

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

**Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo
de expresión oral del inglés en estudiantes de 4.º secundaria
I.E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2025.**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación; Especialidad en Idiomas: Inglés - Francés**

Autoras:

**Bach. Colcas Contreras, Katherine Andrea
Código ORCID: 0009-0002-2322-7059
DNI N° 73086264**

**Bach. Espinoza Izaguirre, Angie Analy
Código ORCID: 0009-0006-8693-7292
DNI N° 72078941**

Asesora:

**Mg. Plasencia Rubio, Marilú Flor
DNI N° 17994491
Código ORCID: 0000-0001-9592-1205**

**Nuevo Chimbote - Perú
2026**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD IDIOMAS: INGLÉS – FRANCÉS**



HOJA DE CONFORMIDAD DE LA ASESORA

Mg. Marilú Flor, PLASENCIA RUBIO, docente adscrita al Departamento Académico de Educación y Cultura de la Facultad de Educación y Humanidades, asesora de la investigación “Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo de expresión oral del inglés en estudiantes de 4.º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2025”.

Doy la presente constancia de mi conformidad por el informe final de tesis realizado por las estudiantes Colcas Contreras, Andrea y Espinoza Izaguirre, Angie Analy.

Firmo el presente documento dando la veracidad del cumplimiento de la investigación.

Nuevo Chimbote, julio del 2026

Mg. Plasencia Rubio, Marilú Flor
Asesora

DNI N° 17994491

Código ORCID: 0000-0001-9592-1205



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

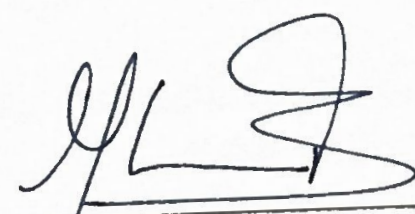
AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO

Tesis titulada: **“Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo de expresión oral del inglés en estudiantes de 4.º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2025”**. realizado por las estudiantes: Colcas Contreras, Katherine Andrea y Espinoza Izaguirre, Angie Analy.

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:


Dra, Maguina Alvarado, Lila Marisa
Presidenta
DNI: 32966494
Código ORCID: 0000-0003-4050-2673


Dra. Calvo Gastañaduy, Dora Concepción
Integrante
DNI: 17881551
Código ORCID 0000-0002-1620-0563


Mg. Plasencia Rubio, Marilú Flor
Asesora
DNI N° 17994491
Código ORCID: 0000-0001-9592-1205

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

En el distrito de Nuevo Chimbote, en el aula uno del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional del Santa siendo las dos de la tarde del día veinticuatro de julio del dos mil veintiséis, se reunió el Jurado evaluador presidido por la DRA LILA MARISA MAGUIÑA ALVARADO y teniendo como integrantes a la DRA. DORA CONCEPCIÓN CALVO GASTAÑADUY y MG. MARILÚ FLOR PLASENCIA RUBIO para la sustentación de Tesis, a fin de optar el título de Licenciado en Educación, especialidad Idiomas: Inglés-Francés, las Bachilleres en Educación, KATHERINE ANDREA COLCAS CONTRERAS y ANGIE ANALY ESPINOZA IZAGUIRRE, quienes expusieron y sustentaron el trabajo intitulado: **“ESTRATEGIA VIVENCIAL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN EL DESARROLLO DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4.º SECUNDARIA I. E. AUGUSTO SALAZAR BONDY, NUEVO CHIMBOTE, 2025”**. Terminada la sustentación los graduados respondieron las preguntas formuladas por los miembros del Jurado. El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes declara: Aprobado..... en la condición de Bueno.....; según el artículo 111 del Reglamento General para obtener Grados y Títulos (Resolución N° 337-2024-CU-R-UNS del 12-04-2024)

Siendo las quince horas de la tarde se dio por terminado el acto de sustentación

Nuevo Chimbote, 24 de julio del 2026



Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado
PRESIDENTE



Dra. Dora Concepción Calvo Gastañaduy
INTEGRANTE



Mg. Marilú Flor Plasencia Rubio
INTEGRANTE



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

FORMATO Nº 6

CONSOLIDADO DE NOTAS DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

ALUMNAS: KATHERINE ANDREA COLCAS CONTRERAS
ANGIE ANALY ESPINOZA IZAGUIRRE

NOTA FINAL DE LA SUSTENTACIÓN

Nº	JURADO EVALUADOR	NOTA
01	Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado	18
02	Dra. Dora Concepción Calvo Gastañaduy	18
03	Mg. Marilú Flor Plasencia Rubio	19
PROMEDIO		18

CALIFICATIVO DE: DIECIOCHO (18)

CONDICIÓN: BUENO

Nuevo Chimbote, 24 de julio del 2026

Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado
PRESIDENTE

Dra. Dora Concepción Calvo Gastañaduy
INTEGRANTE

Mg. Marilú Flor Plasencia Rubio
INTEGRANTE



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	KATHERINE ANDREA COLCAS CONTRERAS
Título del ejercicio:	Trabajos
Título de la entrega:	Informe de Tesis: Estrategia vivencial juego de roles (Role Play)...
Nombre del archivo:	TESIS_DE_LICENCIATURA_-_COLCAS_Y_ESPINOZA_-_TURNITIN....
Tamaño del archivo:	151.78K
Total páginas:	61
Total de palabras:	14,670
Total de caracteres:	78,919
Fecha de entrega:	31-jul-2026 07:51a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2931078939

I. INTRODUCCIÓN

I.1 Descripción y formulación del problema

La relevancia del idioma inglés dentro de la educación-aprendizaje actual es innegable, debido a que no solamente es una herramienta de interacción continua con el medio, sino que también se ha visto globalizado. Aprender inglés facilita a los alumnos acceder a oportunidades educativas y laborales a nivel global, generando una mejora en sus habilidades. De tal manera que presentar una correcta expresión oral es fundamental para lograr dichos objetivos, ya que se transforma en una competencia comunicativa que ayuda a la interacción comunicativa e intercultural (Baltazar-Ramos et al., 2024; Everybody Loves Languages, 2019).

En lo que respecta al panorama mundial, el aprender el idioma inglés representa un valor sustancial; en países como Japón y Suecia, los adolescentes aprenden desde temprana edad, logrando una adquisición oportuna de su expresión oral, siendo esta de forma fluida en su comunicación. De acuerdo con el informe de la Comisión Europea (2022), alrededor del 86% de la población sueca tiene un fluido dominio de la expresión oral gracias al enfoque pedagógico implementado que da énfasis a la comunicación y práctica oral continua. En contraposición, Japón logra ubicarse en el puesto 92 del índice del dominio del idioma inglés debido a que da más prioridad a la gramática y a los métodos tradicionales, dejando de lado la expresión oral (EF Education First, 2024; Ministerio de Educación Japonés, 2023). Esta diferencia entre ambos países refleja la necesidad de mejorar métodos pedagógicos más contemporáneos y efectivos que permitan dar mayor énfasis a la práctica oral y la comunicación para mejorar aspectos lingüísticos de los estudiantes (Yebra-Cerezales, 2021; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2023).

Informe de Tesis: Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo de expresión oral del inglés en estudiantes de 4.º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%	21%	5%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	Fuente de Internet	2%
2	repositorio.unc.edu.pe	Fuente de Internet	2%
3	repositorio.udh.edu.pe	Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe	Fuente de Internet	1%
6	repositorio-api.eespli.edu.pe	Fuente de Internet	1%
7	docplayer.es	Fuente de Internet	1%
8	susiruizs.blogspot.com	Fuente de Internet	1%
9	alicia.concytec.gob.pe	Fuente de Internet	1%
10	academia-lab.com	Fuente de Internet	1%
11	Submitted to uncedu	Trabajo del estudiante	<1%
12	www.coursehero.com	Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.uncp.edu.pe	Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria	Trabajo del estudiante	<1%

Submitted to Universidad Anahuac México Sur

Dedicatoria

Este nuevo logro va dedicado a Dios, mi familia, mis amigos y a todas las personas que siempre han estado con nosotras. Muchas gracias.

Colcas Contreras, Katherine Andrea

Dedicado con amor infinito a ti, mamá, mi Zirenita, por haber abrazado esta meta junto conmigo y por ser mi fuente de inspiración constante desde donde te encuentres.

Espinoza Izaguirre, Angie Analy

Agradecimiento

Nuestro profundo agradecimiento a nuestra casa de estudios, la Universidad Nacional del Santa por ser el espacio donde consolidamos nuestra vocación docente.

A nuestros profesores, por la valiosa herencia de conocimientos compartida en las aulas. Y una mención de especial gratitud a la Mg. Marilú Flor Plasencia Rubio, nuestra asesora, por su permanente disposición, sabios consejos y firme acompañamiento en cada etapa de la tesis.

Finalmente, extendemos nuestra gratitud a la institución educativa por abrirnos sus puertas, y permitirnos fortalecer nuestra formación profesional mediante el desarrollo de la presente investigación.

Las autoras:

Colcas Contreras, Katherine Andrea

Espinoza Izaguirre, Angie Analy

Índice

Hoja de conformidad del asesor.....	ii
Aval del jurado evaluador.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Descripción y formulación del problema	14
1.2 Objetivos.....	18
1.3 Formulación de las hipótesis	19
1.4 Justificación e importancia	20
II. MARCO TEÓRICO	22
2.1 Antecedentes	22
2.2 Fundamentos teóricos.....	26
2.2.1 Expresión oral	26
2.2.2 Dimensiones de la expresión oral	26
2.2.3 Instrumentos para evaluar la expresión oral: Rúbrica.....	27
2.2.4 Tipos de rúbrica.....	28
2.2.5 Expresión oral en el aula e importancia	29
2.2.6 Rol del docente	30
2.2.7 Idioma inglés en el Perú.....	31

2.2.8	Enfoque comunicativo	31
2.2.9	Competencia en el aprendizaje del idioma inglés	32
2.2.10	Teorías relacionadas a la expresión oral.....	33
2.2.11	Role Play.....	36
2.2.12	Características del Role Play	37
2.2.13	Fundamento en la didáctica de la lengua.....	39
2.2.14	Materiales de apoyo	40
2.2.15	Rol del docente	40
2.2.16	Dimensiones e indicadores del Role Play.....	40
2.2.17	Teoría de Vygotsky	42
2.2.18	El aprendizaje experiencial o vivencial de David Kolb	44
2.2.19	Estrategias vivenciales.....	45
2.2.20	Role play como estrategia vivencial.....	48
2.2.21	Role play y dramatización en inglés.....	48
2.3	Marco conceptual	49
III.	METODOLOGÍA	50
3.1	Enfoque de investigación	50
3.2	Método de investigación	50
3.3	Diseño de investigación	50
3.4	Población y muestra	51
3.5	Operacionalización de las variables	52
3.6	Técnicas e instrumentos de investigación	52

3.7	Técnicas análisis de resultados.....	54
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	56
4.1	Resultados	56
4.2	Discusión	69
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
5.1	Conclusiones	73
5.2	Recomendaciones	74
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
	Anexos	84
	Anexo 1. Tabla de operacionalización de las variables.....	85
	Anexo 2. Matriz de consistencia	92
	Anexo 3. Propuesta didáctica	95
	Anexo 4. Validación y ficha de juicio de expertos.....	109
	Anexo 5: Test de expression oral.....	130
	Anexo 6. Prueba piloto.....	136
	Anexo 7. Sesión 1.....	137
	Anexo 8. Autorización de la I.E. para la aplicación de la propuesta	140

Índice de tablas

Tabla 1. Estadísticos descriptivos del pretest, posttest y diferencia.....	56
Tabla 2. Niveles de la expresión oral en el pretest.....	57
Tabla 3. Niveles de la dimensión pronunciación en el pretest	58
Tabla 4. Niveles de la dimensión fluidez en el pretest.....	59
Tabla 5. Niveles de la dimensión cohesión en el pretest.....	60
Tabla 6. Niveles de la dimensión vocabulario en el pretest	61
Tabla 7. Niveles de la dimensión interacción en el pretest	62
Tabla 8. Niveles de la expresión oral en el posttest	63
Tabla 9. Niveles de la dimensión pronunciación en el posttest	64
Tabla 10. Niveles de la dimensión fluidez en el posttest	65
Tabla 11. Niveles de la dimensión cohesión en el posttest	66
Tabla 12. Niveles de la dimensión vocabulario en el posttest.....	67
Tabla 13. Niveles de la dimensión interacción en el posttest.....	68

