comprensión (0.680). concluye que los juegos de roles en la enseñanza del inglés en estudiantes de educación secundaria tienen un impacto positivo significativo en su capacidad para comunicarse, comprender y estructurar el idioma de manera efectiva. Por lo tanto, se recomienda adoptar esta estrategia pedagógica para optimizar los resultados en la enseñanza del inglés.

Palabras Clave: Aprendizaje, comprensión, juego educativo, pronunciación.

ABSTRACT

The present research had as objective: Determine the relationship between role playing with the oral production of the English language in students of (regular basic education) EBR Piura, 2024, it was justified by the deficiencies in clarity, pronunciation in oral production fluency in students of the secondary level of an educational institution; the methodology was basic type, of correlational scope, with non-experimental and transversal design, the population and sample was 58 students, to whom the survey technique was applied and the questionnaire as an instrument that was validated and the reliability was verified allowing to apply to the entire study sample. The results of the role-plays in teaching English to high school students show positive correlations in several dimensions: oral production (0.559), clarity (0.697), fluency (0.516), coherence (0.599) and comprehension (0.680). The study concludes that role-plays in teaching English to high school students have a significant positive impact on their ability to communicate, understand and structure the language effectively. Therefore, it is recommended to adopt this pedagogical strategy to optimize the results in English language teaching.

Keywords: Learning, comprehension, educational game, pronunciation.

I. INTRODUCCIÓN

Como se sabe el juego de roles en ámbito internacional, representan una técnica pedagógica que facilita un aprendizaje más efectivo que los métodos tradicionales, al proporcionar un entorno de apoyo propicio para el desarrollo educativo. No obstante, uno de los desafíos principales en la implementación de esta estrategia radica en mantener el interés de los estudiantes, ya que la falta de motivación puede resultar en un rechazo hacia el proceso de aprendizaje del idioma (Irkinovich, 2022). Una problemática recurrente vinculada al juego de roles es la dificultad para preservar la autenticidad y la participación de los estudiantes, pues algunos pueden sentirse incómodos o poco comprometidos al interactuar en situaciones de juego de roles, especialmente si estas no se perciben como realistas o relevantes para su experiencia (Suyatno et al., 2019). Por parte, Rahmatillah (2019) añade que otro desafío en el uso del juego de rol para enseñar inglés radica en la familiaridad de los estudiantes entre ellos. En ocasiones, su conocimiento previo o relaciones dentro del grupo pueden afectar la autenticidad de las interacciones durante el juego de rol, generando una sensación de incomodidad o falta de espontaneidad en la comunicación simulada en clase. En cuanto a la producción oral del idioma inglés, Kincal et al. (2019) indican que los estudiantes afrontan desafíos como la pronunciación, acento, fluidez, gramática y vocabulario. En China, Wang y Han (2021) señalan que la dificultad para comunicarse en inglés se debe a problemas de pronunciación y gramática entre el idioma nativo y el inglés, limitando oportunidades académicas y profesionales. Asimismo, en Indonesia, la ansiedad y frustración produce que los estudiantes se dificulten con conceptos como el past tense o present tense, donde el 66.7 % estuvo relacionado a la ansiedad e inseguridad (Tantri et al., 2023). En Jordania, la problemática gira en torno a una limitada exposición, donde la enseñanza tradicional se centra en enseñar la teoría gramatical con un marco pedagógico basado en fases desfasadas y generales, limitando el verdadero aprendizaje a largo plazo (Ali y otros, 2023). Según Mora et al. (2023), la ansiedad al hablar es otro problema que contribuyó en un 13 % a la variabilidad en la fluidez, impactando negativamente tanto en la precisión léxica como gramatical, induciendo a evitar la comunicación en inglés (Adanan y otros, 2020).

En el entorno nacional, la implementación de los juegos de rol enfrenta desafíos, siendo la falta de recursos didácticos variados para la implementación de

esta metodología, una de las principales. La exclusión de estas prácticas, restringe las oportunidades de ejercitar y aplicar el idioma, lo que genera un impacto negativo en el desarrollo de la fluidez y confianza del uso del inglés. (Simón & Santos, 2020). Por otra parte, Gutiérrez et al. (Gutiérrez y otros, 2023) añaden que, a pesar de conocerse los beneficios de la implementación de los juegos de rol para impulsar las habilidades comunicativas, Se nota una implementación bastante limitada de estas estrategias en el aula en sesiones de aprendizaje de inglés. Durante el transcurso del año 2017, Perú ocupó el puesto 58 en habilidades orales en inglés, y únicamente el 3 % de los profesores llevó a cabo investigaciones en este ámbito. Esta problemática está vinculada a un currículo nacional desactualizado que carece de diversidad en actividades, estrategias pedagógicas apropiadas y una formación docente insuficiente (Sarmiento et al., 2022). En la ciudad de Lima, aproximadamente 2 millones de estudiantes enfrentan dificultades para expresarse en inglés después de cinco años de estudio, dado que solo el 27 % de los docentes cuenta con certificación (Cavero-Egúsquiza-Pezo, 2023). En Cañete, la percepción sobre la relevancia del curso de inglés y su impacto en la producción oral sigue siendo investigada. El 53,85 % reconoce la importancia del idioma. Sin embargo, solo el 65,38 % afirma que los profesores a veces promueven métodos de aprendizaje activo (Pacheco y otros, 2019). En Chiclayo, la baja competencia en producción oral en inglés es un obstáculo significativo. Según un estudio, el 60 % de los estudiantes tenía un nivel bajo, el 33.3 % medio y solo el 6.7 % intermedio, evidenciando la falta de desarrollo pedagógico para mejorar (Torres, 2018). Mogrovejo et al. (2019) añade que, en un colegio local, el 91.67 % de los estudiantes de secundaria requieren refuerzo en aspectos prosódicos o vocálicos del inglés, afectando su competencia lingüística.

En una institución educativa en la localidad de Piura, estudiantes de primaria enfrentan problemas en el aprendizaje del inglés: mala pronunciación, dificultad con oraciones, escaso vocabulario y temor a hablar en público, afectando la confianza y comunicación en inglés, la falta de fluidez limita la comunicación. Ante ello, la pregunta inicial que presenta esta investigación es: ¿Cuál es la relación del juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024? Los problemas específicos son: ¿Cuál es la relación del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?, ¿Cuál es la relación del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?, ¿Cuál es la relación del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR

Piura, 2024?, ¿Cuál es la relación del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?,

Como justificación en un ámbito teórico, se vincula con la teoría del aprendizaje de un segundo idioma, que aborda los desafíos específicos que enfrentan los estudiantes al adquirir habilidades en un idioma extranjero; la justificación metodológica, se pueden utilizar métodos de evaluación de habilidades lingüísticas, como pruebas orales, para identificar las áreas en donde los estudiantes enfrentan mayores desafíos. Además, se puede aplicar un enfoque pedagógico centrado en la comunicación oral en inglés, utilizando actividades prácticas y ejercicios; la justificación práctica se fundamenta en la presentación de posibles soluciones a una problemática a través del empleo de metodología de juego de roles.

En consecuencia, se estableció el objetivo principal será: Determinar la relación entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024. Mientras que los objetivos específicos son: a) Identificar la relación del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, b) Determinar la relación del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, c) Identificar relación del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, d) Determinar la relación del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

Asimismo, se enunciaron la hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024. Las hipótesis específicas son: a) Existe relación significativa del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, b) Existe relación significativa del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, c) Existe relación significativa del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024, d) Existe relación significativa del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes internacionales, en Chile, Cuitino et al. (2019) el estudio tuvo como objetivo, de evaluar el impacto de la aplicación de la técnica de juego de roles en dar mejora de fluidez oral del idioma en alumnos de primaria. Metodología de diseño cuasiexperimental y de enfoque cuantitativo, con muestra de 34 alumnos. Antes de la aplicación, el 29 % tenía una velocidad de habla excelente, después de la aplicación se obtuvo los siguientes resultados el 82 % alcanzó este nivel; en la precisión gramatical, el 24 % tenía un nivel adecuado, paso a tener un 59 % después; en recursos léxicos, el 38 % subió al 85 % a excelente. Se concluyó percibiendo mejora significativa en fluidez y precisión oral en los educandos después de la intervención basada en el juego en clase

En un estudio, en Sudáfrica Vukosi et al. (2021) indagaron algunos aspectos sobre el desarrollo oral que tienen los estudiantes de nivel secundario en el curso de inglés. Este estudio tiene como enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, con muestra de alumnos de 12 escuelas, encuestados mediante cuestionario. Se tuvo como resultado que la producción oral fue de nivel medio en un 53.6 %, mientras que, en el aspecto discursivo, el 48.1 % tuvo un nivel bajo, además, un 49.4 % tuvo dificultades en el entendimiento oral en textos. Por lo que se concluye que los estudiantes presentaban niveles regulares en cuanto a la producción oral, lo que requiere mejoras e implementar estrategias.

De otro lado, en Turquía, Gürbüz y Cabaroğlu (2021) exploraron las percepciones estudiantiles sobre presentaciones orales en secundaria. Usaron diseño cuasiexperimental, con 29 alumnos encuestados. Según los resultados, la experiencia mejoró 25 %, habilidades lingüísticas aumentaron 8 %, percepción negativa disminuyó 12 %. Programa instrucción mejoró percepción positiva del idioma mediante capacitación teórica y práctica en presentaciones orales. Se concluyó que el programa elevó percepción positiva del aprendizaje del idioma.

En otra investigación, en Indonesia, Yusuf y Setyamardani (2020) sostuvo como objetivo, investigar sobre la aplicación de juegos de roles brindaba mejoras de fluidez verbal de los estudiantes de idioma inglés. Se usó una metodología de diseño cuasiexperimental y de enfoque cuantitativo, con muestra de 30 alumnos encuestados mediante cuestionario. Como resultado se mostró que las puntuaciones promedio en la prueba previa al role play fueron 57.34, mientras que las puntuaciones promedio

durante el role play aumentaron a 68.01, y después del role play, las puntuaciones promedio fueron de 72.64. Se tuvo como resultados que la técnica de role play fue efectiva al fortalecer las habilidades orales en inglés en estudiantes, teniendo un aumento significativo en las puntuaciones promedio de las pruebas posteriores al role play, lo que indica que esta técnica de enseñanza permitió a los estudiantes expresar sus sentimientos y mejorar su creatividad al enfrentar situaciones de la vida real.

Y la investigación realizada en Ecuador, Quinde (2020), cuya finalidad es la de analizar estrategias para poder visualizar mejoras en producción oral en los educandos. Este estudio tuvo un diseño cuasi experimental, aplicando un enfoque cuantitativo, cuya muestra fue de 26 estudiantes, encuestados mediante cuestionario. Dentro de los resultados, se tiene que el desarrollo de producción oral fue a veces según el 50 % pretest y 73 % siempre en el postest, la dimensión vocabulario se desarrollaba a veces en el pretest en 50 % y siempre postest en 73 %, y la fluidez se dio a veces según el 53 % pretest, y siempre post test en 69 %. Se concluyó que la estrategia de mejora para la producción oral y fluidez del idioma se desarrolla adecuadamente cuando es aplicado el postest.

Como antecedentes nacionales, en Lima, Valladares (2022) se planea como objetivo el análisis de producción oral en estudiantes de una I.E. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y descriptivo, aplicada a 70 estudiantes, encuestados mediante cuestionario. Teniendo como resultado que el 90 % tuvo un mayor nivel en entendimiento oral, mientras que un 81.4 % tuvo un alto nivel de expresión oral y el 77.1 % tuvo una producción oral a nivel alto. Según los resultados, se puede deducir que existe un buen nivel de producción oral en la institución, sustentado por una pedagogía innovadora y eficaz. Se sugirió seguir aplicando capacitaciones para actualizar las técnicas pedagógicas.

En Lambayeque, Delgado (2021) tuvo como principal estudio la implementación la estrategia de juego de rol para mejorar y desarrollar las competencias de inglés en estudiantes universitarios; la investigación desarrollada fue descriptiva-propositiva, con una muestra de 18 alumnos, encuestados mediante cuestionario y exámenes. Dando como resultados, que el 50 % estaba en el nivel inicial de competencias en inglés, en la dimensión "speaking," el 44.4 % estaba en el nivel inicial, en la dimensión "listening" el 61.1 % estaba en el nivel medio, en la dimensión "reading", y el 94.4 % estaba en un nivel de inicio. Por lo que se interpreta que los alumnos presentan niveles bajos de aprendizaje, y las estrategias abarcaron

el aprendizaje activo, la interrelación docente-estudiante y la reciprocidad en los estudiantes, basando en las teorías de Jean Piaget y Vygotsky.