Índice de figuras

Figura 1. Niveles de la expresión oral en el pretest	57
Figura 2. Niveles de la dimensión pronunciación en el pretest	58
Figura 3. Niveles de la dimensión fluidez en el pretest	59
Figura 4. Niveles de la dimensión cohesión en el pretest	60
Figura 5. Niveles de la dimensión vocabulario en el pretest	61
Figura 6. Niveles de la dimensión interacción en el pretest	62
Figura 7. Niveles de la expresión oral en el postest.....	63
Figura 8. Niveles de la dimensión pronunciación en el postest	64
Figura 9. Niveles de la dimensión fluidez en el postest.....	65
Figura 10. Niveles de la dimensión cohesión en el postest.....	66
Figura 11. Niveles de la dimensión vocabulario en el postest	67
Figura 12. Niveles de la dimensión interacción en el postest	68

Resumen

El presente estudio buscó desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial de juego de roles (Role Play) en estudiantes de 4. ° secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy en Nuevo Chimbote. Para su desarrollo se trabajó con un enfoque cuantitativo, de diseño experimental y preexperimental basándose en un método deductivo. Se trabajó con una muestra de 29 estudiantes de ambos sexos del cuarto grado de secundaria bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia. El instrumento utilizado fue el test de expresión oral elaborado y calificado siguiendo las directrices del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), propuesto por el Ministerio de Educación (2016). Los resultados demostraron que luego de la aplicación de la estrategia vivencial Role Play los estudiantes mejoraron significativamente la expresión oral al igual que sus dimensiones pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción. Asimismo, los resultados del pretest evidenciaron niveles de “En inicio” y “En proceso” y, luego al aplicar el postest un nivel de “Logro esperado” a excepción de la dimensión cohesión. Se concluye que la estrategia vivencial de juego de roles aplicada presento un efecto positivo en el incremento de la expresión oral y sus respectivas dimensiones.

Palabras clave: Adolescentes, expresión oral, inglés, Role Play.

Abstract

This study aimed to develop oral expression skills through the experiential strategy of role-playing among 8th-grade students at the Augusto Salazar Bondy Secondary School in Nuevo Chimbote. The study employed a quantitative approach with an experimental and pre-experimental design based on a deductive method. The study involved a sample of 29 students of both genders in the fourth grade of secondary school, selected through non-probabilistic convenience sampling. The instrument used was an oral expression test developed and graded in accordance with the guidelines of the National Curriculum for Basic Education (CNEB), proposed by the Ministry of Education (2016). The results demonstrated that after applying the experiential role-play strategy, students significantly improved their oral expression, as well as its dimensions of pronunciation, fluency, cohesion, vocabulary, and interaction. Likewise, the pretest results showed levels of “Beginning” and “In Progress,” and after administering the posttest, a level of “Expected Achievement” was observed, with the exception of the cohesion dimension. It is concluded that the experiential role-play strategy applied had a positive effect on the improvement of oral expression and its respective dimensions.

Keywords: Adolescents, oral expression, English, Role Play.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción y formulación del problema

La relevancia del idioma inglés dentro de la educación-aprendizaje actual es innegable, debido a que no solamente es una herramienta de interacción continua con el medio, sino que también se ha visto globalizado. Aprender inglés facilita a los alumnos acceder a oportunidades educativas y laborales a nivel global, generando una mejoría en sus habilidades. De tal manera que presentar una correcta expresión oral es fundamental para lograr dichos objetivos, ya que se transforma en una competencia comunicativa que ayuda a la interacción comunicativa e intercultural (Baltazar-Ramos et al., 2024; Everybody Loves Languages, 2019).

En lo que respecta al panorama mundial, el aprender el idioma inglés representa un valor sustancial; en países como Japón y Suecia, los adolescentes aprenden desde temprana edad, logrando una adquisición oportuna de su expresión oral, siendo esta de forma fluida en su comunicación. De acuerdo con el informe de la Comisión Europea (2022), alrededor del 86% de la población sueca tiene un fluido dominio de la expresión oral gracias al enfoque pedagógico implementado que da énfasis a la comunicación y práctica oral continua. En contraposición, Japón logra ubicarse en el puesto 92 del índice del dominio del idioma inglés debido a que da más prioridad a la gramática y a los métodos tradicionales, dejando de lado la expresión oral (EF Education First, 2024; Ministerio de Educación Japonés, 2023). Esta diferencia entre ambos países refleja la necesidad de mejorar métodos pedagógicos más contemporáneos y efectivos que permitan dar mayor énfasis a la práctica oral y la comunicación para mejorar aspectos lingüísticos de los estudiantes (Yebra-Cerezales, 2021; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2023).

En países de Latinoamérica, específicamente Chile y Ecuador, aprender inglés inicia en 5.º grado de primaria y se prolonga hasta el nivel de secundaria, con la finalidad de lograr un nivel intermedio de la expresión oral. No obstante, Chile, no es una nación bilingüe, lo que genera dificultades para el desarrollo del idioma, siendo las clases de inglés poco eficaces en lo que respecta a la expresión oral (Cuitiño et al., 2019). Por su parte, Ecuador presenta un panorama parecido, logrando ocupar el puesto 90 de 112 países en el nivel de inglés a escala mundial (British Council, 2021). La ausencia de motivación y estrategias pedagógicas permite tener un acceso limitado a la educación de calidad.

Similar es la situación que atraviesa México, debido a que dominar el idioma inglés es deficiente en la población adolescente, específicamente en la expresión oral, lo que resalta la urgencia de adquirir reformas en la enseñanza del idioma. Esto es debido en parte a los métodos desactualizados que implementan algunos docentes, enfocándose solamente en la gramática y el vocabulario, sin lograr un aprendizaje más significativo (Montero et al., 2020). Es así como la enseñanza del inglés es importante en los centros educativos, ya que va a fomentar estrategias de expresión oral y otras habilidades asociadas.

En el ámbito nacional, esta realidad no es ajena, involucrando instituciones educativas tanto nacionales como privadas. Según el Currículo Nacional, los profesores que implantan la docencia de lenguas extranjeras tienen la tarea de lograr generar las competencias comunicativas del alumnado, haciendo énfasis en la expresión oral del inglés (Ministerio de Educación, 2016). Sin embargo, la gran parte de los estudiantes de secundaria no logran mantener una comunicación fluida en su expresión oral. Para afrontar dicho problema, se realizó el Plan de la Política Nacional

Inglés, Puertas al Mundo, que fue impulsado y aprobado por el MINEDU en 2016 mediante decreto supremo.

Dicho plan pretendía que para el año 2021, todos los alumnos de secundaria de centros educativos nacionales logren al menos el nivel B1 de expresión oral, de acuerdo con los estándares del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. No obstante, estudios realizados señalan que los estudiantes solo lograron el nivel A1 a causa de un manejo insuficiente de las estructuras gramaticales, además, de que muchos colegios en zonas rurales presentan desafíos para lograr adherir el currículo de inglés en la realidad en la que se encuentran, lo que conlleva a presentar bajos niveles de expresión oral (Cruz, 2022; García et al., 2019). Por lo cual, es fundamental añadir estrategias educativas nuevas que promuevan y refuercen las habilidades orales del inglés a través de métodos creativos e innovadores como son los juegos de roles (Role Play).

A nivel local existen escasos estudios que hayan abordado las estrategias vivenciales (Role Play) en el desarrollo de la expresión oral del inglés. Sin embargo, uno de los pocos estudios encontrados, demostró que el aprendizaje vivencial tiene un efecto significativo sobre la expresión oral de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución privada (Pozo & Vigo, 2020). Por lo tanto, se logra evidencia de que presentar una buena habilidad en la expresión oral es fundamental para dominar el idioma debido a que permite que los estudiantes puedan comunicarse fluidamente (Hernández & Tello, 2021; Morales-Herrera, 2021).

La problemática encontrada en la institución educativa donde se llevó a cabo el presente estudio abarca que los estudiantes del cuarto grado de secundaria presentan problemas para

comunicarse de forma fluida y coherente en el dominio del idioma inglés. Asimismo, dicho problema se ve reflejado en la escasa confianza que tiene el alumnado al participar en clases debido a su limitada expresión oral. Además de observar una expresión oral mecánica, siendo poco espontánea y fijada en frases memorizadas, sin lograr una correcta construcción del discurso. Una ausencia de una base sólida en la expresión oral limita que los alumnos utilicen el idioma inglés como habilidad para comunicarse, generando una afectación en su rendimiento y escasez de intereses para seguir aprendiendo. Esta limitante contribuye a una brecha significativa en el proceso de aprendizaje del inglés, debido a que la expresión oral es un elemento fundamental para el dominio del inglés a nivel global. A pesar de que el currículo nacional fomenta el enfoque comunicativo para aprender lenguas extranjeras, en la práctica diaria, las estrategias empleadas en el salón de clases se centran en aspectos gramaticales, dejando de lado las tareas que ayuden a la expresión oral. Como consecuencia, el alumnado tiene pocas oportunidades para mejorar y practicar el idioma inglés de manera oral, lo cual tiene un desbalance en su aprendizaje y su motivación para seguir aprendiendo.

Por lo tanto, descrita dicha problemática en la institución educativa donde se efectuó el estudio resulto relevante la adquisición de habilidades vivenciales como es el juego de roles (Role Play), siendo una solución efectiva para el dominio de la expresión oral. Además, no solamente es una actividad lúdica, sino que recrea situaciones sociales, lo que fomenta la competencia comunicativa. Es así como facilita el aprendizaje y, por consecuencia, la expresión oral (Bedoya & Trujillo, 2021). Ante lo expresado, surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida la estrategia vivencial juego de roles (Role Play) mejora el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de 4° de secundaria de la I. E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote – 2025?

1.2 Objetivos

Objetivo general

Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial de juego de roles (Role Play) en estudiantes de 4. ° secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025.

Objetivos específicos

Identificar los niveles de la expresión oral y dimensiones en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, antes y después de la aplicación de la estrategia vivencial “Role Play”, en Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la pronunciación en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la fluidez en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la cohesión en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar el vocabulario en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la interacción en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

1.3 Formulación de las hipótesis

Hipótesis general

Hi: La aplicación de la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) mejora significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote – 2025.

Ho: La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” no mejora significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Hipótesis específicas

La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la pronunciación en los estudiantes del 4.º de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.

La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la fluidez en los estudiantes del 4.º de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.

La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la cohesión en los estudiantes del 4.º de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.

La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente el vocabulario en los estudiantes del 4.º de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.

La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la interacción en los estudiantes del 4.º de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.

1.4 Justificación e importancia

La justificación teórica radica en indagar cómo se asocian los enfoques teóricos de Vygotsky, Piaget y Kolb en la influencia que tienen los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral. Estos modelos teóricos refieren que el aprendizaje se produce mediante el aprendizaje significativo, la dimensión emocional, motivacional y cognitiva, a través de las relaciones sociales que se establecen con el entorno, favoreciendo la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades cognitivas. Asimismo, las teorías se asocian con los saberes y el saber hacer, los cuales cumplen un rol relevante en el enfoque de aprendizaje por competencias. Sin embargo, se hace énfasis en la teoría sociocultural de Vygotsky, permitiendo su implementación en la estrategia vivencial “Role Play” de manera novedosa en la realización de la investigación.

La justificación social es importante, ya que presenta un impacto positivo en la sociedad debido a que, mediante la implementación del programa, se busca mejorar la expresión oral de los estudiantes, contribuyendo a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Se reconoce la importancia del aprendizaje de un segundo idioma extranjero y los beneficios que conlleva el dominio de una segunda lengua. Por ello, se considera conveniente dar énfasis al aporte en el campo educativo, buscando la mejora en las lecciones que se imparten en el área de inglés.

Asimismo, la justificación práctica se fundamenta en que, mediante los resultados obtenidos, se puede sugerir la implementación de estrategias pedagógicas como el juego de roles para la práctica diaria de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, el

estudio sirve para que los estudiantes adquieran una correcta expresión oral que les permita contribuir a su educación continua.