En Jaén, Farro (2021) sostuvo como principal propuesta el programa de role-play, con el objetivo de brindar una mayor expresión en fluidez oral del idioma en estudiantes de secundaria, usando una metodología tipo básica, descriptiva-propositiva, con un enfoque mixto, teniendo como muestra a 49 alumnos, encuestados mediante cuestionario. En los hallazgos se tiene que el 67.3 % presentaron niveles regulares de expresión oral, 24.5 % presentaron niveles deficientes, y el 55.1 % obtuvo un nivel deficiente de fluidez. Por ello, se concluyó con una propuesta de un programa de role-play que consistió en que los estudiantes representen situaciones sociales y conversaciones en inglés para poder poner en práctica y mejorar su pronunciación y en su habilidad de expresión oral.

De otro lado, en Trujillo, Trejo (2019) tuvo por objetivo analizar la dramatización (juegos de rol) como táctica para mejorar productividad oral en estudiantes. El estudio tuvo como enfoque cuantitativo, con diseño semi experimental, aplicada con una muestra de 27 estudiantes encuestados mediante cuestionario. Se tuvo como resultado, en cuanto a la expresión corporal, el promedio de puntaje fue de 3.54 en el pretest y 5.46 en posttest; el promedio de pronunciación fue de 3.58 pretest y 5.55 posttest, donde el 42 % estaba en nivel de logrado en general, post test. Se concluyó que la estrategia contribuyó a incrementar los niveles de producción oral en los alumnos.

Otro estudio realizado, en Lima, Guardamino (2019) analizó el nivel de productividad oral de inglés en estudiantes, usando un enfoque cuantitativo y tipo descriptivo, en de 60 estudiantes, encuestados mediante cuestionario. Dando como resultado que el 50 % se encontró en el nivel de progreso en producción oral, el 55 % estuvo en nivel de progreso en pronunciación, un 40 % se encontró en un nivel de progreso en la comunicación interactiva y el 55 % se encontró en un nivel de progreso en gramática y vocabulario. Se valida que la mayor parte de estudiantes, no tienen un nivel alto, por lo que se define la existencia de factores para la mejora de la productividad oral.

A nivel local, Uriona (2023) estudió la producción oral en estudiantes. Estudio que tuvo enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, con muestra de 120 estudiantes, encuestados mediante cuestionario. Se valida que el nivel de estrategias de producción oral fue de nivel regular según el 70 %, las estrategias de memoria y

cognitivas fue de nivel regular en 67.5 %, y las estrategias metacognitivas fue de nivel regular según 58.3 %, y el resultado es que una gran parte de alumnos, aún cuentan con dificultades en producción oral, en tal sentido se sugirió tener en cuenta otras estrategias para mejorar.

Por su parte, Bazan (2022) determinó el impacto de un programa de dramatización en expresión oral de estudiantes del nivel secundaria. El trabajo tuvo enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, con muestra de 25 educandos, encuestados mediante cuestionario. Se concluye que antes del taller de dramatización, el 76,0 % tenía un nivel deficiente de expresión oral, el 80,0 % estaba en nivel deficiente respecto a la recopilación de información de textos, y el 80 % se encontraba en nivel deficiente en la interacción con otras personas. Luego de aplicar el taller, se observó un cambio significativo. El 80,0 % de los estudiantes mejoró su nivel de expresión oral; en recopilación de información de textos orales, el 67,0 % alcanzó un nivel bueno; en los términos no verbales y paraverbales, el 76,0 % llegó al nivel bueno; en la interacción y relación fluida, y el 72,0 % llegó al nivel bueno. Sin embargo, después del taller, la expresión oral mejoró significativamente, demostrando la efectividad de la intervención en las habilidades de inglés.

Asimismo, Cledenes (2019) analizó el implementar la técnica del role-play basada en el método comunicativo para mejorar la habilidad de las estudiantes de un colegio femenino. Metodología de diseño experimental correlacional cuasiexperimental y de enfoque mixto, con muestra de 38 alumnas de secundaria. Antes de la implementación del programa, se tuvo como resultado que un 13 % tenía un nivel de comprensión pobre, pero después, el 55 % mostró una necesidad de mejora, mientras que un 32 % logró un aceptable nivel. En tanto a fluidez, el 39 % tenía nivel pobre previamente, pero el 58 % necesitaba mejorar, y solo un 3 % logró un nivel satisfactorio. El vocabulario también mostró mejoras, con solo un 16 % en un nivel pobre antes, pero un 47 % logró un nivel aceptable después de la intervención. En pronunciación, el 16 % tenía problemas previos, pero el 63 % aún necesitaba mejorar, y solo un 21 % alcanzó un nivel adecuado. Se termina que, como parte de la implementación, se aplicaron veinte planes de lección que incorporaron la técnica de role-play durante aproximadamente 45 minutos en cada sesión de aprendizaje, donde se implica a representación de situaciones reales en los cuales los estudiantes interactúan en inglés, asumiendo roles específicos, con el objetivo de comunicarse efectivamente en el idioma inglés.

La investigación de Riofrio (2019) tuvo el propósito de implementar la estrategia de role-play en estudiantes de secundaria en un centro de idiomas. Metodología de diseño experimental correlacional cuasiexperimental y de enfoque mixto, con muestra de 34 alumnos, encuestados mediante cuestionario. Se tuvo como resultado que, antes de la aplicación, el 41.7 % percibía difícil aprender el idioma, luego del test, el porcentaje disminuyó a 29.2 %, mientras que solo el 4.2 % consideró que su habilidad era buena, para después del test, aumentó al 20.83 % después del tratamiento; la percepción de dificultad del idioma pretest fue de 33.33 % y después del test fue de 29.17 %; y el 83.3 % disfrutó de la actividad de role play. Definiendo que la técnica de rol-play es adecuada y sobre todo impulsa a los educandos a tener mejora en su producción oral de inglés, promoviendo positivamente generar durante el proceso de aprendizaje un cambio.

Para un entendimiento de la definición de Juegos de roles, Angelianawati (2019) nos explica que es la actividad en la que un individuo asume un papel (ya sea el suyo propio o el de otra persona) en una situación particular. Este juego se lleva a cabo en un entorno seguro, e implica la construcción deliberada de una aproximación a aspectos de una experiencia de la vida real, pero en condiciones controladas, donde gran parte de la situación es iniciada y/o definida por el experimentador o terapeuta, pudiendo ser una actividad corta o puede durar más tiempo con muchos accesorios y actores involucrados. Asimismo, según Al Khreshe (Al Khreshe, 2022), el role-play se define como una representación teatral breve cuyo objetivo es simular o aparentar una situación. Con esta representación, se busca que el estudiante se envuelva en la escena, se identifique con el contexto planteado en el proceso, sobre todo que ayude al aprendizaje y comprensión del idioma inglés. Esta actividad implica que los docentes y los alumnos interactúen, facilitando la adaptación del idioma, haciéndolo más efectivo. Además, promueve un sentido de pertenencia al permitir que los estudiantes sean ellos mismos sin temor al fracaso o a cometer errores.

En cuanto a teorías relacionadas a Juegos de roles, Silalahi (2019) señala que la Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es importante para comprender y aplicar estrategias de aprendizaje en entornos educativos, ya que esto se centra en desarrollarlo y sobre todo generar un buen aprendizaje, donde no se limita al nivel actual de conocimiento o habilidades de una persona, sino que se extiende al potencial de desarrollo con la guía o asistencia adecuada. Se argumenta también que el aprendizaje colaborativo y la interacción con otros individuos despiertan procesos

internos de desarrollo que no serían accesibles únicamente a través del aprendizaje independiente. Es decir, según Eun (2019), esta teoría se centra en la brecha entre la capacidad que tienen las personas en ser independientes y lo importante que puede ser si se le ayuda con otros componentes o mediante la colaboración. Vygotsky menciona que la ZDP, se puede definir como el trayecto del nivel actual de desarrollo, identificado por la definición autónoma del problema existente, además del nivel potencial en su desarrollo, se alcanza a través de solución de problemas, esto ha logrado con ayuda o colaboración, aquí se debe destacar que la colaboración es importante, donde la interacción con personas más capacitadas y el diálogo entre los participantes en la zona promueven el desarrollo.

Asimismo, de acuerdo con Gallardo et al. (2019), la teoría de la derivación por ficción de Claparède destaca el papel fundamental de juego en el desarrollo infantil, enfatizando su influencia en aspectos sociales, emocionales intelectuales y psicomotrices. Esta teoría plantea que los niños, cuando enfrentan limitaciones en su desarrollo o cuando sus intereses aún están en proceso de formación, utilizan la imaginación como una especie de refugio creativo, llamada derivación por ficción, donde su imaginación toma lugar a la realidad permitiéndoles sumergirse en juegos imaginarios donde pueden explorar diferentes roles, situaciones y emociones de manera ficticia.

Angelianawati (2019), Ogassavara, et al. (2022) y Lampropoulou (2022) consideran que las dimensiones del juego de rol comprenden dramatización, aprendizaje vivencial e interacción. La dimensión de dramatización se define como una herramienta para desarrollar la competencia lingüística y la imaginación, enfocándose en más en la acción que en la presentación frente a una audiencia, es decir, busca facilitar la interacción y la práctica lingüística, proporcionando una oportunidad para aprender experimentando, impulsando la mejora en diferentes habilidades orales y sobre todo la comprensión natural de un idioma. La dramatización comprende aspectos como la interpretación de roles, donde los estudiantes asumen un papel en una situación determinada y utilizan su imaginación y lenguaje para comunicarse; el enfoque en la acción, se promueve la interacción y fluida en el idioma a través de la práctica; y la liberación de emociones, ya que se ofrece un espacio seguro para que los estudiantes expresen sus emociones, permitiendo una liberación controlada y constructiva de sus sentimientos en un entorno educativo (Angelianawati, 2019).

La dimensión de aprendizaje experiencial comprende crear experiencias de aprendizaje con un enfoque vivencial y práctico. Este enfoque promueve que los participantes se comprometan activamente en escenarios simulados, que les permite aprender de manera dinámica e inmersiva, incorporando prácticas vivenciales que enriquecen su proceso educativo (Ogassavara y otros, 2022). Rodríguez y Rubio (2020) complementa que este enfoque se apoya en la premisa de que el aprendizaje se vuelve más fundamental cuando está asociado a situaciones auténticas y contextuales. Se enfoca en proporcionar a los individuos oportunidades para aprender y crecer a partir de experiencias reales, permitiendo así un desarrollo integral y multidimensional, además, busca integrar los aprendizajes tanto en entornos educativos como en la vida cotidiana, fomentando una adaptación continua y un desarrollo personal en distintos ámbitos.

La dimensión de interacción es una herramienta para medir la competencia conversacional y la gestión de la conversación, imitando aspectos auténticos de interacciones reales. Implica la habilidad de los participantes para interactuar de manera fluida durante el juego de rol, respondiendo acciones y palabras de los demás de manera coherente y realista, además, este aspecto se caracteriza por tener un papel donde todos los involucrados contribuyen al desarrollo de la interacción, reflejando elementos conversacionales reales, como la gestión de los temas, el intercambio de turnos y la construcción conjunta de la conversación (Lampropoulou, 2022).

La "producción oral en inglés", se define como una habilidad de expresarse verbalmente en inglés, ya sea de manera conversacional, presentaciones, discursos, debates u otras formas de comunicación hablada. Implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas, opiniones y mensajes de manera clara y comprensible. La producción oral está dentro de las 4 habilidades principales en el aprendizaje de un idioma, junto con la comprensión auditiva, lectura y la escritura (Gudiño, 2018).

Entre teorías relacionadas a la producción oral de inglés, se cuenta con Zhao (2020), en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, particularmente en la fase preoperacional, abarcado a niños desde los seis o siete años de edad, donde se observa que el lenguaje hablado de los niños se desarrolla rápidamente, promoviendo el desarrollo de conceptos. En esta etapa, están en un proceso gradual de completar

actividades mentales a través de la conceptualización y la representación, aunque el razonamiento aún está dominado por la percepción debido al carecimiento de habilidades de razonamiento lógico. Piaget también señala características específicas del pensamiento preoperacional, como el egocentrismo, donde los niños tienen dificultad para entender las perspectivas de los demás y tienden a ver las cosas desde su propio punto de vista. Además, la concentración es común en esta etapa, lo que significa que los niños tienden a enfocarse en un aspecto limitado de un estímulo y tienen dificultad para comprender múltiples aspectos al mismo tiempo (Roberto & Padilla, 2021).