Por último, la justificación metodológica es importante debido a que se seleccionan métodos y técnicas de diseños experimentales, de tipo pre experimental mediante muestreo no probabilístico, ya que este tipo de métodos busca intervenir en las variables de estudio generando un cambio al momento de aplicar el programa que se propone; es así como se alcanzan los objetivos planteados.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En los antecedentes internacionales se identificó el estudio de Alfina (2023), en Indonesia, cuyo objetivo fue determinar la eficacia del juego de roles para mejorar la habilidad oral de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, la investigación fue aplicada bajo el diseño cuasi-experimental en una muestra de 68 estudiantes de los cuales 34 pertenecieron al grupo control y los otros 34 al grupo experimental, cuyo propósito fue determinar si al emplear la técnica de juego de roles contribuye en los estudiantes a mejorar sus destrezas para hablar. Al término de la investigación se concluyó que la puntuación media de los estudiantes tras la prueba oral con el método convencional fue 71,25 en el grupo control mientras que en el grupo experimental fue de 76,97. Sin embargo, al usar la técnica de juego de roles para la expresión oral, la puntuación fue 81,08 en el grupo control mientras en el experimental 87,64 determinando que la técnica sí contribuye a mejorar la expresión oral.

Duarte (2023) produjo un trabajo de investigación teniendo el objetivo de determinar si los juegos de rol tenían un efecto para la argumentación oral. La metodología fue de tipo descriptivo, de diseño experimental en una muestra de estudiantes del 7° grado del Colegio La Merced I.E.D. en Bogotá, a partir de los datos recolectados en los procesos de observación y diagnóstico donde se descubrió que los alumnos necesitaban estrategias para acrecentar sus destrezas comunicativas en especial las de argumentación oral, al concluir con las actividades se demostró que los juegos de rol respondieron a la necesidad de los estudiantes así como también provocó beneficios como la motivación, participación e interacción entre los mismos demostrando argumentación, estructura y coherencia en sus participaciones orales.

Tuyet et al. (2022) ejecutaron una investigación con el fin de indagar la eficacia del empleo de técnicas de roles para mejorar las habilidades orales en la formación del idioma inglés en Vietnam. La muestra estuvo conformada por 32 estudiantes de la carrera de estudios ingleses, de diseño experimental se emplearon cuestionarios y entrevistas para reunir los datos cualitativos y cuantitativos. Los resultados mostraron una variedad de razones y efectos destacados del uso de la estrategia de juego de roles como agente principal que influye en la destreza oral de los estudiantes, al término del estudio se demostró que esta estrategia es uno de los métodos eficaces para desarrollar y mejorar la expresión oral de los estudiantes del idioma inglés.

Respecto a los antecedentes nacionales se encontraron el estudio de Farro (2021) con la finalidad de determinar si el Role play tenía influencia en la expresión oral en el idioma inglés en la institución educativa San Martín de Tours, Pomahuaca- Jaén” en el departamento de Cajamarca, de tipo descriptivo- propositivo, con una población de 49 alumnos de la zona rural, con el propósito de proponer el Programa “Role Play” para favorecer la mejora de la expresión oral del idioma angloparlante en los participantes, con ese fin se aplicó una encuesta de 16 preguntas basadas en tres dimensiones: fluidez, entonación- pronunciación y coherencia-cohesión; se obtuvo como resultado que los estudiantes han llegado al nivel regular cuando se expresan en el idioma inglés, concluyendo que es indispensable tomar medidas de mejora para superar este problema, puesto que el idioma inglés está considerado una lengua extranjera adscrita al currículo nacional.

Garma (2021) realizó un estudio con el objetivo de conocer si los juegos de roles fortalecían la expresión oral en inglés en estudiantes de 2 de secundaria - San Juan de Lurigancho – Lima, de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo constituida por 57 alumnos divididos en dos grupos, uno experimental y otro de control, teniendo

como objetivo determinar la eficacia de la metodología juego de roles en la consolidación de la producción oral del idioma inglés en dichos estudiantes. Para ello, al grupo experimental se le impartió 10 sesiones de aprendizaje con énfasis en el dialogo, en tanto al grupo control las sesiones proseguían con la dinámica rutinaria, al finalizar el proceso los resultados fueron estimulantes apreciándose que en el grupo experimental el 4% está en inicio de logro, el 15% en proceso, el 21% en logro previsto y el 12% logro destacado, gracias a ello se recomienda la práctica de esta técnica.

Yarabino (2021) ejecutó un estudio en Lima con el propósito de conocer si las estrategias del Role- play mejoraban la producción oral del inglés en estudiantes de secundaria, el trabajo de investigación fue de tipo aplicada contando con un diseño cuasi- experimental y con una muestra de 62 alumnos del cuarto grado de educación secundaria distribuidos en dos grupos:31, de control y los otros 31 experimental. Para ello, se aplicó la técnica de la observación y lista de cotejo bajo una fiabilidad de 0.81 y se concluyó que al utilizar la estrategia de Role Play, esta contribuye significativamente al desarrollo y mejora de la producción oral del idioma inglés. Por ende, esto se ve reflejado en los resultados del post-test donde el grupo experimental obtuvo 45,65 en producción oral mientras que el grupo control 18,23.

En los antecedentes locales se encontró la investigación de Sabogal et al. (2022) quienes buscaron determinar si el Role Play tenía influencia en la comunicación oral del inglés en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega en Huarney. La metodología fue de enfoque cuantitativo, aplicada, explicativa con diseño pre-experimental en una muestra de 19 estudiantes. Para tal propósito, se utilizó una guía de observación como instrumento para calcular el grado de la comunicación oral en el idioma inglés antes y después de emplear el

Role Play. Finalmente, los resultados mostraron que la técnica aplicada contribuye considerablemente a la habilidad comunicativa de los participantes.

Castillo (2020) ejecutó una investigación con la finalidad de conocer si la técnica del role play en el área de inglés influía en el desarrollo de la expresión oral en la ciudad de Sihuas, con un enfoque cualitativo, diseño de tipo interpretativo. Para la recolección de la información se empleó la técnica de entrevista con una guía de 19 preguntas entre abiertas y neutrales a 10 docentes del área de inglés de instituciones educativas de jornada educativa completa. Al término de la entrevista, los resultados revelaron que para un máximo desarrollo de la expresión oral en el área de inglés es aconsejable el empleo de dramatizaciones con base en situaciones reales considerando los procesos didácticos de la misma. Por ende, se concluye que la adecuación de esta estrategia para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés resulta provechosa para los alumnos teniendo siempre en consideración actividades conceptualizadas, métodos didácticos, recursos y la retroalimentación docente en pro de la mejora continua.

Pozo y Vigo (2020) en su estudio buscaron mostrar el aporte del aprendizaje vivencial en la expresión oral en inglés en los estudiantes del 4^{to} grado de Secundaria de la institución educativa mencionada. Para ello, su investigación se basó en el método experimental empleando un diseño pre-experimental. Contando con una muestra de 12 estudiantes de 4.º grado de Secundaria. Finalmente, se evidencia en los resultados una influencia significativa del aprendizaje vivencial en la expresión oral.

2.2 Fundamentos teóricos

2.2.1 Expresión oral

La expresión oral es definida como una destreza, habilidad comunicativa, competencia o comunicación oral, la cual se consolida al comprender e interpretar el mensaje escuchado. Por ende, el desarrollo y dominio de la expresión oral, implica hacer uso de la interacción y bidireccionalidad, en un contexto compartido, y sobre todo en una situación o contexto en la que se deben negociar los significados es decir comprender e interpretar el mensaje y reflexionar para dar respuesta a lo escuchado (Baralo, como se citó en Martínez et al., 2018).

Por su parte, el Currículo Nacional (como se citó en Jiménez, 2022) refiere que la expresión oral como la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, la cual es definida como la intercomunicación entre uno o más participantes para comunicar sus ideas y emociones. Así mismo, está relacionada con una comprensión y producción significativa porque enmarca un proceso activo de construcción de conocimientos de los diversos tipos de textos que escucha y expresa para alcanzar sus objetivos. En este desarrollo, cada estudiante emplea sus habilidades, conocimientos y actitudes del lenguaje oral y de su contorno.

2.2.2 Dimensiones de la expresión oral

Tomando como referencia el estudio de Bores & Camacho (2016), presentado en el Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español (AEPE), se dispone de una serie de criterios que permiten evaluar la expresión oral, siendo estas abordadas a continuación. La primera es la pronunciación que se refiere a la forma correcta de articular o decir un sonido o palabra en un idioma en particular. Luego, se encuentra la fluidez que es la capacidad

de expresarse de manera continua y natural en un lenguaje sin detenerse innecesariamente, titubear o buscar palabras constantemente. En tercer lugar, está la cohesión y es la forma en que las ideas y los argumentos se conectan y relacionan entre sí en un discurso, texto o conversación, asegurando que fluya lógicamente y sea fácil de seguir. A menudo se logra utilizando conectores lógicos, pronombres referenciales y otros elementos lingüísticos. El cuarto lugar es el vocabulario, que es el conjunto de palabras que un individuo conoce y utiliza. En el contexto del aprendizaje de un idioma, se refiere a la cantidad y variedad de palabras que una persona puede entender y usar correctamente. Por último, se cuenta la interacción que es la habilidad para participar en un intercambio comunicativo, respondiendo adecuadamente a lo que dice el interlocutor, tomando turnos en la conversación y adaptando el lenguaje según el contexto y la situación.

2.2.3 Instrumentos para evaluar la expresión oral: Rúbrica

Gatica y Uribarren (2013) afirman que las rúbricas son guías concisas y precisas que valoran significativamente los aprendizajes y productos realizados. Por ello, se les considera como cuadros que dividen los logros de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado. En el paradigma actual de la educación, las rúbricas o matrices de valoración muestran un horizonte claro a diferencia de las calificaciones tradicionales. Sumado a ello, estas también valoran el grado de aprendizaje del estudiante expresado en números o letras.

Por ello, debemos considerar que para la realización de una rúbrica de evaluación se deben establecer los objetivos coherentes e indicadores explícitos para el nivel a evaluar. Por consiguiente, emplearemos este instrumento de evaluación para valorar la situación de la expresión oral que presente cada estudiante antes, durante y después del desarrollo de la estrategia. Debido

a que su diseño y flexibilidad nos permitirán evaluar con claridad, a detalle y darles relevancia a los objetivos diseñados para lograrse en una determinada situación.

2.2.4 Tipos de rúbrica

Tomando como referencia las rúbricas de Barquero & Ureña (2015) para evaluar la expresión oral del idioma inglés, las cuales se identifican y detallan a continuación. Primero está la fluidez que se refiere a la capacidad del hablante para comunicar ideas de manera continua y sin pausas innecesarias. La fluidez también se relaciona con la velocidad y el ritmo al hablar, evitando detenciones frecuentes para buscar palabras o estructuras gramaticales. Segundo está el contenido y vocabulario que evalúa la relevancia, profundidad y adecuación de las ideas presentadas en el discurso. Además, considera la variedad y precisión del vocabulario utilizado, así como la capacidad de usar palabras y frases que se adecuen al contexto y nivel de formalidad. Tercero está la gramática que se centra en la correcta utilización de las estructuras gramaticales del inglés. Esto incluye la concordancia de tiempos verbales, el uso adecuado de preposiciones, artículos, conjunciones, entre otros. Un buen dominio gramatical permite al hablante transmitir ideas con claridad y sin ambigüedades.

Posteriormente, se encuentran las habilidades de comunicación que evalúan la capacidad del hablante para interactuar efectivamente con otros. Esto implica escuchar activamente, responder de manera adecuada, usar el lenguaje corporal de forma coherente con el discurso, hacer y responder preguntas, adaptar el discurso según el interlocutor y el contexto, y emplear estrategias para clarificar, reafirmar o corregir la información cuando sea necesario. Asimismo, se encuentran las actividades o estrategias para enseñar y desarrollar la expresión oral. Se sabe que, en la

actualidad, entre las destrezas más requeridas en los profesionales está la capacidad de comunicar tanto en su lenguaje materno como en otras lenguas extranjeras (Moral, 2019).

2.2.5 Expresión oral en el aula e importancia

Durante el desarrollo y uso de esta habilidad en las aulas, se espera que los estudiantes recepcionen y transmitan sus mensajes asertivamente en diversas situaciones comunicativas en función de propósitos diversos haciendo uso de variados recursos expresivos. A su vez, el desarrollo de esta habilidad integra diversos tipos de textos orales en variadas situaciones comunicativas, comprometiendo procesos de escucha activa, interpretación y reflexión (Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica, 2013).