Asimismo, la teoría de la adquisición de segundas lenguas de Stephen Krashen, describe que la adquisición como el proceso similar al desarrollo del lenguaje en los niños con su lengua materna, por lo tanto, es un proceso subconsciente, donde la competencia adquirida se convierte también en un conocimiento subconsciente (Litchman & VanPatten, 2021). Por otro lado, Ding (2021) señala que esta teoría se basa en tres hipótesis fundamentales que explican cómo las personas logran aprender un idioma adicional: 1. Hipótesis de Adquisición-Aprendizaje: Esta hipótesis plantea que existen dos procesos distintos para adquirir una segunda lengua, siendo la primera la adquisición, que es el desarrollo inconsciente, parecido a cómo se aprende en lengua materna; mientras que el aprendizaje es un proceso consciente que requiere conocer las reglas formales del idioma. La hipótesis del Monitor: Según esta hipótesis, la competencia adquirida es responsable de la capacidad de producir frases en segunda lengua. El aprendizaje de reglas gramaticales cumple una función secundaria al actuar como un "monitor", corrigiendo errores solo si las reglas aprendidas están siendo aplicadas correctamente. 2. Hipótesis del Orden Natural: Esta teoría propone que el proceso de aprender una segunda lengua sigue un orden natural, parecido al aprendizaje de la lengua materna. Los aprendices adquieren aspectos gramaticales en un orden específico y preestablecido (Patrick, 2019); la hipótesis del Input: Krashen destaca la importancia del "input" comprensible, es decir, la exposición a la lengua meta en un contexto comprensible y significativo. Considera que este input es esencial para la adquisición lingüística (Patrick, 2019). 3. Hipótesis del Filtro Afectivo: Esta hipótesis destaca el impacto de los factores afectivos, emocionales y motivacionales en el proceso de aprender y adquirir una segunda lengua de una segunda lengua. Krashen

sostiene que estos factores pueden actuar como un filtro que afecta la asimilación de la lengua meta (Patrick, 2019).

Rodríguez (2021) considera que las dimensiones de la producción oral se centran en la: a) La dimensión de claridad se define como la habilidad para comunicarse de forma directa, con ideas entendibles y adecuadamente estructuradas mediante un correcto volumen de voz, así como la forma de articular y pronunciar los sonidos y palabras; b) la dimensión de fluidez tiene como definición la capacidad de hablar de forma continua y sin interrupciones una segunda lengua, mostrando una facilidad del conocimiento lingüístico en tiempo real. Implica también mostrar una mayor variedad sintáctica y léxica, cometer menores errores de pronunciación y mejorar el vocabulario (Foster, 2020).

Asimismo, c) la dimensión de coherencia se refiere a la organización lógica y fluida entre las ideas, hechos o eventos que se comunican al relatar una historia o expresar cualquier contenido verbal, y se evalúa la capacidad del hablante para estructurar su discurso de manera secuencial, manteniendo una progresión lógica y comprensible para el oyente. En el desarrollo lenguaje infantil, se observa cómo los niños avanzan desde relatos simples y rutinarios hacia narrativas más complejas que incluyen eventos personales o incluso creaciones imaginativas (Oshchepkova y otros, 2020);

es la habilidad para entender y captar el significado del lenguaje hablado, y comprende una evolución mediante el cual una persona absorbe la información transmitida mediante el habla, permitiéndole interpretar y entender el mensaje oral recibido (Snow y otros, 2020).

Después presentar de los antecedentes y las bases teorías se expone la siguiente hipótesis: Existe relación entre el juego de roles y la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario; mientras que las hipótesis específicas: La aplicación del Role-Play influye en la mejora de pronunciación de producción oral en los estudiantes del 5to grado del nivel primario en una Institución Pública de Piura; La aplicación del Role-Play influye en la mejora del vocabulario en la producción oral en los estudiantes del 5to grado del nivel primario en una Institución Pública de Piura.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El trabajo de investigación actual, de tipo aplicada, de acuerdo con el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (2020) se utilizan conocimientos teóricos para analizar problemáticas de manera profunda y analizar para generar nuevos conocimientos y aportes respecto al juego de roles y la producción oral en una institución educativa de Piura.

Por otro lado, se utilizó el enfoque cuantitativo, con el propósito de asegurar la precisión y la rigurosidad necesarias en la ciencia, mediante el análisis estadístico, tanto descriptivo como inferencial, para organizar los resultados y presentar los hallazgos relacionados tanto con los juegos de roles como con producción oral en el idioma inglés (Bernardo et al. 2019).

3.1.2. Diseño de investigación

Tiene estudio de alcance correlacional, ya que busca establecer relaciones entre las variables de juego de roles y producción oral, su objetivo es determinar la fuerza de esta relación en alumnos de cuatro años pertenecientes a una institución educativa (Hernández & Mendoza, 2018).

El diseño de investigación es no experimental, dado que no se alteraron las condiciones actuales de sus participantes, se ha obtenido la información de cada uno de los alumnos para procesar y organizar la información, pero no se ejecutó modificaciones de la percepción actual de las variables consideradas para este estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

Figura 1

Diseño de la investigación correlacional

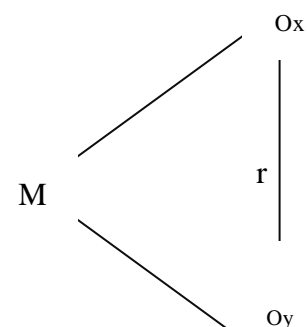
Donde:

M: 58 Estudiantes de la institución educativa

Ox: Juego de roles

Oy: Producción oral

r: Relación entre las variables



3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juego de roles

Es la actividad en la que un individuo asume un papel (ya sea el suyo propio o el de otra persona) en una situación particular. Este juego se lleva a cabo en un entorno seguro, e implica la construcción deliberada de una aproximación a aspectos de una experiencia de la vida real, pero en condiciones controladas, donde gran parte de la situación es iniciada y/o definida por el experimentador o terapeuta, pudiendo ser una actividad corta o puede durar más tiempo con muchos accesorios y actores involucrados (Angelianawati, 2019)

Tabla 1

Variable-Dimensiones-Indicadores-Juego de roles

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juegos de rol	Dramatización	Interpretación de roles Ambiente educativo Expresión emocional Relevancia y autenticidad
	Aprendizaje vivencial	Crecimiento integral Adaptación continua Construcción de la conversación
	Interacción	Gestión de temas y turnos Uso adecuado de frases

Variable 2: Producción oral

Se refiere a la capacidad de expresarse verbalmente en inglés, ya sea de manera conversacional, presentaciones, discursos, debates u otras formas de comunicación hablada. Implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas, opiniones y mensajes de manera clara y comprensible (Gudiño, 2018).

Tabla 2*Variable-Dimensiones-Indicadores-producción oral*

Variable	Dimensiones	Indicadores
Producción oral	Claridad	Entonación y modulación
		Pronunciación y corrección fonética
		Adecuación del tono
	Fluidez	Variedad léxica
		Continuidad
		Velocidad del habla
	Coherencia	Secuencia lógica del discurso
		Uso de conectores y transiciones
		Pertinencia de ideas con el tema
	Comprensión	Interpretación del mensaje
		Capacidad de opinión
		Capacidad de argumentación

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. La población: Esta la conforman 58 alumnos de una institución educativa primaria. Se precisa como un conjunto de elementos que incluyen individuos, artefactos, equipos e infraestructura; en esencia, todos los elementos que pueden ser observados y analizados (Arias, 2021)

3.3.2. La muestra: Se trata de una porción o subgrupo seleccionado por el investigador a partir de la población total, utilizándolo como unidades o componentes de estudio para obtener datos representativos y confiables (Fuentes-Doria et al., 2020)

Tabla 3*Muestra de estudiantes*

Estudiantes	Cantidad
Varones	37
Mujeres	21
Total	58

Nota. Datos proporcionados por la institución educativa.

Criterios de inclusión: A estudiantes que se han matriculado en el periodo 2024 y asisten de manera regular a sus clases.

Criterios de exclusión: No se tuvo en cuenta a alumnos a) que no asisten de manera frecuente, b) estudiantes que faltaron el día que se aplicó la encuesta.

3.3.3. Muestreo: Este método de muestreo utilizado en esta investigación es conveniente, ya que el investigador ha determinado el tamaño de 58 estudiantes según su propia conveniencia y criterio (Feria et al., 2019); la unidad de análisis son los estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos

Encuesta: Se procedió a la obtención de los datos utilizando encuestas como método principal, y serán administradas a los estudiantes e incluirán preguntas diseñadas específicamente para abordar las variables de interés en la investigación. Según Carrasco (2016) esta estrategia implica la recolección de información mediante formularios diseñados para obtener las opiniones y valoraciones de las personas bajo.

Instrumento de recolección de datos

Cuestionario: Se aplicó un cuestionario como herramienta de medición para medir los juegos de roles y otro enfocado en analizar la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés; el primer cuestionario tuvo 15 preguntas y para la medición de la segunda variable se utilizó 12 preguntas (Arias & Covinos, 2021).

Validez

En proceso de esta investigación se recurrió al juicio de expertos, fueron profesionales con experiencia en investigación científica y reconocimiento académico que han llevado estudios de postgrado lograron validar en base a los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Según Bernal (2022) la validez del instrumento hace referencia a un adecuado planteamiento de las preguntas para medir las variables en estudio.

Tabla 4*Validación por juicio de expertos*

n.º	Nombres y apellidos	Grado	Dictamen
1	Isela María Távara Peña	Magister	Aplicable
2	María Rosa Calua Cueva	Doctora	Aplicable
3	Celia Esther Liviapoma Cruz	Magister	Aplicable

Confiabilidad

Se aplicó la prueba piloto a 16 estudiantes, estos resultados ayudan para conocer el grado de confiabilidad mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, llegando a obtener un adecuado nivel de fiabilidad en el cuestionario de juego de roles 0.923 y en el cuestionario de producción oral con 0.895; se determina que el instrumento es confiable y se pudo aplicar a la muestra de estudio. Según Bernal (2022) la fiabilidad permite verificar el grado de confianza que tiene un instrumento para recoger la información y esta sea confiable.

Tabla 5

Confiabilidad del cuestionario juego de roles

Alfa de Cronbach	n.º de preguntas
0,923	27

Tabla 6*Confiabilidad del cuestionario producción oral*

Alfa de Cronbach	n.º de preguntas
0,895	27

3.5. Procedimientos de recolección de datos

El procedimiento: Para llevar a cabo este estudio, se obtuvo la aprobación del director del centro educativo para poder administrar los instrumentos, asimismo, se solicitó el consentimiento informado tanto a profesores como a padres de familia, explicándoles la importancia y valor de la investigación en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes. Una vez obtenida la autorización correspondiente, se informará sobre la conclusión del desarrollo de recolección de datos, debido a que la investigación se realizará utilizando esa información obtenida.

3.6. Método de análisis de datos

Para organizar la información recolectada después de aplicar el cuestionario, se utilizó métodos o estrategias para el análisis de los informes, teniendo como herramienta al estadístico SPSS 27; la primera estrategia para organizar los datos estuvo basado en el método estadístico descriptivo porque se ha tenido que definir la valoración de los elementos para sus presentación desde bajo, medio y alto, se evidencia de acorde a los porcentajes que permitió mostrar tablas los principales hallazgos para generar tablas correspondientes a cada dimensión y variable. Asimismo, se complementó definiendo que estadístico utilizar para responder a las hipótesis, previa verificación de la prueba de normalidad, se utilizó la Rho se Spearman, dado que, los datos son no paramétricos.

3.7. Aspectos éticos

En aspectos éticos; según Kaźmierska (2020) describe los aspectos éticos como la beneficencia, el cual implica la responsabilidad de maximizar los beneficios, este principio demanda evaluar cuidadosamente los riesgos y beneficios que los lleva a la participación en el estudio, asegurándose de que la relación entre ambos sea favorable para los participantes.

Autonomía: La autoría del presente trabajo fue decisión mía para poder tener resultados de lo que deseo investigar.

Beneficencia: Aquí buscó el bienestar de la población, proponiendo soluciones viables a la problemática que deseo dar solución.

Competencia profesional: Para lograr el rigor científico, se desarrolló con temas que estaban acordes con la investigación.

Justicia: Aquí se consideran los valores y principios de la muestra seleccionada, respetando sus derechos.

No maleficencia: Que nos ayuda a evaluar la efectividad de la población y los estudiantes, se realizó los beneficios y riesgos que estas traen.

Respeto Intelectual: A los aportes o ideas de otros autores que fueron citados y referenciados para poder respetar los derechos de los autores.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

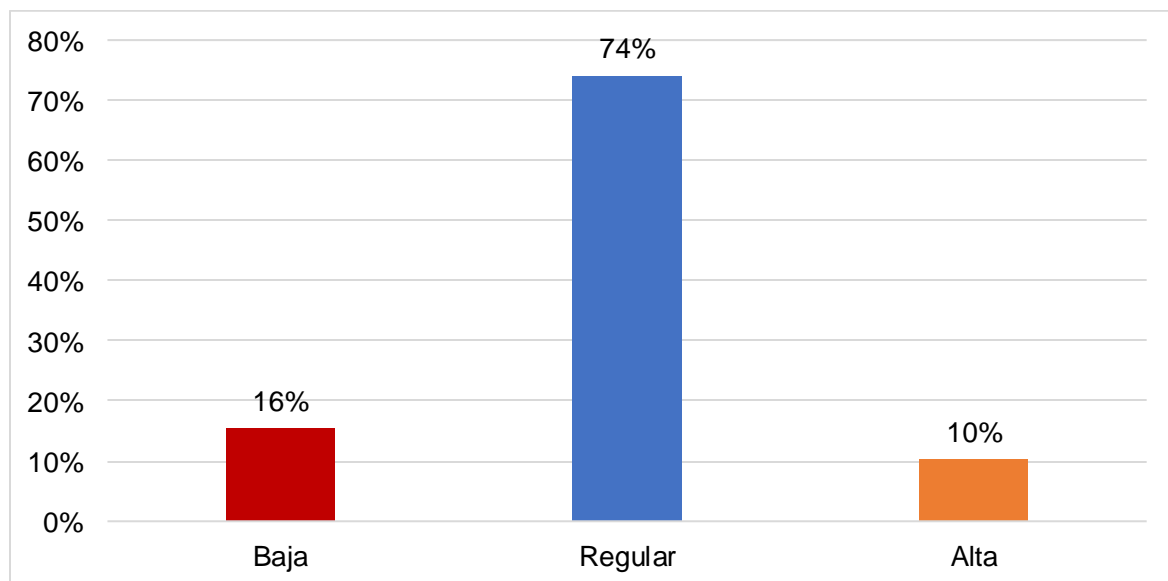
Tabla 7

Frecuencia de la variable juego de roles

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	18	31 %
Regular	28	48 %
Alta	12	21 %
Total	58	100 %

Figura 2

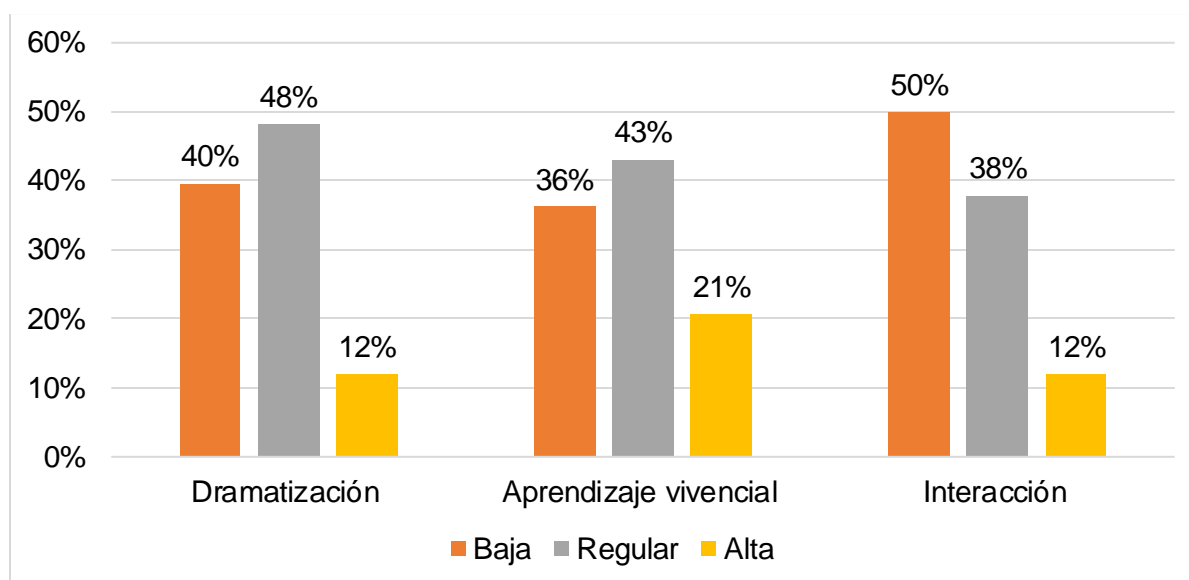
Niveles de la variable juego de roles



Revisando la tabla (7) y figura (2), podemos ver, de los 58 alumnos de la institución educativa, el 48 % consideran el juego de roles como de nivel regular, el 31 % la considera de nivel bajo, y el 21 % manifiesta que es de nivel alto. Es decir, entre los estudiantes prevalece un nivel entre regular y bajo de juego de roles.

Tabla 8*Frecuencia de las dimensiones de la variable juego de roles*

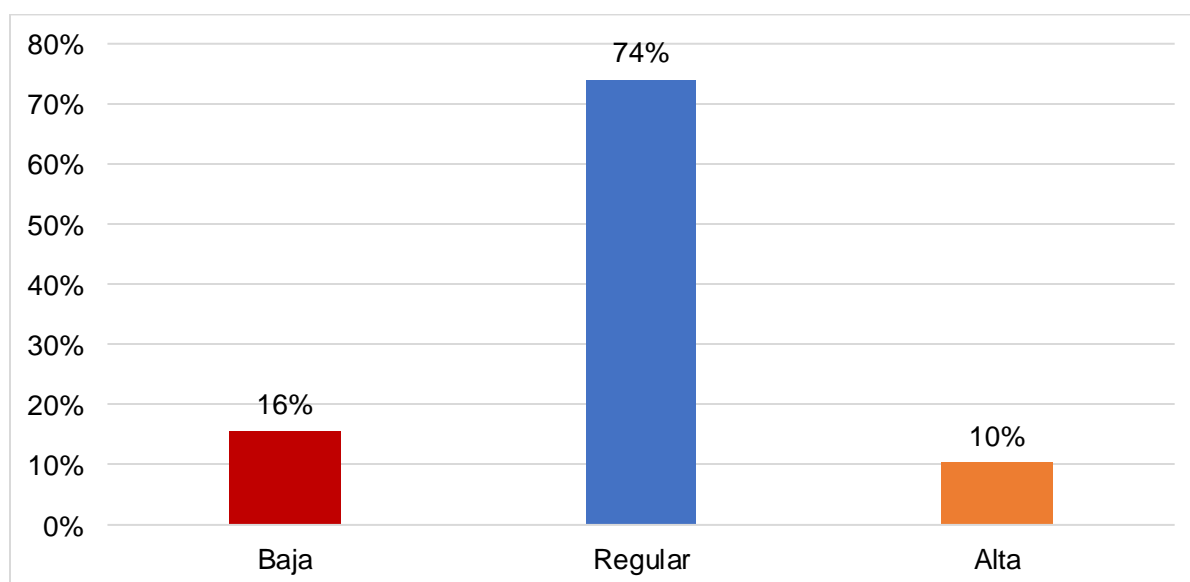
Niveles	Dramatización		Aprendizaje vivencial		Interacción	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	23	40 %	21	36 %	29	50 %
Regular	28	48 %	25	43 %	22	38 %
Alta	7	12 %	12	21 %	7	12 %
Total	58	100 %	58	100%	58	100%

Figura 3*Niveles de la de las dimensiones de la variable juego de roles*

Analizando la tabla (8) y figura (3), podemos ver, que los 58 alumnos de la institución educativa, se percibieron las dimensiones de juegos de roles, siendo la primera dimensión "Dramatización", donde se aprecia que el 48 % de estudiantes considera que es de nivel medio, el 40 % de bajo nivel y el 12 % de alto nivel; en la dimensión de aprendizaje vivencial, el 43 % considera que es de regular nivel, el 36 % señala que es bajo nivel, el 21 % de nivel alto; para la dimensión de interacción, el 50 % indica que es de nivel bajo, el 38 % manifiesta que es de nivel bajo y el 12 % indica que es de nivel alto. Se encontró que la predominancia en las dimensiones se encuentra entre el nivel bajo y medio, según los estudiantes.

Tabla 9*Frecuencia de la producción oral*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	9	16 %
Regular	43	74 %
Alta	6	10 %
Total	58	100 %

Figura 4*Niveles de la variable de la producción oral*

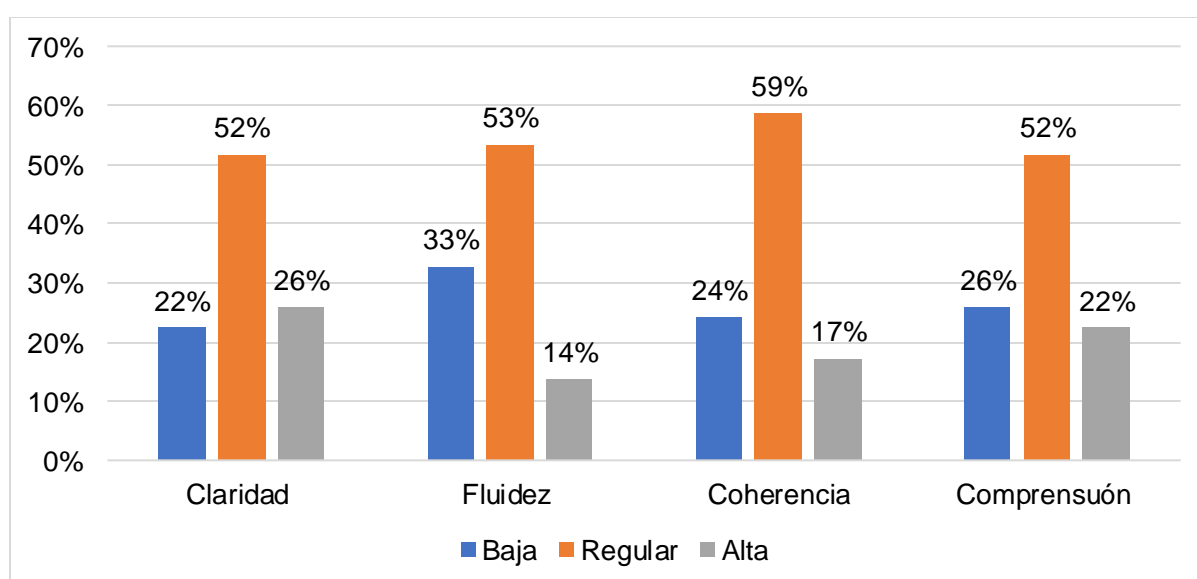
Analizando la tabla (10) y figura (4), los 58 estudiantes de la I.E, el 74 % de los alumnos considera que su nivel de producción oral es regular, el 16 % manifiesta que es de nivel bajo, y el 10 % señala que es de nivel alto. Por tanto, se evidencia entre los estudiantes de la institución una producción oral de nivel bajo y medio.

Tabla 10*Frecuencia de las dimensiones de la variable producción oral*

Niveles	Claridad		Fluidez		Coherencia		Comprensión	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	13	22 %	19	33 %	14	24 %	15	26 %
Regular	30	52 %	31	53 %	34	59 %	30	52 %
Alta	15	26 %	8	14 %	10	17 %	13	22 %
Total	58	100 %	58	100 %	58	100 %	58	100 %

Figura 5

Niveles de las dimensiones de la variable producción oral



Revisando la tabla (12) y figura (5), observamos que, os 58 estudiantes de la institución educativa, percibieron las dimensiones de producción oral, siendo la primera dimensión “Claridad”, donde se aprecia que el 52 % de estudiantes considera que es un nivel regular, el 26 % indica que es de alto nivel, y el 22 % señala que es de bajo nivel; en la dimensión “Fluidez”, el 53 % indica que es de regular nivel, el 33 % manifiesta que es de bajo nivel, y el 14 % señala que es de nivel alto; en la dimensión “Coherencia”, el 59 % de estudiantes manifiesta que es de regular nivel, el 24 % considera que es de bajo nivel, y el 17 % señala que es de nivel alto; y en la dimensión “Comprensión”, el 52 % de estudiantes manifiesta que es de regular nivel, el 26 % señala que es de nivel bajo, y el 22 % lo encuentra de nivel alto. Esto quiere decir que en los estudiantes predominan dimensiones de nivel bajo y regular.

4.2. Resultados inferenciales

En el presente apartado se detalla los resultados encontrados a nivel inferencial, pero para poder definir una mejor interpretación de los hallazgos se ha logrado definir reglas que permita el investigador comunicar los resultados, determinando lo siguiente:

Sí; p. valor > ,050 → acepta (Ho)

Sí; p. valor ≤ ,050 → rechaza (Hi)

Sig: p. valor = ,050 = 5%

Prueba de hipótesis general

Ho: No hay relación significativa entre juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

H1: Si hay relación significativa entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

Tabla 11

Prueba de normalidad de las variables juego de roles y producción oral

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	,416	58	,000
Producción oral	,346	58	,000

Al realizar la prueba de normalidad para determinar la distribución de las variables observamos una distribución no normal ($p < 0.05$), por lo que utilizaremos la prueba estadística Kolmogorov-Smirnov. Y para correlación en tanto a nuestros valores, emplearemos el estadístico de Serman.