La importancia de generar en el estudiante la habilidad de comunicarse en inglés, como mejorar, pulir y optimizar la interacción de escuchar y hablar, equivalente a conversar fluidamente, entender lo escuchado y responder de manera pertinente y asertiva, define el dominio oral de este idioma. De este modo, la importancia de consolidar un desarrollo óptimo de la expresión oral de este idioma extranjero tiene como objetivo que los estudiantes adopten y asimilen de manera natural la aptitud para conversar en dicho lenguaje (MINEDU, 2016).

En las escuelas peruanas, desarrollar la expresión oral también es un objetivo esencial, dado que, el Programa Curricular de Educación Secundaria alinea la expresión oral en la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” (MINEDU, 2016), la cual propone que, durante el desarrollo y la adquisición de esta habilidad, los estudiantes a su vez desarrollaran la capacidad de producir mensajes orales completos, relevantes y con sentido. En el

mismo sentido, se incluye la comunicación interactiva en conversaciones, en las que se alternan los roles de escuchar y hablar.

2.2.6 Rol del docente

Es fundamental que en el rol de docentes se tenga un dominio sólido de los temas a tratar y se apliquen las tácticas adecuadas para facilitar un aprendizaje relevante y con impacto, con la finalidad de potenciar la aptitud, disposición, competencia y capacidad de los estudiantes. Según Moral (2019), existen 10 habilidades esenciales que pueden enriquecer la práctica docente. Estas son crear y promover contextos de aprendizaje. Esto implica diseñar escenarios que simulan situaciones cotidianas donde los estudiantes aplican sus habilidades en la solución de problemas.

Supervisar el avance del aprendizaje. Esta competencia se centra en evaluar a los estudiantes de forma equilibrada y justa. Desarrollar y adaptar mecanismos de diferenciación se enfoca en la creación de estrategias para atender a la diversidad de los estudiantes. Motivar a los estudiantes en su proceso educativo que busca generar interés en el alumno por aprender, clarificar la conexión con el conocimiento y fomentar la autorreflexión.

Asimismo, se encuentra la colaboración en grupo que es priorizar la solución colaborativa de problemas con un enfoque crítico. Contribuir en la administración del centro educativo que alienta la involucración activa en la gestión escolar para potenciar el aprendizaje. Seguidamente se encuentra la comunicación interactiva que involucra a las familias y se centra en la integración de los padres en el proceso educativo de los niños. Integrar la tecnología en el aula que impulsa la utilización de herramientas digitales para realzar la enseñanza. Navegar por los desafíos y cuestiones éticas del magisterio que aborda la necesidad de cultivar valores como la

responsabilidad y la solidaridad. Y por último gestionar la formación profesional constante que busca animar a la actualización regular tanto del personal como del colectivo docente.

2.2.7 Idioma inglés en el Perú

Según el MINEDU (2016), educar es orientar, guiar y acompañar a una persona en el proceso de generar estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potenciales. Para lograr lo mencionado en nuestro país contamos con un Currículo Nacional de Educación, en el cual se establecen los aprendizajes que se espera que logren los educandos como resultado de su formación en la escuela. Sin embargo, debemos considerar que los nuevos retos y desafíos de la sociedad actual son diferentes, así como las nuevas demandas de la sociedad.

Teniendo en cuenta lo mencionado, en nuestro país, el idioma inglés es enseñado como lengua extranjera porque no se utiliza en la vida cotidiana de los peruanos; esto significa que no le damos una práctica frecuente. Por este motivo, se plantea hacer uso del idioma angloparlante en un contexto comunicativo donde el educando tendrá una participación en el aula. Del mismo modo, su enseñanza se alinea al nuevo enfoque por competencias, y a su vez, a los estándares internacionales como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, promoviendo el desarrollo de las tres competencias en el idioma inglés (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016).

2.2.8 Enfoque comunicativo

En la actualidad, se establece que el área de inglés se desarrolle en el enfoque comunicativo integrando las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural. Así mismo, empleando

situaciones reales que permitan el desarrollo de competencias comunicativas mediante las cuales los educandos comprendan y realicen trabajos orales y escritos en el idioma objetivo. En el mismo sentido, es primordial la incorporación de situaciones de interacción social para las prácticas de experiencias comunicativas referentes a su vida social y cultural (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016).

Por ende, el enfoque comunicativo se basa en la idea de que el aprendizaje del idioma con éxito se logra al tener que comunicar un significado real. Cuando los alumnos participan en una comunicación real, se utilizarán sus estrategias naturales para la adquisición del lenguaje, lo que les permitirá aprender a utilizar el idioma (British, 2019). Por lo tanto, este enfoque busca la participación de los estudiantes en la que ellos podrán hacer uso de sus habilidades para comunicar un mensaje real a través de sus interacciones. En un aula de clases, de acuerdo con el nivel de los estudiantes, estos podrán participar haciendo uso de materiales auténticos y relacionando temas de su entorno, lo cual les dará significancia.

2.2.9 Competencia en el aprendizaje del idioma inglés

El MINEDU (2016) sustenta que las competencias del área de inglés se basan en el enfoque comunicativo. Definiendo competencia como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Contando con las siguientes competencias, se comunica oralmente, lee diversos tipos de textos escritos y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

La competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, es conceptualizada como la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones (MINEDU, 2016). Asimismo, entre las capacidades de la competencia se emplea la combinación de las siguientes capacidades, entiendo el concepto de capacidades como los recursos, conocimientos, habilidades y actitudes, para actuar de manera competente ante una situación determinada (Ministerio de Educación, 2016).

2.2.10 Teorías relacionadas a la expresión oral

La teoría sociocultural de Vygotsky sustenta que los niños amplifican su conocimiento y aprendizaje mediante la interacción social en la cual van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso natural de su asimilación e inmersión a un modo de vida (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015).

Por ende, el ambiente, el cual rodea al niño, juega un papel fundamental siendo agente activo en su enseñanza y aprendizaje de todo lo que pueda percibir. Poniendo de ejemplo la interacción que realizan los niños en actividades compartidas les permite ir moldeando y estructurando patrones comportamentales en la sociedad y con sus semejantes.

De acuerdo con la teoría de Vygotsky, existe un determinado grupo de personas que son las más influyentes en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Estas personas vendrían a ser los adultos, los cuales tienen el papel esencial como compañeros de ayuda, brindando dirección y organización de aprendizaje del menor. En su postulado, nos hace referencia al “Aprendizaje y Zona de desarrollo proximal”, la definiéndola como el proceso en el cual el niño interioriza las estructuras conductuales y cognitivas que la actividad presentada le demanda. De igual forma,

la zona de desarrollo proximal es entendida como aquel indicador que nos muestra si el menor ha logrado cruzar la brecha y si es capaz de hacer cosas por sí solo o aún no (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015)

En la misma línea, se considere el Communicative Language Teaching (enfoque comunicativo) el cual considera que al contribuir con una pedagogía basada en la interacción social y el aprendizaje centrado en el estudiante, que se desprenden del trabajo de Vygotsky y se aplican en el enfoque comunicativo (Communicative Language Teaching – CLT) fortalece el aprendizaje de un idioma, en esta oportunidad del idioma inglés, el cual se verifica a través de la participación activa y la frecuencia del uso de idioma (Littewood, 1981).

Otra teoría postulada es la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, plantea que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego que experimentan conflictos cognitivos entre lo que ya saben y lo nuevo que descubren en su entorno (Piaget, como se citó en Pereiró, 2020). Del mismo modo, Piaget en su teoría explica que el desarrollo cognitivo se refiere a este como el conjunto de cambios que ocurren durante el ciclo de vida, en el cual se desarrollan los conocimientos y habilidades para percibir, razonar y entender. Lo cual nos posibilita, la resolución de problemas en la vida cotidiana. Por ello, confirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, mientras nuestra capacidad de expresión y sentir es contingente o casual en el conocimiento y en la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo.

Lo que podemos entender es que Piaget centró su estudio en la interpretación de las actividades que realizaban los niños dependiendo de su edad en el ambiente que los rodeaba. Además, Piaget (como se citó en Peiró, 2020) manifestó que los niños nacen o poseen un mapa

mental básico y sencillo sobre lo que es el mundo. Pero gracias al aprendizaje y conforme van atravesando etapas, van consolidando su mapa mental sobre el mundo que les rodea y el de ellos mismos.

Piaget basó su estudio en aspectos como la maduración biológica y el desarrollo, su postulado fue un trabajo y estudio arduo y constante del cual se desprenden cuatro etapas. Sensoriomotora, desde el nacimiento hasta los dos años, donde el niño explora y adquiere información de lo que le rodea. Preoperacional, de 2 a 7 años, esta etapa toma importancia en el aspecto educativo y las relaciones interpersonales permitiendo al niño ampliar su conocimiento y conocer su círculo social. Operaciones concretas, de 7 a 11 años. Ampliación de experiencias. Operaciones formales, desde la adolescencia hasta la edad adulta. Vivencia de experiencias propias y externas (Piaget, como se citó en Pereiró, 2020). Resaltamos que Piaget le da importancia al trabajo colaborativo pues es ahí donde se nutren de conocimientos y comparten experiencias que enriquecen a ambas partes participantes del trabajo. Y de esta manera podemos decir que la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget brinda grandes aportes a la educación debido a las pautas y guías que siguen los docentes para impartir enseñanzas, realizar evaluaciones de acuerdo con la etapa en la que se encuentran los estudiantes.

Por otro lado, se encuentra la teoría de la adquisición de un segundo idioma. En esta teoría existen diferentes factores intervinientes, los cuales tienen un rol significativo en el desarrollo del aprendizaje. Para Moreno (2007) afirma que los aspectos sociales juegan un papel importante en la adquisición de un segundo idioma. La investigación sociolingüística plantea que el contexto social en el que se aprende la nueva lengua es esencial para una comprensión efectiva en el proceso de adquisición.

De la misma manera, Gail Ellis, directora del Young Learners Centre of the British Council, lo clasifica en tres tipos de estructura social que pueden dificultar la adquisición de la lengua objetivo y estas son el entorno sociolingüístico, los factores sociales específicos y factores situacionales. El entorno sociolingüístico hace referencia al rol de la segunda lengua objetivo en la sociedad, donde un porcentaje de la población hace uso de ella o si la sociedad es predominantemente bilingüe. Además, Ellis propone si el idioma objetivo se aprende en un entorno natural o educativo. Por otro lado, los factores sociales que pueden generar dificultad en la consolidación del idioma objetivo son la edad, el género, la clase social y la identidad étnica. Mientras que los factores situacionales son agentes cambiantes de acuerdo con la interacción social, en la cual se puede hacer uso de un lenguaje formal e informal.

2.2.11 Role Play

El Role Play es definido como la práctica o estrategia didáctica que se emplea con la finalidad de mejorar la fluidez en la expresión oral de los estudiantes. Esta práctica consiste en una simulación beneficiosa del contexto a tratar, ya que promueve la participación, interacción realista y fomenta la autonomía en los estudiantes (Ariñez, 2014).

Del mismo modo, el juego de roles es una actividad o estrategia comunicativa, la que implica ponerte en el lugar de otra persona o quedarte en tu propio lugar, pero te pones en una situación imaginaria (Budden, 2021). Por consiguiente, el uso de esta estrategia permite asumir roles ficticios, lo cual dará un matiz motivador a los estudiantes, ya que podrán decidir qué papel u rol desean interpretar y de esta manera surge mayor participación y desenvolvimiento de la habilidad oral.

Role play, también conocido como juego de roles o simulación de situaciones, es una estrategia pedagógica u actividad didáctica que tiene como objetivo crear una representación aproximada de una situación real, permitiendo a los estudiantes experimentar, practicar, tomar decisiones y reflexionar sobre ellas en un entorno seguro y controlado. A su vez, el role play es una estrategia vivencial porque los estudiantes participan activamente y se involucran emocional, cognitiva y físicamente (Budden, 2021).

Además, el Role Play, sirve como una estrategia de aprendizaje grupal que posibilita que los educandos representen roles diferentes a los que están acostumbrados (Budden, 2021). Por lo tanto, el role play es una estrategia pedagógica vivencial que crea representaciones de situaciones reales, sumergiendo a los estudiantes en experiencias prácticas en un ambiente estable y fiable. Este método promueve el aprendizaje activo, permitiendo a los alumnos experimentar, practicar, aprender, tomar decisiones y reflexionar sobre sus acciones.