Tabla 12*Relación de las variables juego de roles y producción oral*

		Juego de roles	Producción oral
Rho de Spearman	Juego de roles	1.000	,559**
	Coeficiente de correlación		0.000
	Sig. (bilateral)		
	N	58	58
	Producción oral	,559**	1.000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	58	58

Interpretando la tabla (12) de la relación entre las variables principales, se evidenció que existe un valor de Sig. es de 0.000, por lo que se rechaza la (Ho) y se acepta la (Hi). Esto significa que los juegos de roles influyen de manera positiva en la producción oral de los estudiantes de una I.E.

Tabla 13*Valor y magnitud de la correlación*

rho	Magnitud
Entre 0.00 – 0.20	Relación mínima
Entre 0.21 – 0.40	Relación baja
Entre 0.41 – 0.60	Relación moderada
Entre 0.61 – 0.79	Relación buena
Entre 0.80 – 1.00	Relación muy buena

Según lo mostrado en la tabla (13), el intervalo de rho correspondiente para el índice de correlación de 0.559 se encuentra en la magnitud es buena.

Prueba de hipótesis específica 1

H0: No se encuentra relación significativa del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

H1: Si se encuentra relación significativa del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

Tabla 14*Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión claridad*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	,392	58	,000
Claridad	,423	58	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de Kolmogorov-Smirnov aplicada a juego de roles y claridad muestra que ambas tienen distribuciones no normales, dado que los valores de significancia son 0.00, mucho menores que el umbral de 0.05. Al verificar los resultados se puede precisar estos elementos y sus datos no muestran una asignación normal, en tal sentido, el investigador pudo utilizar una de las pruebas más acertadas como la Rho de Spearman

Tabla 15*Relación de la variable juego de roles y la dimensión claridad*

			Juego de roles	Claridad
Rho de Spearman	Juego de roles	Coeficiente de correlación	1.000	,697**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	58	58
	Claridad	Coeficiente de correlación	,697**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	58	58

Al realizar el procedimiento estadístico, se aprecia que hay relación entre los elementos analizados, cuya conexión fue de 0.697, conllevando a aceptar la hipótesis alterna, describiendo que es una relación positiva; que al mejorar el juego de roles se puede tener una mejora en la claridad que, representa una mejora presentación de la producción oral de cada estudiante si se logra mejorar en la primera variable.

Prueba de hipótesis específica 2

H0: No hay relación significativa del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

H1: Si existe relación significativa del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

Tabla 16*Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión fluidez*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	,348	58	,000
Fluidez	,286	58	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla 16 se evidencia que, al realizar el análisis correspondiente mediante la prueba de normalidad con Kolmogorov-Smirnov, se puede apreciar que sus datos no presentan normalidad en ninguno de los elementos analizados, en consecuencia, se aplicó un estadístico no paramétrico como es la Rho de Spearman, dicho procesamiento de datos y la fuera de asociación entre la variable y dimensión está en la siguiente tabla.

Tabla 17*Relación de la variable juego de roles y la dimensión claridad*

			Juego de roles	Fluidez
Rho de Spearman	Juego de roles	Coeficiente de correlación	1.000	,516**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	58	58
	Fluidez	Coeficiente de correlación	,516**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	58	58

El coeficiente sobre correlación entre el juego de roles y la fluidez es 0.516, lo que nos indica una correlación positiva moderada; este resultado determina que a medida que se incrementa la implementación de juegos de roles, también mejora la fluidez en el idioma entre los alumnos. El número de percepciones analizadas fue 58, de esta manera, se puede concluir que la utilización de juegos de roles se percibe un impacto positivo y significativo en el logro de la fluidez en el idioma inglés, resaltando la importancia de esta metodología en el proceso enseñanza.

Prueba de hipótesis específica 3

H0: No tiene relación significativa del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

H1: Si hay relación significativa del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024

Tabla 18

Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión coherencia

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	,332	58	,000
Coherencia	,356	58	,000

La prueba de normalidad para la variable juego de roles y la dimensión coherencia se realizó utilizando el test de Kolmogorov-Smirnov, determinando carecen de distribución debido que en ambos casos son de 0.000; en esa perspectiva se determina usar un estadístico adecuado para este análisis como es la Rho de Spearman, para su procesamiento realizado.

Tabla 19

Relación de la variable juego de roles y la dimensión coherencia

		Juego de roles	Coherencia
Rho de Spearman	Juego de roles	1.000	,599**
	Coherencia	,599**	1.000
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000
	N	58	58

En tabla 19 se evidencia en los resultados que, mediante el uso de la Rho de Spearman la relación fue de 0,599 es positiva que conlleva a aceptar la hipótesis alterna planteada, debido que, la sig. Bilateral fue inferior al 0,05. Frente a estos hallazgos, se determinó que al mejorar las acciones y estrategias basado en el juego de roles puede mejorar la coherencia en los estudiantes que participaron

Prueba de hipótesis específica 4

H0: No existe relación significativa del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

H1: Existe relación significativa del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.

Tabla 20

Prueba de normalidad de la variable juego de roles y la dimensión comprensión

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	,416	58	,000
Comprensión	,346	58	,000

La prueba de normalidad para la variable juego de roles y la dimensión comprensión se realizó utilizando el test de Kolmogorov-Smirnov, determinando carecen de distribución debido que en ambos casos son de 0.000; en esa perspectiva se determina usar un estadístico adecuado para este análisis como es la Rho de Spearman, para su procesamiento realizado.

Tabla 21

Relación de la variable juego de roles y la dimensión comprensión

		Juego de roles		Comprensión
Rho de Spearman	Juego de roles	Coefficiente de correlación	1.000	,680**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	58	58
	Comprensión	Coefficiente de correlación	,680**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	58	58

Los resultados la aceptación de la hipótesis alterna, esta aceptación sugiere una relación significativa entre las variables estudiadas, se detalla el valor y la magnitud de esta correlación, destacando que una buena relación se encuentra en el intervalo de rho correspondiente a un índice de correlación de 0.680; se determina que una fuerte relación positiva entre el uso de juegos de roles y la mejora en la comprensión de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

La aceptación de este análisis sobre la hipótesis general “Existe relación significativa entre el juego de roles en la producción oral del idioma inglés”, y en base a ello, Angelianawati (2019) indica que los juegos de roles fomentan la expresión oral al requerir que sus participantes asuman y articulen sus pensamientos en situaciones simuladas, lo que permite la práctica en el desarrollo de habilidades comunicativas, enfrentando diversas situaciones de la vida real de manera controlada. Asimismo, Al Según Khreshe (2022) esta actividad implica la interrelación de los estudiantes y los profesores, lo que facilita una adaptación más efectiva y fomenta el sentido de pertenencia al permitir que los estudiantes sean ellos mismos sin miedo al fracaso o a cometer errores. Ante ello, en la investigación se muestran los resultados, donde se observó un 48 % de estudiantes considera que el juego de roles se encontraba en un nivel medio, y el 31 % la considera de nivel bajo, por lo que, los resultados se encuentran entre un nivel bajo y medio; además, existe una correlación de Spearman de 0.559, siendo moderada, cuyos resultados son similares a los de Bazan (2022), que menciona que el taller de juegos de rol mejoró significativamente la expresión oral en un 76 % en el uso de los recursos verbales y no verbales, lo que demuestra la eficacia de la intervención en las habilidades de inglés.. Por otro lado, según Riofrio (2019), la técnica de role play ayudó a los alumnos de forma positiva en su producción oral del idioma y promovió un cambio a favor en su proceso de aprendizaje. La investigación señala que, aunque la percepción del juego de roles varía entre niveles bajo y medio, su aplicación puede mejorar la expresión oral en inglés, ante ello, los trabajos previos indican que la técnica de role play no solo aumenta el uso de recursos comunicativos, sino que también fomenta un aprendizaje más efectivo y positivo.

Al observar la aprobación de la hipótesis específica 1 “Existe relación significativa del juego de roles con claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024”, se tiene como sustento lo mencionado por Gudiño (2018), quien indica que la producción oral es la capacidad de expresar verbalmente el idioma inglés, de manera conversacional, presentaciones, discursos y otras formas de comunicación hablada, lo que implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas. Asimismo, Rodríguez (2021) indica que la claridad es la habilidad para comunicarse de forma directa, con ideas entendibles y adecuadamente estructuradas

mediante un correcto volumen de voz, así como la forma de articular y pronunciar los sonidos y palabras. Como resultado, los resultados del trabajo de investigación actual muestran que el 52% de los alumnos reflexionan que la variable es de nivel regular y el 22% dice que es de nivel bajo. Además, su correlación entre variable y dimensión es de 0,697 según el Rho de Spearman, lo que significa que se encuentra en la magnitud de relación buena. Estos resultados son similares a Guardamino (2019), quien menciona que la mayoría de alumnos se encontraba en un nivel regular, por lo que existió factores a mejorar para fortalecer su producción oral. También es similar a Uriona (2023) donde se menciona que gran número de estudiantes aún tienen dificultades en cuanto a producción oral, por lo que se sugirió tener en cuenta otras estrategias para mejorar. La investigación confirma que una proporción considerable de estudiantes tiene habilidades de producción oral en inglés que necesitan mejorar, con un nivel predominante regular, esto se respalda con la correlación, que indica que mejoras estratégicas impactan significativamente estas habilidades, alineándose con estudios previos que indican la necesidad de nuevas estrategias para fortalecer la producción oral.

Al examinar la aprobación de la segunda hipótesis específica “Existe relación significativa del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024”, se tiene como sustento lo mencionado por Foster (2020), señalando que es la capacidad de hablar de manera continua y sin interrupciones una segunda lengua, mostrando una facilidad del conocimiento lingüístico en tiempo real. Implica también mostrar una mayor variedad sintáctica y léxica, cometer menores errores de pronunciación y mejorar el vocabulario. Los resultados indican, el 53% de los alumnos indican un nivel regular y, el 33% un nivel bajo. Además, su correlación de variable y dimensión es de 0.516 según el Rho de Spearman, lo que indica que se encuentra en la magnitud de relación moderada. Estos resultados concuerdan con Farro (2021), indicando que el 55.1 % presentaba un nivel deficiente de fluidez, por lo que se propuso un programa de role-play para representar situaciones sociales y conversaciones en inglés. También coincide con Cledenes (2019), el 39 % tenía un nivel bajo de fluidez previo a la implementación del role-play, por lo que, se implementó un programa para interactuar de manera conversacional en inglés, con el objetivo de comunicarse efectivamente. La investigación revela que una mayoría de estudiantes exhibe niveles regulares a bajos en fluidez oral, con una correlación

moderada que señala que intervenciones como los role-plays son efectivas. Además, estudios anteriores confirman que programas similares han mejorado la fluidez, justificando su implementación para fortalecer la capacidad comunicativa en inglés.

Se revisó la aprobación de la hipótesis específica 3 “Existe relación significativa del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024”, se tiene como sustento lo mencionado por Oshchepkova et al. (2020) el cual indica que el role-play fomenta la coherencia al permitir que los participantes practiquen la estructuración de su discurso de manera secuencial y lógica mientras asumen roles y narran historias, lo que ayuda especialmente en el aumento del lenguaje infantil, donde los niños aprenden a avanzar desde relatos simples a narrativas más complejas y coherentes. Los resultados muestran que el 59% de los estudiantes encontraron un nivel regular, mientras que el 24% encontró un nivel bajo. Además, la relación entre la variable y la dimensión examinada es de 0.599, lo que significa que se encuentra en la magnitud de relación moderada. Autores como Delgado (2021) coinciden con los resultados, indicando que el 44.4% de los estudiantes tenían un nivel inicial de competencias orales, lo que sugiere estrategias como el aprendizaje activo, la relación entre el maestro y el estudiante y la reciprocidad. Asimismo, Uriona (2023) indica que la mayoría de estudiantes aún presentan dificultades en cuanto a la producción oral, por lo que se sugirió tener en cuenta otras estrategias para mejorar. El logro, muestra que la mayoría de los alumnos tienen nivel de coherencia de regular a bajo, lo que indica que se necesitan estrategias de enseñanza efectivas, como el aprendizaje activo y la interacción docente-estudiante, para tener mejora en la producción oral.

Al reflexionar la aprobación de la hipótesis específica 4 “Existe relación significativa del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024”, se tiene como sustento lo mencionado por Snow et al. (2020), indicando la capacidad de entender y captar el significado del lenguaje hablado, y comprende un proceso mediante el cual una persona asimila la información transmitida mediante el habla, permitiéndole interpretar y entender el mensaje oral recibido.

Los resultados muestran que un 52% de los alumnos indican un nivel regular, mientras que el 26% un nivel bajo. Además, la correlación de variable y dimensión examinada es de 0.680 según el coeficiente de Spearman, por lo que se encuentra en la magnitud de relación buena. Ante los resultados, Vukosi et al. (2021) señalan

que un 49.4 % tuvo problemas para la comprensión oral de textos, y a nivel general, los estudiantes presentaban niveles regulares en cuanto a producción oral, lo que requiere mejoras e implementar estrategias. Además, coincide con Valladares (2022), indicando que el 90 % tuvo un nivel de comprensión oral alto luego de aplicar un programa de juegos de rol, por lo que, para lograr estos resultados, se necesita una pedagogía innovadora y eficaz, aplicando capacitaciones para actualizar sus técnicas pedagógicas.