2.2.12 Características del Role Play

Con el objetivo de asegurar una rigurosidad metodológica en la sección de operacionalización, se establecen las siguientes características, las cuales comprenden el protocolo de aplicación y de compromiso formal de cómo se implementará la variable independiente “Juego de roles (Role Play)” en la propuesta didáctica.

En la misma línea, es necesario contar con características que representen a la variable independiente Role Play, lo cual establecerá una definición operacional significativa y asertiva de cómo será el procedimiento estandarizado y específico que el investigador realizará para implementar el Role Play en las sesiones.

Del mismo modo, las características propuestas de juego de roles (Role Play) enmarcan el propósito de garantizar la fidelidad del tratamiento, detallando las operaciones necesarias para medir la variable independiente (Hernández - Sampieri et al., 2014, pp. 103 - 108). Por ello, se brinda las siguientes características. Entre las cuales la primera radica en la frecuencia y duración; la intensidad y dosis del tratamiento garantizan que el tiempo establecido y dedicado es suficiente para que el Role Play genere un impacto significativo en la expresión oral, por ende, se refleje un cambio conductual significativo y medible en la expresión oral. Como señala Mowbray et al. (2003).

La dosis o cantidad de intervención administrada es un criterio esencial para determinar la efectividad de un tratamiento. Del mismo modo, estos parámetros aseguran que los estudiantes reciban una intensidad y exposición al Role Play suficientes para generar el impacto significativo esperado en la adquisición de habilidades, garantizando que la relación entre la variable independiente y dependiente no se vea afectada por una aplicación insuficiente (p.318). En esa línea, se plantea una propuesta didáctica, la cual contará con una duración de 12 semanas, en la cual se impartirá una sesión por semana con un intervalo de 2 horas pedagógicas por cada sesión.

En segundo lugar esta la estructura de las sesiones que es contemplar una estructura didáctica y coherencia pedagógica garantiza que la estrategia se implementará dentro de un marco de enseñanza-aprendizaje reconocido y efectivo (Gower et al., 1995). Por ello, cada sesión contará con los espacios u estructuras primordiales: Inicio, desarrollo, retroalimentación, reflexión y cierre. Del mismo modo, el uso de la estrategia tendrá mayor incidencia en el desarrollo de la clase. Esto involucra el contenido curricular y la pertinencia y validez ecológica. Esta característica del contenido se centra en asegurar la validez ecológica del estudio, es decir, el éxito o la mejora

significativa de la intervención educativa no solo dependerá de la fidelidad del método o estrategia, en este caso del Role Play, sino de que la enseñanza se realice sobre un contenido relevante y exigido por el sistema. Por ello, al alinear los temas con el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), garantiza que el estudio contribuye directamente al desarrollo de las competencias oficiales de los estudiantes (Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera). Por consiguiente, tener en cuenta la pertinencia y validez ecológica como características esenciales del contenido y cruciales en la planificación, garantiza que las actividades de la clase se basen en objetos claros derivados de un programa de estudiantes, en nuestro contexto, el Currículo Nacional. (Gower et al., 1995). Por tal motivo, los temas a trabajar en cada sesión se tendrán en cuenta de acuerdo con la programación anual del área de inglés de la institución, la cual está alineada con el Currículo Nacional de la Educación Básica.

2.2.13 Fundamento en la didáctica de la lengua

Desde la perspectiva de la didáctica, el contenido debe ser funcional y significativo para el estudiante. Contemplando que el Role Play es un vehículo para la práctica o para generar un cambio significativo. Sin embargo, necesita de un contenido lingüístico (vocabulario y estructuras) que cuente con un propósito comunicativo real.

Por consiguiente, al utilizar la programación anual del área de inglés de cuarto grado de secundaria de la institución educativa respalda que el Role Play se enfoca en tareas significativas y cumple con un propósito comunicativo legítimo (Richards & Rodgers, 2001). De esta manera, se establece que el contenido es el soporte necesario para que la interacción social se desarrolle en la Zona de Desarrollo Próximo, haciendo que la estrategia sea efectiva y aplicable en el entorno real del aula (Vygotsky, 1978).

2.2.14 Materiales de apoyo

Contemplando el andamiaje y la interacción social como base teórica de la estrategia vivencial, los materiales proporcionan el apoyo necesario para que los estudiantes ejecuten el Role Play de manera efectiva, reduciendo la ansiedad y facilitando el uso del idioma (Vygotsky, 1978). Por consiguiente, se han considerado los siguientes materiales de apoyo: slides, worksheets, audiovisual material, role cards, vocabulario y expresiones.

2.2.15 Rol del docente

El enfoque comunicativo (CLT) describe el rol del docente como guía, observador y facilitador, y quien aplica estrategias participativas, y los estudiantes son el foco central y los participantes activos en el aula (Richards & Rodgers, 2001). Por ende, el docente tendrá el rol de guía, observador y facilitador en las sesiones.

2.2.16 Dimensiones e indicadores del Role Play

Las dimensiones y los indicadores se apoyan en la metodología de la enseñanza de idiomas y la efectividad de la estrategia comunicativa, por ello integran la teoría y la práctica de Vygotsky y el enfoque comunicativo. En la misma línea, las tres dimensiones y sus indicadores se alinean significativamente con la pedagogía basada en la interacción social y el aprendizaje centrado en el estudiante, que se desprenden del trabajo de Vygotsky y se aplican en el enfoque comunicativo (Communicate Language Teaching – CLT).

A su vez se encuentra la implementación de la propuesta didáctica; esta primera dimensión asegura la fidelidad del tratamiento o cómo se llevará a cabo la implementación de la estrategia en la propuesta didáctica. Del mismo modo, se consideran los siguientes indicadores: sesiones, estructura y materiales, los cuales demuestran que la planificación y el diseño de la estrategia “Role play” se ejecutarán de manera consistente y profesional, lo cual es la base de la validez experimental (Gower et al., 1995).

Por su parte existen niveles de interacción promovida; esta segunda dimensión mide el proceso central del Role Play como el uso real del lenguaje y la participación, considerando que, en el enfoque comunicativo, se propone que el aprendizaje ocurre a través de la interacción significativa (interacción promedio), siendo la participación social el motor de la adquisición del lenguaje. Del mismo modo, se considera el indicador número promedio de interacciones verbales, el cual funciona como el corazón del enfoque comunicativo (CLT) ya que el aprendizaje de un idioma se verifica a través de la participación y la frecuencia del uso de idioma, en esta oportunidad el idioma inglés, que es el objetivo principal del Role Play (Littewood, 1981).

También está presente la calidad de facilitación como rol docente; esta tercera y última dimensión mide el rol del docente como guía, observador y proveedor de feedback considerando que, en el enfoque comunicativo, el docente debe ser un facilitador, cuyo rol es crear oportunidades de uso de lenguaje y proporcionar retroalimentación formativa. Del mismo modo, se consideran los siguientes indicadores que son el grado de observación y retroalimentación, y registro de evaluación formativa y sumativa, los cuales responden al rol transformador del docente, el realizar la observación y el brindar retroalimentación son esenciales para el aprendizaje formativo. En la

misma línea, el registro de la evaluación asegura la toma de decisiones pedagógicas (Richards & Rodgers, 2001).

2.2.17 Teoría de Vygotsky

La estrategia Role Play (juego de roles) se fundamenta en dos pilares teóricos principales: la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual explica por qué funciona para el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje vivencial, y la cual explica lo que proporciona la estrategia en la propuesta didáctica.

Entre ellas se encuentra la teoría sociocultural de Vygotsky, dicha teoría se basa primariamente en la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual afirma que el aprendizaje y las funciones mentales superiores se desarrollan a través de la interacción social. Por ello, el Role Play es el escenario ideal donde los estudiantes se encuentran en su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), siendo forzados a negociar significados y producir mensajes en el idioma meta, un proceso de mediación social que es esencial para el desarrollo de la expresión oral (Vygotsky,1978).

Al evidenciar un vínculo entre el concepto de Vygotsky con el Role Play, se desprenden las siguientes características propias de la teoría sociocultural de Vygotsky. Entre las cuales está presente la medicación social (interacción) , según Vygotsky (1978) afirma que “El lenguaje y la expresión oral se desarrollan al participar en situaciones comunicativas auténticas (interacciones), no de forma individual” (p.57). Por ello, el Role Play es una actividad fundamentalmente social donde el aprendizaje ocurre a través de la interacción verbal con otros compañeros.

Otro elemento importante en dicha teoría es la descrita como la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD). Littlewood (1981) propone que “Al interactuar con pares más competentes o al verse forzados a resolver una situación (scaffolding o andamiaje), los estudiantes practican y adquieren nuevas estructuras lingüísticas” (pp. 17-25).

Por su cuenta, el Role Play simula situaciones reales que exigen a los estudiantes utilizar el idioma en un nivel ligeramente superior al que usarían solos. Por ello, Littlewood en su apartado de actividades comunicativas en el cual explica cómo la interacción conduce a la adquisición, establece que el uso de estrategias como el role play prueba y fuerza a los estudiantes a resolver situaciones comunicativas auténticas, lo cual es esencial para que practiquen y adquieran nuevas estructuras lingüísticas. (Littlewood, 1981, pp. 17-25).

Asimismo, se encuentra presente el lenguaje como herramienta cognitiva esta es en cuanto “La expresión oral se facilita al usar el idioma como una herramienta psicológica para regular el pensamiento y la acción, tal como ocurre en una conversación real” (Vygotsky, 1978, pp. 24-27). Por su parte, el Role Play obliga a los estudiantes a usar el lenguaje para pensar, negociar y resolver problemas de la situación simulada, consolidando de esta forma la habilidad. En conclusión, la teoría de Lev Vygotsky es el marco más potente y sostenible para justificar y proponer el Role Play en el desarrollo de la expresión oral, ya que sitúa la interacción social y el lenguaje en el centro del aprendizaje.

2.2.18 El aprendizaje experiencial o vivencial de David Kolb

El Aprendizaje Experiencial o Vivencial de David Kolb complementa el marco sociocultural, explicando la metodología activa inherente al Role Play. Por ello, esta teoría postula que el aprendizaje es un proceso a través del cual el conocimiento se crea mediante la transformación de la experiencia (Kolb, 1984). En la misma línea, al ser una estrategia vivencial, el Role Play se basa en el “aprender haciendo”. (Kolb, 1984, como se cita en Galarcep, 2015).

Por ende, genera un aprendizaje significativo al comprometer al estudiante de forma emocional, cognitiva y física en la tarea. Por otro lado, la efectividad del Role Play no termina en la actuación, sino que se refuerza a través de las etapas del Ciclo de Kolb, sobre todo en las fases de reflexión y conceptualización que siguen a la experiencia concreta, las cuales permiten a los estudiantes transferir la práctica espontánea a la comprensión de reglas y estructuras lingüísticas formales, consolidando así la adquisición de nuevas habilidades en la expresión oral.

Por lo expuesto, se considera la teoría de Kolb, la cual es un excelente respaldo complementario para explicar la metodología de la estrategia. Del mismo modo, al evidenciar un vínculo entre el concepto de la teoría expuesta y el Role Play, se proponen las siguientes características propias de la teoría:

Aprender haciendo (Experiencia Concreta); El estudiante se compromete emocional, cognitiva y físicamente en la tarea, haciendo el aprendizaje más significativo y duradero (Kolb, 1984). Por su parte, el Role Play es, por definición, una actividad de hacer, experimentar y sentir (experiencial vivencial), en contraste con el aprendizaje pasivo.

Asimismo, en el ciclo del Aprendizaje las etapas de reflexión y conceptualización posteriores al juego de roles permiten a los estudiantes transferir la práctica espontánea a reglas lingüísticas. (Kolb, 1984, como se cita en Galarcep, 2015). Por su parte, el proceso del Role Play se complementa con la reflexión y el análisis que sigue a la actuación, lo cual refuerza el conocimiento. En conclusión, la teoría de Kolb funciona como marco secundario y a su vez didáctico, es decir, cómo se estructura la experiencia.

2.2.19 Estrategias vivenciales

Las estrategias vivenciales son aquellas que facilitan el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la interacción social en la cual van desarrollando y adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades cognoscitivas para percibir, pensar, comprender y resolver problemas prácticos de la vida cotidiana, todo esto como proceso de la experimentación en el mundo (Kolb, 1984). De la misma manera, está asociada a uno de los saberes, el saber hacer, el cual cumple un papel importante en un enfoque de aprendizaje por competencias (Tobón, 2006).

En la misma línea, el aprendizaje vivencial es una forma de aprender con todos los sentidos, donde el educando se compromete por completo en la tarea de conocer, saber e investigar sobre un fenómeno en específico. Por ende, en el aprendizaje vivencial se aprende haciendo, se aprende por medio de la acción, no solo escuchando o mirando, no solo razonando o sintiendo, sino estar involucrado totalmente en una experiencia que permita la completa participación del estudiante. El aprendizaje vivencial por su parte se puede combinar o en ciertas ocasiones se apoya en actividades basadas en competencias (Tobón, 2006).

En consecuencia, las estrategias vivenciales que se brindan del enfoque teórico postulado se encuentran primero el aprendizaje basado en proyectos. Para Díaz y Jonnaert (como se citó en Cobo & Valdivia, 2017). El aprendizaje basado en proyectos (Project-based learning – PBL) es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática. Entendemos por proyecto el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado. Los autores e investigadores que proponen los modelos por competencias en la educación consideran que el proyecto es una estrategia integradora por excelencia, y que es la más adecuada para movilizar saberes en situación.

Luego se encuentra el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP o problem-based learning - PBL) es un método o estrategia de enseñanza-aprendizaje centrado en la participación del estudiante. Por ello, el educando es capaz de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real. Teniendo como objetivo formar estudiantes capaces de analizar y enfrentar diferentes situaciones. Además, el ABP radica en el modelo constructivista, lo cual implica una experiencia de construcción interior. En esa misma línea, Piaget afirma que conocer no consiste en copiar lo real, sino en obrar, el saber hacer, a fin de comprenderlo (Saldarriaga et al, 2016).

Asimismo, está el aprendizaje basado en tareas, según Jerez y Garófalo (2012) afirman que el aprendizaje basado en tareas (Task-based learning - TBL) transforma la enseñanza tradicional sustentada en el profesor a una enseñanza basada en la participación del estudiante. Teniendo como

objetivo que el educando pueda adquirir de manera gradual responsabilidad con su aprendizaje a partir de la solución de problemas propios y ajenos, lo que favorece la motivación y permite un aprendizaje significativo.

En el mismo sentido, esta estrategia posibilita organizar cualquier curso o clase del colegio en función de un conjunto de tareas o una tarea final que serán de orientadores para la presentación de los diferentes contenidos o temas pertenecientes al curso. La ejecución de estas tareas requiere por parte de los estudiantes la obtención de una serie de conocimientos y habilidades que potencien y promuevan su desarrollo. Consecutivamente, los estudiantes tienen la posibilidad de esquematizar su aprendizaje no solo a través de la transmisión de conocimientos por parte del profesor, sino que ellos tienen una posición activa en la construcción de sus conocimientos. Del mismo modo, se fomenta el aprender haciendo y el aprender a aprender.

También, está presente el “Role Play” que es una estrategia vivencial y pedagógica que tiene como objetivo crear una representación aproximada de una situación real, permitiendo a los estudiantes experimentar, practicar, tomar decisiones y reflexionar sobre ellas en un entorno seguro y controlado. A su vez, el role play es una estrategia vivencial porque los estudiantes participan activamente y se involucran emocional, cognitiva y físicamente (Saldarriaga et al., 2016). Por lo expuesto, el Role Play es una estrategia pedagógica vivencial que crea representaciones de situaciones reales, sumergiendo a los estudiantes en experiencias prácticas en un entorno controlado y seguro. Por ende, esta estrategia promueve el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes experimentar, tomar decisiones y reflexionar sobre sus acciones.

2.2.20 Role play como estrategia vivencial

El “Role Play” es una estrategia vivencial y pedagógica que tiene como objetivo crear una representación aproximada de una situación real, permitiendo a los estudiantes experimentar, practicar, tomar decisiones y reflexionar sobre ellas en un entorno seguro y controlado. A su vez, el role play es una estrategia vivencial porque los estudiantes participan activamente y se involucran emocional, cognitiva y físicamente (Saldarriaga et al., 2016). Por lo expuesto, el Role Play es una estrategia pedagógica vivencial que crea representaciones de situaciones reales, sumergiendo a los estudiantes en experiencias prácticas en un entorno controlado y seguro. Por ende, esta estrategia promueve el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes experimentar, tomar decisiones, y reflexionar sobre sus acciones.

2.2.21 Role play y dramatización en inglés

El Role Play o juego de roles es una actividad de habla o dialogo, lo que implica ponerte en el lugar de otra persona o quedarte en tu propio lugar, pero te pones en una situación imaginaria en la cual transmites mensaje de la misma forma, los analizas, comprendes e interpretas, y brindas una devolución para continuar el eje de la conversación (Budden, 2021). Al hacer uso de esta estrategia, se asumen roles ficticios, lo cual dará un matiz motivador a los estudiantes ya que podrán decidir qué papel u rol desean interpretar y de esta manera surge mayor participación y desenvolvimiento de la habilidad oral. Mientras para Moral (2019) refiere que las dramatizaciones y role play son estrategias muy útiles para la mejora de la competencia comunicativa tanto en la lengua materna como en la L2 (Second language), ayudando a mejorar la pronunciación y permitiendo trabajar el idioma en situaciones reales.

Asimismo, está presente la simulación que fomenta la resolución de problemas, y facilita las transferencias de conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento (Pimienta, como se citó en Orozco et al., 2020). La simulación es una estrategia en la cual los participantes proponen y toman decisiones sobre diferentes dimensiones de la realidad (Sánchez, como se citó en Orozco et al., 2020). A su vez, la simulación permite al estudiante desarrollar su aprendizaje autónomo, significativo, vicario, cooperativo, reflexivo y habilidades de pensamiento crítico (Urrea et al., como se citó en Orozco et al., 2020).

2.3 Marco conceptual

La expresión oral es definida como una destreza, habilidad comunicativa, competencia o comunicación oral, la cual se consolida al comprender e interpretar el mensaje escuchado (Baralo, como se citó en Martínez et al., 2018).

El Role Play es definido como la práctica o estrategia didáctica que se emplea con la finalidad de mejorar la fluidez en la expresión oral de los estudiantes. Esta práctica consiste en una simulación beneficiosa del contexto a tratar, ya que promueve la participación, interacción realista y fomenta la autonomía en los estudiantes (Ariñez, 2014).

III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de investigación

Se realizó mediante un enfoque cuantitativo debido a que buscó la recolección de información se utilizó para corroborar una hipótesis planteada en base a supuestos numéricos y el análisis estadístico con el objetivo de determinar patrones de conductas (Szabó, 2025).

3.2 Método de investigación

En la presente investigación se utilizó el método hipotético deductivo porque es el modelo de investigación dominante en las ciencias sociales bajo este método, las hipótesis se generaron al principio, luego se recolectaron los datos y finalmente se realizó el análisis para determinar el grado de comprobación de las hipótesis. Así mismo, explica que este método reafirma la verdad contenida en la hipótesis, y no brinda nueva información (Szabó, 2025). Por esta razón, se encontró conveniente utilizar este tipo de metodología que, debido a sus características, se ajustó a la investigación porque tal como se manifiesta, se tuvo una hipótesis elaborada, la cual se comprobó a través de la aplicación de las estrategias vivenciales (Maharani, 2021).

3.3 Diseño de investigación

La investigación presentó un diseño de investigación experimental de tipo preexperimental. Kirk (2012) afirma que este tipo de diseño permite al investigador manipular una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y por qué causa se produce o puede producirse un fenómeno. Busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que, una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones

tendientes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa.

Mientras que según MacLin (2013) refiere que el tipo de diseño pre-experimental es un diseño de investigación en el que se observa o mide a un solo grupo de participantes antes y después de una intervención, sin utilizar un grupo de control. A menudo es una primera aproximación al estudio de un fenómeno y, aunque proporciona información valiosa, sus resultados deben interpretarse con cautela debido a la falta de aleatoriedad y control, lo que puede limitar la capacidad para establecer relaciones causales claras entre variables.

Esquema del diseño de investigación:
G: O1 → X → O2
G: Estudiantes del 4° “B” de Secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.
O1: Expresión oral (inicial)
X: Aplicación de la estrategia vivencial “Role Play”
O2: Expresión oral (después de la propuesta)

3.4 Población y muestra

La población estuvo conformada por 960 estudiantes del nivel secundario matriculados en el año 2025 en la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote en donde se impartieron las enseñanzas del área de inglés. La población de estudio se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios.

La selección de la muestra se realizó considerando el tipo de muestra no probabilístico de tipo conveniencia, que se refiere a los elementos de la muestra, los cuales se basan en juicios que provienen de la experiencia, habilidad y criterios del investigador. Por consiguiente, no se tiene la seguridad de que la muestra sea representativa del universo, por ello, no se dependerá de un marco muestral. Finalmente, se ha considerado para la muestra a los 29 estudiantes que conforman el grupo experimental pertenecientes a cuarto grado y sección “B”. Por lo tanto, la muestra viene a ser una porción representativa de una población (Supo, 2013).

3.5 Operacionalización de las variables

La variable fue medida operacionalmente mediante las rúbrica de evaluación estipuladas por el Minedu (2016) que fueron recogidas mediante las nóminas de notas del último bimestre; además, se midió teniendo en cuenta el Test de expresión oral el cual fue validado mediante validez de contenido y efectuado el análisis de consistencia interna.

3.6 Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica es la habilidad para hacer uso de dos elementos importantes que se relacionan directamente con la técnica, los procedimientos y recursos (Gutiérrez, como se citó en Choque & Zanga, 2011).

Por consiguiente, por la naturaleza del estudio, se utilizó la técnica de la encuesta para medir nuestra variable dependiente, expresión oral, ya que en esta se utilizó un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recogió y analizo una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretendió explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características (Casas et al.,

2003). De la misma manera, se hizo uso de la técnica de la observación ya que esta facilitó hacer uso de una rúbrica la cual ayudó a evaluar la expresión oral durante el desarrollo de la investigación (Casas et al., 2003).

Por su parte, las técnicas de observación son de uso frecuente por los investigadores ya que son procedimientos para poder presenciar directamente el fenómeno que se estudia. Teniendo en cuenta que no modificamos o realizamos cualquier tipo de operación que permita manipular el resultado (Angrosino, 2007). En lo que respecta al test que se utilizó el instrumento de investigación, análisis y estudio que permitió organizar los datos extraídos de la investigación. Por ello, se aplicó un pretest, antes de la aplicación de la estrategia y un post-test después de la aplicación de la estrategia.

Asimismo, se utilizó la rúbrica de evaluación. Según Andrade (2005), afirma que las rúbricas son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Por ello, se les considera como cuadros que dividen los logros de desempeño de los estudiantes en un aspecto de terminado. Dichas rúbricas fueron las estipuladas por lo que estipula el currículo nacional del Ministerio de Educación (Minedu, 2016).

Por consiguiente, se empleó las rúbricas de Bore & Camacho (2016) para la construcción del instrumento; de esta manera se valorará la situación de la expresión oral que presente cada estudiante durante el desarrollo de la estrategia. Debido a que su diseño y flexibilidad permitió evaluar con claridad, a detalle y darles relevancia a los objetivos diseñados a lograrse en una determinada situación. Sumado a ello, la rúbrica nos dirige hacia un nuevo paradigma de la

educación, pues nos brinda otro horizonte con relación a las calificaciones tradicionales que valoran el grado de aprendizaje del estudiante, expresadas en números o letras.

Posteriormente, para fines del presente estudio se realizó una validación de contenido mediante 3 jueces expertos que determinaron que las preguntas del instrumento fueron aceptables para su aplicación, de la misma manera se realizó un análisis de consistencia interna mediante una prueba piloto a través de Alfa de Cronbach y Omega, en donde para el pretest los valores superiores a .80 y para el posttest valores superiores a .90 corroborando (ver anexo 4). Asimismo, los expertos que validaron el instrumento fueron los docentes Dr. Betty Clara Risco Rodriguez, Mg. Karina Huanca Alva y Mg. Nataly Velasquez Mejía.