La solución muestra que gran parte de los estudiantes tienen niveles regulares a bajos de habilidades orales, con una correlación positiva significativa que sugiere que técnicas innovadoras como los juegos de rol funcionan. Por lo tanto, los antecedentes respaldan que las pedagogías deben actualizarse para mejorar la comprensión y la producción oral.

VI. CONCLUSIONES

Se observó una correlación de Spearman de 0.697 entre el juego de roles y la claridad del uso del inglés por parte de los estudiantes, lo que indica una relación alta entre la variable y la dimensión estudiada. Por lo tanto, la utilización de juegos de roles en la enseñanza del inglés mejora significativamente la claridad con la que los estudiantes hablan y comprenden el idioma.

Se identificó la relación entre el juego de roles y la claridad del uso del inglés en los estudiantes, con una correlación de Spearman de 0.697, indicando una relación alta entre la variable y la dimensión estudiadas. Así, el uso de juegos de roles en la enseñanza del inglés resulta en mejoras notables en la claridad con la que los estudiantes hablan y comprenden el idioma.

Se descubrió que los estudiantes tenían una relación entre el juego de roles y la fluidez en el aprendizaje del inglés, con una correlación de Spearman de 0.516, lo que indica una relación moderada entre la variable y la dimensión estudiada. Esto demuestra que esta metodología es efectiva para desarrollar las habilidades lingüísticas relacionadas con la fluidez en el aprendizaje del inglés.

Se descubrió que los juegos de roles estaban relacionados con la coherencia del idioma inglés de los estudiantes, con una correlación de 0.599, indicando una relación moderada. Por tanto, el uso de juegos de roles en la enseñanza del inglés tiene un efecto positivo moderado en cómo los estudiantes estructuran y organizan sus ideas al hablar o escribir en inglés.

Se descubrió que los juegos de roles y la comprensión del idioma inglés de los estudiantes están relacionados en los estudiantes, con una correlación de 0.680, indicando una relación alta y significativa, por lo que, dicha técnica es muy efectiva para desarrollar habilidades de comprensión en el idioma, ofreciendo resultados positivos y notables en el aprendizaje.

VII. RECOMENDACIONES

A los docentes se les, que incorporen como estrategia didáctica regular en sus clases de inglés, el juego de roles, ya que esta metodología al ser implementada de manera sistemática y adaptada a diferentes niveles de competencia lingüística de los estudiantes, darán como resultados esperados una mejora significativamente en la producción oral, claridad, fluidez, coherencia y comprensión del idioma inglés. Los maestros verán un aumento en la participación activa de los estudiantes y una mejora significativa en sus habilidades comunicativas.

Se propone al director de la I.E, fomentar programas de implementación sobre juego de roles en el currículo de inglés, proporcionando los recursos adecuados y organizando talleres constantes para capacitar a los docentes. Al promover esta estrategia, se espera que la institución se convierta en un referente en la enseñanza del inglés, logrando estudiantes con un nivel de competencia oral que mejore el desempeño académico escolar.

Se sugiere que los estudiantes lleguen a participar de manera activa y constante en todas las actividades de juego de roles propuestas por sus docentes, deben involucrarse de manera entusiasta y aprovechar estas oportunidades en mejorar la práctica en sus habilidades de producción oral en el idioma inglés. Con esta participación, se espera que los estudiantes experimenten una mejora sustancial en su claridad, fluidez, coherencia y comprensión del inglés, facilitando su dominio del idioma y su capacidad de comunicación efectiva.

También se recomienda a las autoridades de la UGEL promover y respaldar la adopción de juegos de roles como una técnica pedagógica en la enseñanza del inglés en todas las instituciones educativas bajo su jurisdicción, esto puede lograrse mediante programas de capacitación docente centrados en esta metodología. Al implementar esta recomendación, se espera lograr significativamente una mejora uniforme de los alumnos en su producción oral del idioma inglés en la región, elevando los estándares educativos y facilitando mejores resultados en evaluaciones regionales y nacionales.

Se recomienda a los responsables de la capacitación docente organizar talleres específicos sobre la implementación en las estrategias de enseñanza del role-pley. Los talleres deben enfocarse en estrategias para diseñar y aplicar el juego de roles efectivos, se espera que los docentes estén mejor preparados para utilizar esta metodología, mejorando significativamente la comprensión del idioma por parte de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Adanan, H., Adanan, M., & Herawan, T. (2020). M-WebQuest Development: Reading Comprehension of Senior High School Students in Indonesia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 74–92. doi:10.3991/ijet.v15i03.10628
- Al Khreshe, M. (2022). Teachers' Perceptions of Promoting Student-Centred Learning Environment: An Exploratory Study of Teachers' Behaviours in the Saudi EFL Context. *Journal of Language and Education*, 8(3), 23-39. doi:10.17323/jle.2022.11917
- Ali, S., Yunus, K., Alshaikhi, T., Abdulgalil, M., Mohana, T., & Mustafa, T. (2023). The Effects of Blended Learning on First-Year Arab University Students' Oral Production. *World Journal of English Language*, 13(8), 146-157. doi: <https://www.sciedupress.com/journal/index.php/wjel/article/view/23901>
- Angelianawati, L. (2019). Using Drama in EFL Classroom . *Journal of English Teaching*, 5(2), 2622-4224. doi:10.33541/jet.v5i2.1066
- Arias, J. I., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL.
- Bazan, W. (2022). *Taller "I Can Speak" para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa pública, Piura-2022*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Piura, Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96932>
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Cavero-Egúsquiza-Pezo, J. (2023). Efecto del “Boosting my pronunciation” en los elementos suprasegmentales de acento, pausas y tono del inglés en estudiantes de idiomas en una universidad peruana. *Revista Científica Episteme Tekne*, 2(1), 1-8. doi:

<https://www.doi.org/10.51252/rceyt.v2i1.488>

Cledenes, C., & Atoche, D. (2019). *Role playing as a communicative technique to develop the speaking skill of the second grade students at the Jose Matias Manzanilla School, Sullana- Piura, 2018*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/4888>

Cutiño, J., Díaz, C., & Otarola, J. (2019). Promoting fluency and accuracy in English through role play. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1), 43-63. doi:10.18861/cied.2019.10.1.2880

Delgado, C. (2021). *Role play para las competencias en el idioma inglés de los estudiantes del centro de idiomas de una Universidad Nacional- Lambayeque*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lambayeque, Perú.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/68291>

Farro, J. (2021). *Role play para la expresión oral en idioma inglés en la Institución Educativa San Martin de Tours, Pomahuaca - Jaén*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Jaén, Perú.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/69254>

Guardamino, P. D. (2019). *Nivel de producción oral en inglés del centro de idiomas de una universidad privada de Lima, 2019*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36338>

Gudiño, E. P. (2018). *La Dramatización en el desarrollo de la Producción Oral del Idioma*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13662/1/T-UCE-0010-010-2017.pdf>

Gürbüz, C., & Cabaroğlu, N. (2021). EFL students' perceptions of oral presentations: Implications for motivation, language ability and speech anxiety. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1), 00-614. doi:10.52462/jlls.41

Kincal, Y., Ozan, C., & Ileritürk, D. (2019). Increasing Students' English Language Learning Levels via Lesson Study. *English Language Teaching*, 12(9), 88-96. doi:10.5539/elt.v12n9p88

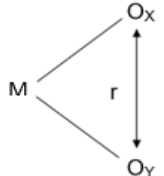
- Mogrovejo, A., Mamani, G., & Tipo, M. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla Hispana. *Informacion Tecnologica*, 30(1), 225 - 236. doi:
<https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000100225>
- Mora, J., Mora-Plaza, I., & Bermejo, G. (2023). Speaking anxiety and task complexity effects on second language speech. *International Journal of Applied Linguistics*, 1-24. doi:
<https://www.doi.org10.1111/ijal.12494>
- Pacheco, A., Reyes, O., & Villegas, M. (2019). Role play to develop oral production of the English language in undergraduate engineering students. *CEUR Workshop Proceedings*, 12(10), 279-288.
<https://ceur-ws.org/Vol-2555/paper25.pdf>
- Quinde, B. M. (2020). *Efecto del Programa "Speak Through Games" en la producción oral del inglés en estudiantes de octavo en UEDLA, Guayaquil, 2020*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Riofrio, G. (2019). *The use of Role-Plays as a teaching technique to improve Elementary Learners' Speaking skill*. Tesis de maestría, Universidad de Piura, Piura, Perú.
<https://hdl.handle.net/11042/3978>
- Sarmiento-Campos, N.-V., Lázaro-Guillermo, J. C., Silvera-Alarcón, E.-N., Cuellar-Quispe, S., Huamán-Romaní, Y.-L., Apaza, O., & Sorkheh, A. (2022). A Look at Vygotsky's Sociocultural Theory (SCT): The Effectiveness of Scaffolding Method on EFL Learners' Speaking Achievement. *Education Research International*, 1-12. doi:
<https://www.doi.org/10.1155/2022/3514892>
- Tantri, Y. G., Romadlon, F. N., & Nurcahyo, A. D. (2023). The Problems Encountered by Non-English Department Students in Speaking English . *International Journal of Research in Education*, 3(1), 1 – 11. doi:
<https://www.doi.org/10.1155/2022/3514892>

- Torres, E. J. (2018). Programa de nivelación para la mejora de la habilidad de producción oral del idioma inglés en estudiantes del I ciclo de traducción e interpretación. Universidad César Vallejo, Chiclayo. *UCV Hacer*, 7(1), 61–64. doi:
<https://doi.org/10.18050/RevUCVHACER.v7n1a6>
- Trejo, A. (2019). *La dramatización como estrategia didáctica, para mejorar la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Privada del Norte semestre 2019-I*. Universidad Privada Antenor Orrego.
<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/5064>
- Uriona, T. J. (2023). *Estrategias de producción oral y aprendizaje virtual del idioma inglés en un centro de idiomas de Piura, 2023*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/119731>
- Valladares, M. d. (2022). *Canciones en la producción oral del inglés de los estudiantes de una institución educativa, Rímac, 2021*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84947>
- Vukosi, L., Smit, C., Rautenbach, E., & Collins, G. (2021). An analysis of learners' spoken english in public and private schools. *Per Linguam*, 37(1), 79-96. doi:
<https://www.doi.org/10.5785/37-1-973>
- Wang, Z., & Han, F. (2021). Developing English language learners' oral production with a digital game-based mobile application. *PLoS ONE*, 16(1), 1-11. doi:
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232671>
- Yusuf, K., & Setyamardani, S. (2020). Engaging Students Speaking Skill Using Role Play in Junior High School. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(2), 1-13. doi:10.31539/leea.v3i2.1150

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024					
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE 1	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuál es la relación del juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?	Determinar la relación entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024.	Existe relación significativa entre el juego de roles con la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	X: Juego de roles	X1: Dramatización	- Interpretación de roles - Ambiente educativo - Expresión emocional
				X2: Aprendizaje vivencial	- Relevancia y autenticidad - Crecimiento integral - Adaptación continua
				X3: Interacción	- Construcción de la conversación - Gestión de temas y turnos - Uso adecuado de frases
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuál es la relación del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?	Identificar la relación del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	Existe relación significativa del juego de roles con la claridad del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	Y: Producción oral	Y1: Claridad	- Entonación y modulación - Pronunciación y corrección fonética - Adecuación del tono
¿Cuál es la relación del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?	Determinar la relación del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	Existe relación significativa del juego de roles con fluidez del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024		Y2: Fluidez	- Variedad léxica - Continuidad - Velocidad del habla
¿Cuál es la relación del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?	Identificar relación del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	Existe relación significativa del juego de roles con coherencia del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024		Y3: Coherencia	- Secuencia lógica del discurso - Uso de conectores y transiciones - Pertinencia de ideas con el tema
¿Cuál es la relación del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024?,	Determinar la relación del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024	Existe relación significativa del juego de roles con comprensión del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024		Y4 Comprensión	- Interpretación del mensaje - Capacidad de opinión - Capacidad de argumentación

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>Tipo: Investigación Aplicada</p> <p>Diseño: Diseño no experimental y alcance correlacional</p> 	<p>Población: 48 estudiantes.</p> <p>Muestra: 48 estudiantes</p> <p>Muestreo: No Probabilístico por conveniencia.</p>	<p>Variable X: juegos de roles Variable Y: Producción oral</p> <p>Técnica: Encuesta Instrumentos: Cuestionarios Autor: Varona Ruesta, Carlos Emilio Año: 2024 Aplicación: Estudiantes de primaria</p> <p>Validez: Por Juicio de expertos (3)</p> <p>Fiabilidad: La fiabilidad de los instrumentos será obtenida con el coeficiente de Alfa de Cronbach</p>	<p>Descriptiva: Tablas de frecuencias y porcentajes Figura de gráficos con porcentajes.</p> <p>Inferencial: Prueba de Normalidad Prueba de bondad de Kolmogorov - Smirnov (KS) Relación de la Muestra no Paramétrica - Rho de Spearman</p>