Además, se realizó una matriz de consistencia en donde se detallaron las variables que se analizaron teniendo en cuenta la pregunta de investigación, los objetivos específicos y general, seguido de las hipótesis, marco teórico y la metodología que incluía la población y muestra (ver anexo 2).

3.7 Técnicas análisis de resultados

En primer lugar, se tuvo el reconocimiento del objeto de estudio, la recolección de datos e información de la muestra, también, la delimitación de la población a estudiar compuesta por el número de estudiantes del 4° “B” de educación secundaria y posteriormente se realizó el permiso a la institución educativa. Seguidamente la elaboración y validación del instrumento de recolección de datos mediante el pretest y post-test. También se suministró el pretest a los estudiantes antes de aplicarse la estrategia vivencial “Role Play” para luego aplicar la estrategia vivencial de simulación. Posteriormente, se aplicó el post-test, a los estudiantes después de aplicarse la

estrategia vivencial “Role Play”. Finalmente, se procesaron los datos a través de la estadística descriptiva e inferencial y se elaborará el informe de investigación.

Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, considerando la media, desviación estándar asimetría y curtosis, posterior a ello, se efectuó el análisis de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk determinando que la variable presentaba normalidad. Luego de ello, se realizaron las tablas de frecuencia y porcentaje de la variable de manera global y por niveles tanto del pretest como del post-test, finalmente se realizó un análisis comparativo mediante la prueba de la t de Student que determino que el programa surgió efecto luego de la realización de la manipulación de la variable. Asimismo, para organizar y representar los datos se emplearon gráficas de barras. Con el objetivo de procesar y verificar la hipótesis, se utilizó la estadística inferencial mediante el uso del programa estadístico JAMOVl.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Análisis preliminar

Tabla 1

Estadísticos descriptivos del pretest, posttest y diferencia

						Asimetría		Curtosis		Shapiro-Wilk	
	N	M	DE	Mín	Máx	Asim	EE	Curt	EE	W	p
DIFERENCIA	29	5.41	1.94	2	10	0.346	0.434	0.351	0.845	0.937	.084
PRETEST	29	8.83	3.86	1	15	0.0967	0.434	-1.15	0.845		
POSTEST	29	14.24	2.57	11	19	0.0234	0.434	-1.07	0.845		

Nota. N = tamaño de la muestra; M = media; DE = desviación estándar; Mín = valor mínimo; Máx = valor máximo; Asim = asimetría; EE = error estándar; Curt = curtosis; W = estadístico de la prueba de Shapiro-Wilk; p = nivel de significancia.

En la tabla 1 se observa los valores de los estadísticos descriptivos del pretest, posttest y la diferencia entre ambas mediciones en un total de 29 estudiantes. Se evidencia que el valor promedio del pretest (M=5.41) es inferior al del posttest (M=14.24), lo que sugiere una mejora importante luego de la aplicación de la estrategia vivencial. Esto se corrobora con la media de la diferencia (M=5.41), evidenciándose una mejora positiva entre ambas mediciones.

Respecto a la distribución de los datos, se observan que la asimetría sus valores son cercanos a ceros, lo que indica que los datos presentan distribución simétrica. En la curtosis tanto en el pretest y posttest los datos se ubican más dispersos y menos concentrados en el centro de la distribución. En cuanto a la diferencia, el valor es positivo y cercano a cero, sugiriendo que los datos se ubican más cercanos a la media. Finalmente, se observa que existe normalidad en la diferencia por lo cual se procedió a utilizar pruebas paramétricas para el análisis de diferencias estadísticas.

Pretest

Tabla 2

Niveles de la expresión oral en el pretest

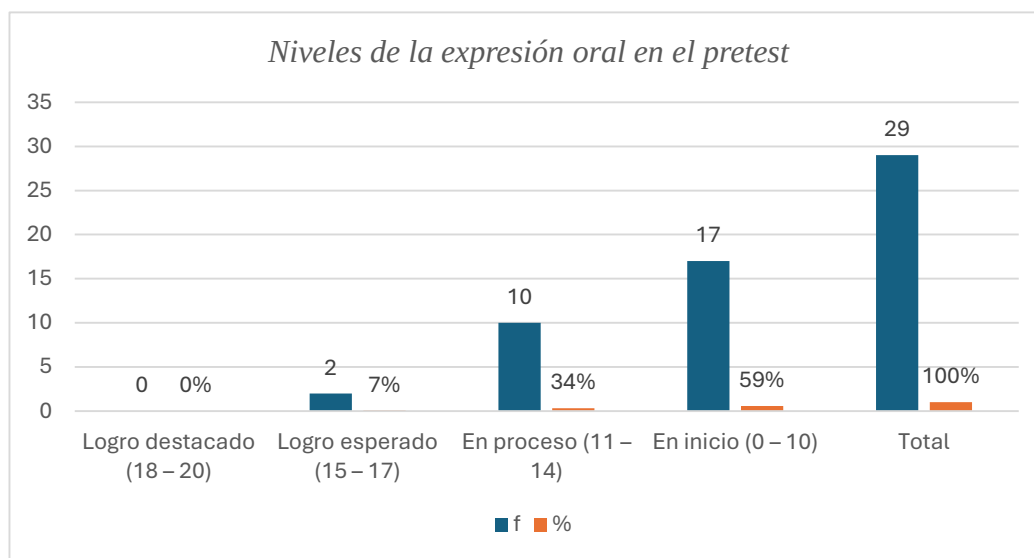
	F	%
Logro destacado (18 – 20)	0	0%
Logro esperado (15 – 17)	2	7%
En proceso (11 – 14)	10	34%
En inicio (0 – 10)	17	59%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

En la tabla 2 se muestran los resultados del pretest en donde la mayoría de los participantes (59%) se encontraron en el nivel denominado “En inicio”, sugiriendo problemas significativos en la expresión oral. Asimismo, el 34% se encuentra en el nivel “En proceso” y solamente el 7% alcanzó el nivel “Logro esperado”, y ningún participante logro el nivel “Logro destacado”. En síntesis, los resultados del pretest indican que el grupo muestra un pobre nivel de la expresión oral antes de la ejecución de la estrategia vivencial Role play.

Figura 1

Niveles de la expresión oral en el pretest



Nota. Niveles de la expresión oral en el pretest

Tabla 3*Niveles de la dimensión pronunciación en el pretest*

	F	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	8	28%
En proceso (2)	11	38%
Logro esperado (3)	9	31%
Logro destacado (4)	1	3%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

En la tabla 3 se evidencian los valores del pretest en la dimensión pronunciación en donde la mayoría de los participantes se encontraron el nivel “En proceso” (38%) y el (31%) se encuentra en el nivel “Logro esperado”, lo sigue el nivel “En inicio” (28%) y solamente un participante alcanzó en nivel “Logro destacado”. De tal manera que los dantos indican que el grupo se encontraba mayormente en el nivel “En proceso” antes de la implementación de la estrategia vivencial Role play.

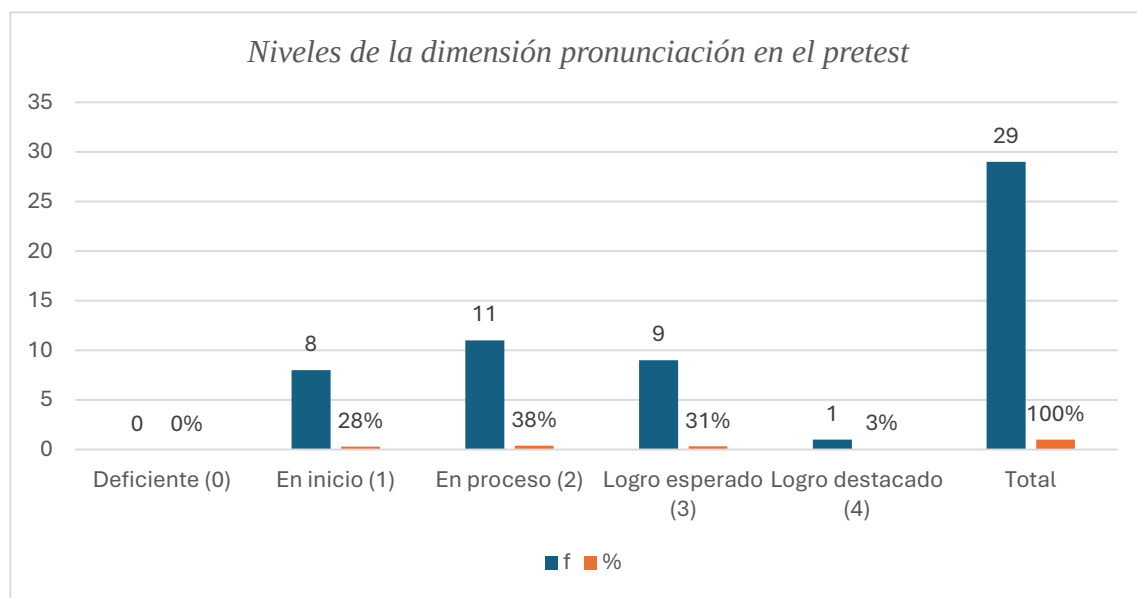
Figura 2*Niveles de la dimensión pronunciación en el pretest***Nota.** Niveles de la dimensión pronunciación en el pretest

Tabla 4*Niveles de la dimensión fluidez en el pretest*

	f	%
Deficiente (0)	1	3%
En inicio (1)	7	24%
En proceso (2)	11	38%
Logro esperado (3)	8	28%
Logro destacado (4)	2	7%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

La tabla 4 muestra los niveles del pretest en la dimensión fluidez en donde prevalece el nivel “En proceso” (38%), le sigue el nivel “Logro esperado” (28%), seguido del nivel “En inicio” (24%) y en menor medida el nivel “Logro destacado” (7%) y por último un solo participante evidencio un nivel “Deficiente” (3%). Por lo tanto se puede indicar que el grupo se encontró en el nivel “En proceso” antes de la aplicación de la estrategia vivencial Role play.

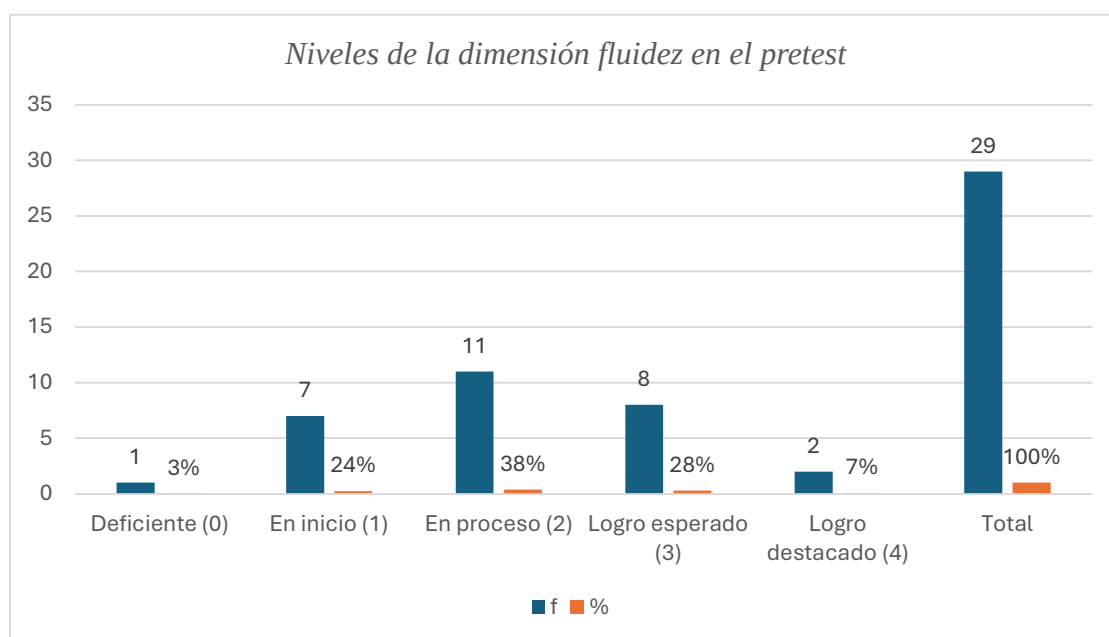
Figura 3*Niveles de la dimensión fluidez en el pretest***Nota.** Niveles de la dimensión fluidez en el pretest

Tabla 5*Niveles de la dimensión cohesión en el pretest*

	f	%
Deficiente (0)	3	10%
En inicio (1)	11	38%
En proceso (2)	11	38%
Logro esperado (3)	4	14%
Logro destacado (4)	0	0%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

La tabla 5 indica los niveles de la dimensión cohesión en el pretest en donde prevalecen los niveles “En inicio” y “En proceso” ambos con el 38%, seguido le sigue el nivel “Logro esperado” con solo 4 participantes representando al 14% y finalmente se observa que 3 participantes se encontraban en el nivel “Deficiente”. Esto sugiere que el grupo antes de la intervención de la estrategia vivencial Role play se encontraban con serias limitaciones en la cohesión de la expresión oral.