Anexo 2. Operacionalización de las variables

Variable: Juego de roles

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Rangos		
Juegos de rol	Es una actividad en la que la persona adopta un rol, ya sea propio o de otro, en un contexto específico. Se desarrolla en un entorno seguro y recrea aspectos de la vida real, aunque de manera controlada por el terapeuta o el encargado. Puede ser breve o más extensa, involucrando accesorios y varias personas. (Angelianawati, 2019)	Se divide en las dimensiones de dramatización, aprendizaje vivencial e interacción.	Dramatización	Interpretación de roles Ambiente educativo	1,2,3	Técnica: Encuesta	Nunca (1)	Baja: 3-7		
			Aprendizaje vivencial	Expresión emocional	4,5,6		Instrumento: Cuestionario	Casi nunca (2)	Moderada: 8-11	
				Relevancia y autenticidad Crecimiento integral				A veces (3)	Alta: 12-15 3-7	
			Interacción	Adaptación continua	7,8,9	Instrumento: Cuestionario	Casi siempre (4)	Alta: 12-15		
				Construcción de la conversación			Siempre (5)		Moderada: 8-11	
				Gestión de temas y turnos						
							Uso adecuado de frases			Alta: 12-15

Variable de producción oral

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Rangos		
Producción oral	Es la habilidad de expresarse verbalmente en este idioma, ya sea en conversaciones, presentaciones u otros contextos. Implica comunicarse efectivamente usando la pronunciación, gramática y vocabulario adecuados para transmitir ideas con claridad. Esta destreza es crucial en el aprendizaje del idioma, junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura (Gudiño, 2018).	Se divide en las dimensiones de claridad, fluidez, coherencia y comprensión.	Claridad	Entonación y modulación	1,2,3	Técnica: Encuesta	Nunca (1)	3-7		
				Pronunciación y corrección fonética				4,5,6	Moderada: 8-11	
				Adecuación del tono					Alta: 12-15	
			Variedad léxica	7,8,9	Instrumento: Cuestionario			Casi nunca (2)	3-7	
			Continuidad						Moderada: 8-11	
			Velocidad del habla						Alta: 12-15	
			Secuencia lógica del discurso	10,11,12					Casi siempre (4)	3-7
			Uso de conectores y transiciones							Moderada: 8-11
			Pertinencia de ideas con el tema							Alta: 12-15
			Interpretación del mensaje	Comprensión						Siempre (5)
Capacidad de opinión	Moderada: 8-11									
Capacidad de argumentación	Alta: 12-15									

Anexo 3: Validación del instrumento

Anexo 03. Validador 1



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE JUEGO DE ROLES

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE JUEGO DE ROLES

JUEGO DE ROLES. Es la actividad en la que un individuo asume un papel (ya sea el suyo propio o el de otra persona) en una situación particular. Este juego se lleva a cabo en un entorno seguro, e implica la construcción deliberada de una aproximación a aspectos de una experiencia de la vida real, pero en condiciones controladas, donde gran parte de la situación es iniciada y/o definida por el experimentador o terapeuta, pudiendo ser una actividad corta o puede durar más tiempo con muchos accesorios y actores involucrados (Angelianawati, 2019)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dramatización	Interpretación de roles	Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?	1	1	1	1	
	Ambiente educativo	¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?	1	1	1	1	
	Expresión emocional	¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?	1	1	1	1	
Aprendizaje vivencial	Relevancia y autenticidad	¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?	1	1	1	1	
	Crecimiento integral	¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?	1	1	1	1	
	Adaptación continua	¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?	1	1	1	1	
Interacción	Construcción de la conversación	¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?	1	1	1	1	
	Gestión de temas y turnos	¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?	1	1	1	1	
	Uso adecuado de frases	¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?	1	1	1	1	



Cuestionario para la variable JUEGO DE ROLES

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

VARIABLE: JUEGO DE ROLES	1	2	3	4	5
Dimensión: Dramatización					
Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?					
¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?					
¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?					
Dimensión: Aprendizaje Vivencial					
¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?					
¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?					
¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?					
Dimensión: Interacción					
¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?					
¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?					
¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?					

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	María Rosa Calua Cueva
Documento de identidad	1660205
Años de experiencia en el área	24 años
Máximo Grado Académico	Dra en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Santo Toribio de Mogrovejo
Cargo	Docente
Número telefónico	948942496
Firma	
Fecha	




Mg. María Rosa Calua Cueva
COORDINADORA DE TOE

Dra. María Rosa Calua Cueva

DNI N° 1660205

ORCID: [0000-0002-1674-4202](https://orcid.org/0000-0002-1674-4202)

É-mail: rosicalua@gmail.com Celular: 948942496

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE PRODUCCIÓN ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE PRODUCCIÓN ORAL

PRODUCCIÓN ORAL: La "producción oral en inglés" se refiere a la habilidad de expresarse verbalmente en el idioma inglés, ya sea de manera conversacional, presentaciones, discursos, debates u otras formas de comunicación hablada. Implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas, opiniones y mensajes de manera clara y comprensible. La producción oral se considera una de las habilidades fundamentales en el proceso de aprendizaje de un idioma, junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura (Gudiño, 2018)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Claridad	Entonación y modulación	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulación adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?	1	1	1	1	
	Pronunciación y corrección fonética	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?	1	1	1	1	
	Adecuación del tono	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?	1	1	1	1	
Fluidez	Variedad léxica	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?	1	1	1	1	
	Continuidad	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?	1	1	1	1	
	Velocidad de habla	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?	1	1	1	1	
Coherencia	Secuencia lógica de discurso	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?	1	1	1	1	
	Uso de conectores y transiciones	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?	1	1	1	1	

	Pertinencia de ideas con el tema	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?	1	1	1	1	
Comprensión	Interpretación del mensaje	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?	1	1	1	1	
	Capacidad de opinión	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?	1	1	1	1	
	Capacidad de argumentación	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?	1	1	1	1	



Cuestionario para la variable PRODUCCIÓN ORAL

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

	VARIABLE: PRODUCCIÓN ORAL	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN: CLARIDAD					
1	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulación adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?					
2	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?					
3	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?					
	DIMENSIÓN: FLUIDEZ					
4	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?					
5	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?					
6	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?					
	DIMENSION: COHERENCIA					
7	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?					
8	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?					

9	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?					
DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN						
10	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?					
11	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?					
12	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	María Rosa Calua Cueva
Documento de identidad	1660205
Años de experiencia en el área	24 años
Máximo Grado Académico	Dra en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Santo Toribio de Mogrovejo
Cargo	Docente
Número telefónico	948942496
Firma	
Fecha	



M. Rosa Calua Cueva
Mg. María Rosa Calua Cueva
 COORDINADORA DE TOE

Dra. María Rosa Calua Cueva

DNI N° 1660205

ORCID: [0000-0002-1674-4202](https://orcid.org/0000-0002-1674-4202)

É-mail: rosicalua@gmail.com Celular: 948942496

Anexo 03. Validador 2



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE JUEGO DE ROLES

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE JUEGO DE ROLES

JUEGO DE ROLES. Es la actividad en la que un individuo asume un papel (ya sea el suyo propio o el de otra persona) en una situación particular. Este juego se lleva a cabo en un entorno seguro, e implica la construcción deliberada de una aproximación a aspectos de una experiencia de la vida real, pero en condiciones controladas, donde gran parte de la situación es iniciada y/o definida por el experimentador o terapeuta, pudiendo ser una actividad corta o puede durar más tiempo con muchos accesorios y actores involucrados (Angelianawati, 2019)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dramatización	Interpretación de roles	Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?	1	1	1	1	
	Ambiente educativo	¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?	1	1	1	1	
	Expresión emocional	¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?	1	1	1	1	
Aprendizaje vivencial	Relevancia y autenticidad	¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?	1	1	1	1	
	Crecimiento integral	¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?	1	1	1	1	
	Adaptación continua	¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?	1	1	1	1	
Interacción	Construcción de la conversación	¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?	1	1	1	1	
	Gestión de temas y turnos	¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?	1	1	1	1	
	Uso adecuado de frases	¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?	1	1	1	1	



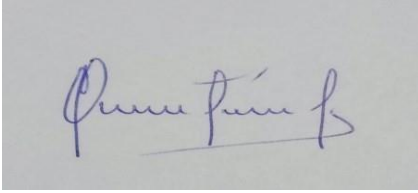
Cuestionario para la variable JUEGO DE ROLES

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

VARIABLE: JUEGO DE ROLES	1	2	3	4	5
Dimensión: Dramatización					
Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?					
¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?					
¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?					
Dimensión: Aprendizaje Vivencial					
¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?					
¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?					
¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?					
Dimensión: Interacción					
¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?					
¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?					
¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?					

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	Isela María Távora Peña
Documento de identidad	05642860
Años de experiencia en el área	15
Máximo Grado Académico	Magíster en Docencia, currículo e investigación
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.E JUAN PABLO II
Cargo	Coordinadora pedagógica
Número telefónico	969610664
Firma	
Fecha	18 de junio de 2024

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE PRODUCCIÓN ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE PRODUCCIÓN ORAL

PRODUCCIÓN ORAL: La "producción oral en inglés" se refiere a la habilidad de expresarse verbalmente en el idioma inglés, ya sea de manera conversacional, presentaciones, discursos, debates u otras formas de comunicación hablada. Implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas, opiniones y mensajes de manera clara y comprensible. La producción oral se considera una de las habilidades fundamentales en el proceso de aprendizaje de un idioma, junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura (Gudiño, 2018)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Claridad	Entonación y modulación	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulaciones adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?	1	1	1	1	
	Pronunciación y corrección fonética	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?	1	1	1	1	
	Adecuación del tono	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?	1	1	1	1	
Fluidez	Variedad léxica	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?	1	1	1	1	
	Continuidad	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?	1	1	1	1	
	Velocidad del habla	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?	1	1	1	1	
Coherencia	Secuencia lógica del discurso	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?	1	1	1	1	
	Uso de conectores y transiciones	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?	1	1	1	1	
	Pertinencia de ideas con el tema	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?	1	1	1	1	
Comprensión	Interpretación del mensaje	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?	1	1	1	1	
	Capacidad de opinión	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?	1	1	1	1	
	Capacidad de argumentación	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?	1	1	1	1	



Cuestionario para la variable PRODUCCIÓN ORAL

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:

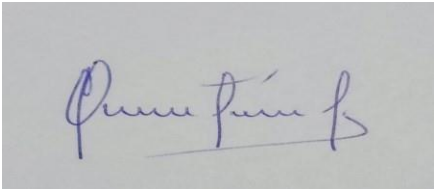
Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

	VARIABLE: PRODUCCIÓN ORAL	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN: CLARIDAD					
1	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulación adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?					
2	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?					
3	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?					
	DIMENSIÓN: FLUIDEZ					
4	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?					
5	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?					
6	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?					
	DIMENSIÓN: COHERENCIA					
7	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?					
8	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?					

9	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?					
DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN						
10	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?					
11	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?					
12	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	Isela María Távora Peña
Documento de identidad	05642860
Años de experiencia en el área	15
Máximo Grado Académico	Magíster en Docencia, currículo e investigación
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.E JUAN PABLO II
Cargo	Coordinadora pedagógica
Número telefónico	969610664
Firma	
Fecha	18 de junio de 2024

Anexo 03. Validador 3



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE JUEGO DE ROLES

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE JUEGO DE ROLES

JUEGO DE ROLES. Es la actividad en la que un individuo asume un papel (ya sea el suyo propio o el de otra persona) en una situación particular. Este juego se lleva a cabo en un entorno seguro, e implica la construcción deliberada de una aproximación a aspectos de una experiencia de la vida real, pero en condiciones controladas, donde gran parte de la situación es iniciada y/o definida por el experimentador o terapeuta, pudiendo ser una actividad corta o puede durar más tiempo con muchos accesorios y actores involucrados (Angelianawati, 2019)

Dimensiones	Indicadores	Items	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dramatización	Interpretación de roles	Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?					
	Ambiente educativo	¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?					
	Expresión emocional	¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?					
Aprendizaje vivencial	Relevancia y autenticidad	¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?					
	Crecimiento integral	¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?					
	Adaptación continua	¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?					
Interacción	Construcción de la conversación	¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?					
	Gestión de temas y turnos	¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?					
	Uso adecuado de frases	¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?					




Cuestionario para la variable JUEGO DE ROLES

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

VARIABLE: JUEGO DE ROLES	1	2	3	4	5
Dimensión: Dramatización					
Durante las actividades de inglés, ¿participas en interpretaciones de personajes que te ayudan a practicar y mejorar tu pronunciación?					
¿El ambiente de tu clase te hace sentir cómodo y motivado para participar en juegos de roles en inglés, facilitando tu aprendizaje?					
¿Te sientes capaz de expresar tus emociones libremente durante los juegos de roles en inglés, mejorando así tu habilidad para comunicarte?					
Dimensión: Aprendizaje Vivencial					
¿Las actividades de juego de roles en inglés son útiles y se relacionan con situaciones de la vida real, mejorando tu comprensión del idioma?					
¿Sientes que participando en juegos de roles en inglés mejoras tanto en lo personal como en lo académico, ayudándote a crecer de manera integral?					
¿Te adaptas a diferentes situaciones y contextos durante los juegos de roles en inglés, mejorando tu flexibilidad y habilidades comunicativas?					
Dimensión: Interacción					
¿Eres capaz de mantener una conversación fluida y coherente en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu habilidad para comunicarte?					
¿Logras manejar bien los temas y los turnos para hablar durante las actividades de juego de roles en inglés, facilitando una comunicación efectiva?					
¿Usas correctamente frases y expresiones en inglés durante los juegos de roles, mejorando tu precisión y fluidez en el idioma?					

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	Celia Esther Liviapoma Cruz
Documento de identidad	42365515
Años de experiencia en el área	14
Máximo Grado Académico	Magister en Psicología Educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	Agropecuario N° 33 Amauta
Cargo	Docente
Número telefónico	942805562
Firma	
Fecha	21-06-2024

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE PRODUCCIÓN ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR Piura, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE PRODUCCIÓN ORAL

PRODUCCIÓN ORAL: La "producción oral en inglés" se refiere a la habilidad de expresarse verbalmente en el idioma inglés, ya sea de manera conversacional, presentaciones, discursos, debates u otras formas de comunicación hablada. Implica la capacidad de hablar y comunicarse efectivamente en inglés, utilizando la pronunciación, la gramática y el vocabulario adecuados para transmitir ideas, opiniones y mensajes de manera clara y comprensible. La producción oral se considera una de las habilidades fundamentales en el proceso de aprendizaje de un idioma, junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura (Gudiño, 2018)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Claridad	Entonación y modulación	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulación adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?					
	Pronunciación y corrección fonética	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?					
	Adecuación del tono	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?					
Fluidez	Variedad léxica	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?					
	Continuidad	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?					
	Velocidad del habla	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?					
Coherencia	Secuencia lógica del discurso	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?					
	Uso de conectores y transiciones	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?					
	Pertinencia de ideas con el tema	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?					
Comprensión	Interpretación del mensaje	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?					
	Capacidad de opinión	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?					
	Capacidad de argumentación	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?					



Cuestionario para la variable PRODUCCIÓN ORAL

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis “X”, considerando la siguiente escala para cada enunciado:


Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

	VARIABLE: PRODUCCIÓN ORAL	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN: CLARIDAD					
1	Al participar en juegos de roles en inglés, ¿usas la entonación y modulación adecuadas para expresar claramente tus ideas y emociones?					
2	Durante los juegos de roles en inglés, ¿pronuncias las palabras correctamente y prestas atenciones a los sonidos específicos del idioma para evitar errores fonéticos?					
3	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿adaptas tu tono de voz al contexto y a la situación para comunicarte de manera efectiva?					
	DIMENSIÓN: FLUIDEZ					
4	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿usas una amplia variedad de palabras y expresiones para enriquecer tu vocabulario y hacer tus intervenciones más interesantes?					
5	Durante los juegos de roles en inglés, ¿hablas de manera continua, sin hacer pausas largas que puedan interrumpir el flujo de tu discurso?					
6	En los juegos de roles en inglés, ¿mantienes una velocidad de habla que sea adecuada y comprensible para tus compañeros, sin hablar demasiado rápido o demasiado lento?					
	DIMENSIÓN: COHERENCIA					
7	Durante las actividades de juego de roles en inglés, ¿organizas tus ideas de manera lógica y secuencial para que tu discurso sea claro y fácil de seguir?					
8	En los juegos de roles en inglés, ¿usas conectores y transiciones adecuadas para enlazar tus ideas y hacer tu discurso más cohesivo?					

9	Mientras participas en juegos de roles en inglés, ¿mantienes tus ideas relevantes y alineadas con el tema central, evitando desviarte del tema?					
	DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN					
10	Durante los juegos de roles en inglés, ¿interpretas correctamente los mensajes de tus compañeros y el contexto de las situaciones, mostrando comprensión de lo que se está discutiendo?					
11	En las actividades de juego de roles en inglés, ¿expresas tus opiniones claramente, contribuyendo con tus puntos de vista de manera constructiva?					
12	Durante los juegos de roles en inglés, ¿presentas argumentos sólidos y bien fundamentados, apoyando tus opiniones con razones claras y coherentes?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para juegos de roles y producción
Objetivo del instrumento	Evaluar los juegos de roles y producción
Nombres y apellidos del experto	Celia Esther Liviapoma Cruz
Documento de identidad	42365515
Años de experiencia en el área	14
Máximo Grado Académico	Magister en Psicología Educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	Agropecuario N° 33 Amauta
Cargo	Docente
Número telefónico	942805562
Firma	
Fecha	21-06-2024

Anexo 4. Fiabilidad del instrumento (prueba piloto)

Fiabilidad del instrumento: VARIABLE JUEGO DE ROLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	58	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	58	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,910	9

Se determina que el cuestionario de juego de roles que contiene 9 preguntas, mediante el Alfa de Cronbach, se determinó que el grado de confiabilidad de fue 0.966. En consecuencia, se determinó que el cuestionario es confiable y se puede aplicar a la muestra de estudio.

Fiabilidad por ítems de juego de roles

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	23,02	42,403	,709	,722	,901
VAR00002	22,64	38,060	,815	,824	,890
VAR00003	23,19	35,244	,750	,666	,898
VAR00004	22,64	37,288	,822	,849	,889

VAR00005	22,72	39,116	,665	,505	,902
VAR00006	22,24	43,520	,511	,395	,911
VAR00007	23,07	40,837	,656	,701	,902
VAR00008	22,90	39,568	,709	,653	,898
VAR00009	23,10	41,568	,651	,635	,902

Fiabilidad de instrumento de Producción oral

→ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	58	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	58	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,860	12

Se determina que el cuestionario producción oral que contiene 12 preguntas, mediante el Alfa de Cronbach, se determinó que el grado de confiabilidad de fue 0.860. En consecuencia, se determinó que el cuestionario es confiable y se puede aplicar a la muestra de estudio.

Fiabilidad por ítems de producción oral

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00010	32,88	42,459	,724	,697	,834
VAR00011	32,55	55,445	-,047	,287	,880
VAR00012	32,81	45,700	,771	,750	,835
VAR00013	33,14	43,139	,707	,697	,835
VAR00014	33,47	45,622	,666	,600	,840
VAR00015	33,10	43,077	,730	,690	,834
VAR00016	33,00	47,649	,540	,508	,849
VAR00017	32,88	50,108	,414	,312	,856
VAR00018	32,91	46,606	,647	,528	,842
VAR00019	32,86	46,858	,551	,355	,848
VAR00020	32,60	51,682	,236	,231	,867
VAR00021	32,84	48,975	,448	,297	,854

Anexo 5. Base de datos

Base de datos de la variable juego de roles

Encuestados	PREGUNTAS								
	Dramatización			Aprendizaje vivencial			Interacción		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
1	3	4	3	5	4	5	3	5	5
2	2	2	1	2	2	3	2	2	2
3	2	2	1	2	2	3	2	2	2
4	2	3	3	4	3	4	1	2	2
5	2	2	1	2	2	3	2	2	2
6	3	3	2	3	3	3	2	5	3
7	2	2	1	2	2	3	2	2	2
8	2	2	1	2	2	3	2	2	2
9	2	2	1	2	2	3	2	2	2
10	2	2	1	2	2	3	2	2	2
11	2	2	1	2	2	3	2	2	2
12	3	3	3	3	3	3	2	3	1
13	4	5	5	5	5	4	5	5	4
14	2	2	1	2	2	3	2	2	2
15	3	4	5	5	5	5	4	5	3
16	3	4	3	5	4	5	5	4	5
17	2	2	1	2	2	3	2	2	2
18	3	5	5	4	4	4	3	3	3
19	3	4	5	4	4	4	4	4	3
20	2	2	1	2	2	3	2	2	2
21	3	3	3	3	3	3	2	3	1
22	3	3	4	4	3	3	2	2	3
23	3	2	4	3	2	5	4	5	3
24	3	4	3	4	3	4	2	2	3
25	3	3	2	2	3	3	3	3	2
26	2	2	1	2	2	3	2	2	2
27	3	3	3	3	3	4	3	4	2
28	3	3	2	4	5	3	3	4	3
29	2	2	1	2	2	3	2	2	2
30	4	5	5	4	5	4	4	3	3
31	3	4	3	4	3	4	3	3	3
32	3	4	3	4	3	3	2	3	3
33	3	4	3	4	3	3	2	3	3
34	2	2	1	2	2	3	2	2	2
35	3	5	3	5	3	3	4	3	3
36	3	5	3	5	5	5	3	3	3
37	3	4	3	3	2	3	4	3	3
38	3	4	3	4	3	3	2	3	4
39	3	3	4	2	5	2	2	2	1
40	2	2	1	2	2	3	2	2	2
41	2	3	5	3	3	3	4	3	3
42	3	3	4	3	2	3	4	5	4
43	3	3	4	3	5	5	3	3	3

44	5	5	3	5	1	3	3	4	3
45	2	2	1	2	2	3	2	2	2
46	1	3	1	1	4	5	5	3	4
47	3	3	1	4	4	5	3	3	3
48	3	3	4	3	5	2	2	3	3
49	2	2	1	2	2	3	2	2	2
50	3	3	3	3	2	5	1	1	1
51	3	4	3	3	3	3	2	2	2
52	2	2	1	2	2	3	2	2	2
53	3	2	3	3	3	3	3	2	4
54	2	2	1	2	2	3	2	2	2
55	2	2	1	2	2	3	2	2	2
56	3	4	4	3	4	3	3	2	3
57	5	5	4	5	5	5	3	4	3
58	2	2	1	2	2	3	2	2	2

Base de datos de producción oral

Encuestados	PREGUNTAS											
	Clarida			Fluidez			Coherencia			Comprensión		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	5	3	2	4	3	5	1	4	2	4	3	1
2	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
3	4	5	5	4	3	3	4	3	4	2	4	5
4	2	4	2	1	3	4	1	1	1	3	5	4
5	3	4	4	3	3	5	5	3	3	5	3	3
6	3	3	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3
7	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	1
8	3	3	3	1	3	3	4	3	2	3	3	4
9	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4
10	4	3	3	1	1	3	3	2	3	3	5	3
11	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
12	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
13	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
14	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3
15	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
16	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
17	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
18	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
19	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
20	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
21	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3
23	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
24	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3
25	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2
26	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4
27	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2

28	2	4	3	3	4	2	2	3	2	4	4	3
29	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4
30	3	3	3	4	3	2	3	3	3	5	5	3
31	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
32	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2
33	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2
34	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	4
35	4	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3
36	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
37	3	3	3	4	5	5	3	3	3	1	3	3
38	3	3	3	2	2	3	4	4	3	1	5	4
39	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3	5
40	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3
41	4	5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
42	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3
43	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
44	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2
45	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
46	4	5	5	4	3	4	2	4	2	3	1	4
47	5	3	3	2	2	4	3	3	3	3	5	5
48	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3
49	3	3	3	2	1	3	1	3	3	3	3	4
50	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
51	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3
52	3	1	4	3	2	2	5	3	3	4	5	3
53	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4
54	5	3	5	3	3	4	5	3	3	3	4	2
55	5	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3
56	4	3	3	1	1	3	3	2	3	3	5	3
57	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3
58	5	4	4	3	3	3	2	5	5	4	2	3



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Juego de roles y la producción oral del idioma inglés en estudiantes de EBR, 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

AUTOR (A):

Varona Ruesta, Carlos Emilio (orcid.org/0009-0005-2451-4975)

ASESOR:

Dr. Vásquez Reyes, Luis Ángel (orcid.org/0000-0002-7531-2784)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ
(2024)

Resumen de coincidencias

17 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	6 % >
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	5 % >
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 % >
4	repositorio.usapedro... Fuente de Internet	1 % >
5	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1 % >
6	library.co Fuente de Internet	<1 % >
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
8	www.ilustrados.com Fuente de Internet	<1 % >
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
10	repositorio.ume.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
11	sanchezbenedito.blog... Fuente de Internet	<1 % >