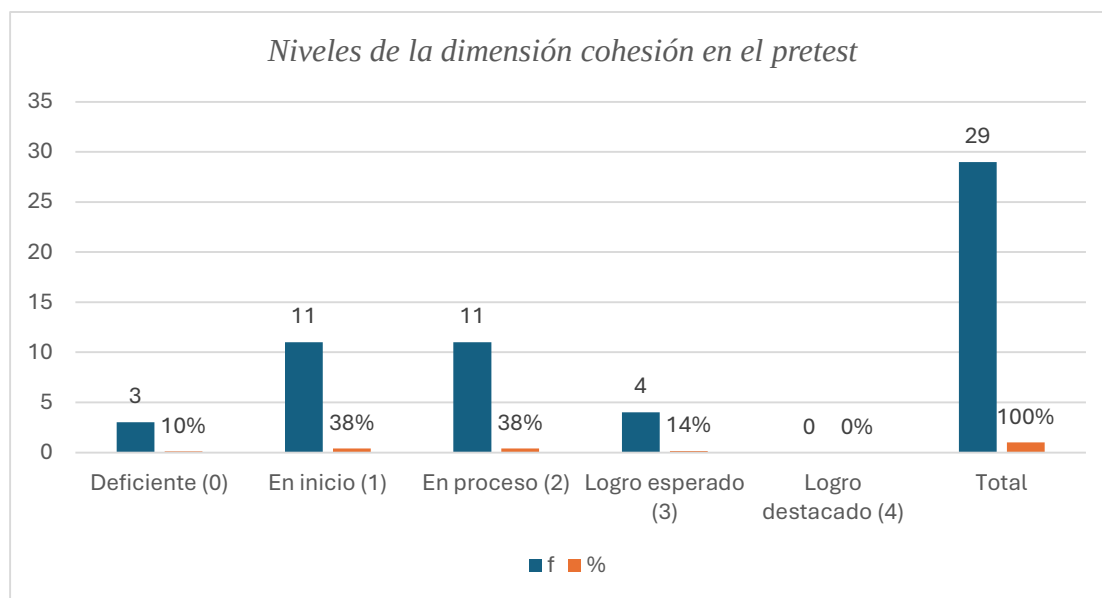
Figura 4*Niveles de la dimensión cohesión en el pretest***Nota.** Niveles de la dimensión cohesión en el pretest

Tabla 6*Niveles de la dimensión vocabulario en el pretest*

	f	%
Deficiente (0)	6	21%
En inicio (1)	8	28%
En proceso (2)	9	30%
Logro esperado (3)	6	21%
Logro destacado (4)	0	0%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

La presente tabla muestra los niveles de pretest de la dimensión vocabulario, se puede evidenciar que prevalece el nivel "En proceso" con el 30%, seguidamente le sigue el nivel "En inicio" con el 28%, continuamente el nivel "Logro esperado" con solo 6 participantes y finalmente, el nivel "Deficiente" lo presentaron 6 estudiantes con el 21%. Por lo observado se puede indicar que existe bajos niveles en la presente dimensión antes de la implementación de la estrategia vivencial Role play.

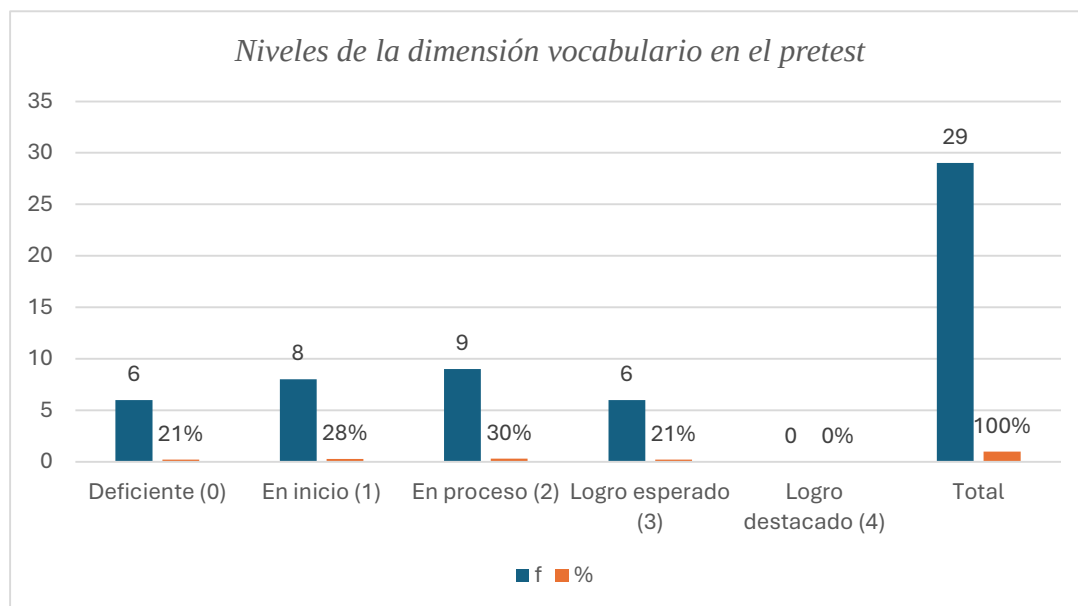
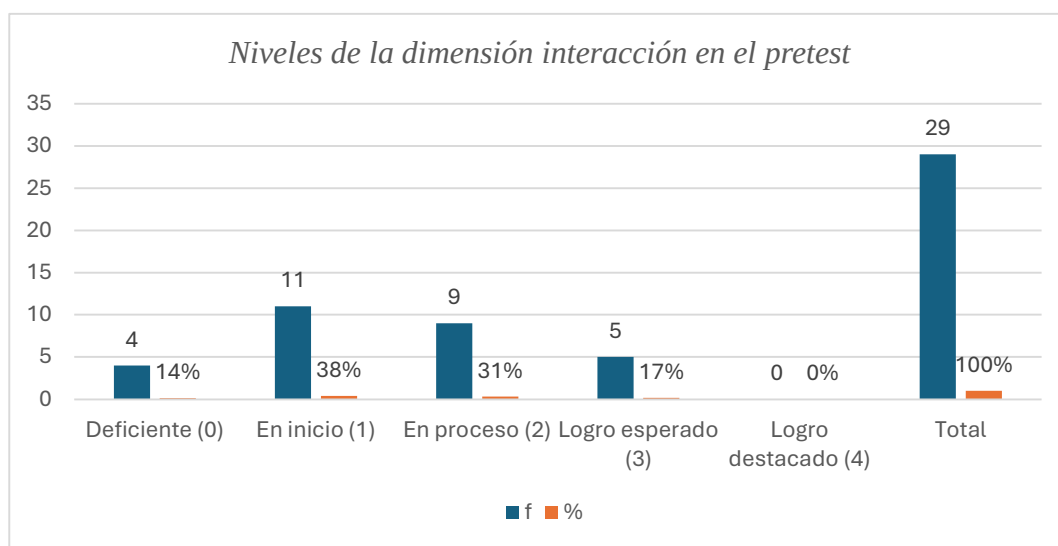
Figura 5*Niveles de la dimensión vocabulario en el pretest***Nota.** Niveles de la dimensión vocabulario en el pretest

Tabla 7*Niveles de la dimensión interacción en el pretest*

	f	%
Deficiente (0)	4	14%
En inicio (1)	11	38%
En proceso (2)	9	31%
Logro esperado (3)	5	17%
Logro destacado (4)	0	0%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

La tabla 7 muestra los resultados del pretest en la dimensión interacción en donde prevalece el nivel “En inicio” con un total de 11 participantes (38%), continuamente se evidencia que 9 participantes se encontraban en el nivel “En proceso” (31%), siguiendo del nivel “Logro esperado” donde solamente se encontraban 5 participantes (17%) y finalmente 4 participantes se ubicaron en el nivel “Deficiente” (14%). Los hallazgos indican que prevalece el nivel “En inicio” siendo una dificultad el tema del vocabulario en la expresión oral antes de la implementación de la estrategia Role play.

Figura 6*Niveles de la dimensión interacción en el pretest***Nota.** Niveles de la dimensión interacción en el pretest

Postest

Tabla 8

Niveles de la expresión oral en el postest

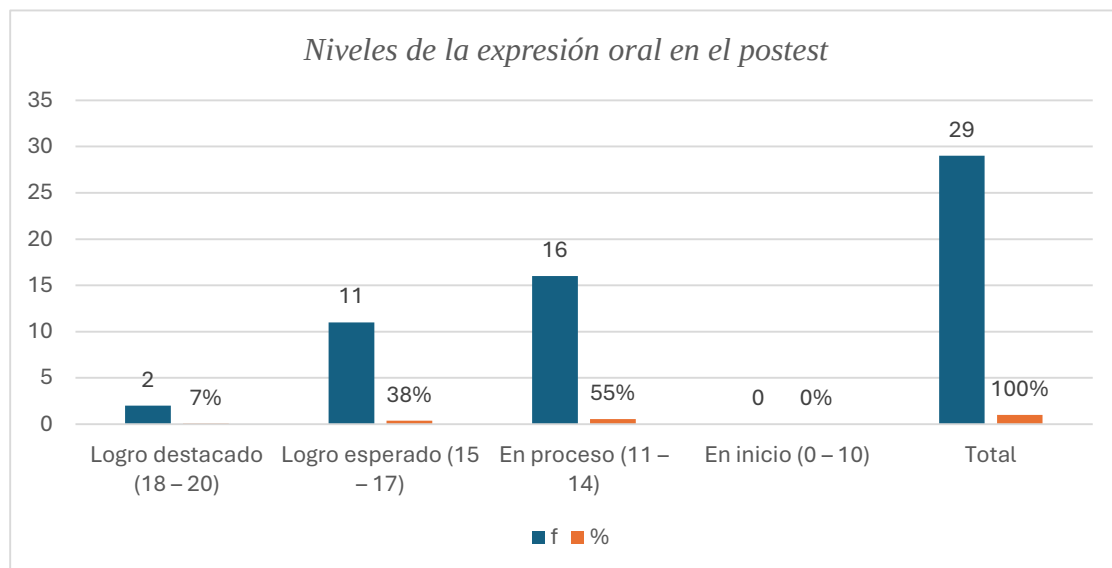
	f	%
Logro destacado (18 – 20)	2	7%
Logro esperado (15 – 17)	11	38%
En proceso (11 – 14)	16	55%
En inicio (0 – 10)	0	0%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

Respecto al postest de la expresión oral, los resultados evidencian que el 55% de los participantes se encontraron en el nivel “En proceso” luego de la aplicación de la estrategia Role play, seguidamente, se encuentra el nivel “Logro esperado” con el 38%, le sigue el nivel “Logro destacado” con el 7% y ningún participante se encontró en el nivel “En inicio”. Los datos reportados evidencia que una mejora importante respecto al pretest, evidenciando que el grupo mejoro luego de la estrategia Role Play.

Figura 7

Niveles de la expresión oral en el postest



Nota. Niveles de la expresión oral en el postest

Tabla 9*Niveles de la dimensión pronunciación en el posttest*

	f	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	0	0%
En proceso (2)	9	31%
Logro esperado (3)	12	41%
Logro destacado (4)	8	28%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

En los resultados del posttest de la dimensión pronunciación, se evidencia un avance importante en comparación con el pretest. La gran mayoría de los participantes se ubicaron en el nivel “Logro esperado” con el 41%, le sigue el nivel “En proceso” con el 31%, luego se ubica el nivel “Logro destacado” con el 28% y finalmente no se reportó ningún participantes en los niveles deficiente y en inicio. En síntesis, los hallazgos muestran una mejora significativa en la pronunciación luego de la aplicación de la estrategia Role Play.

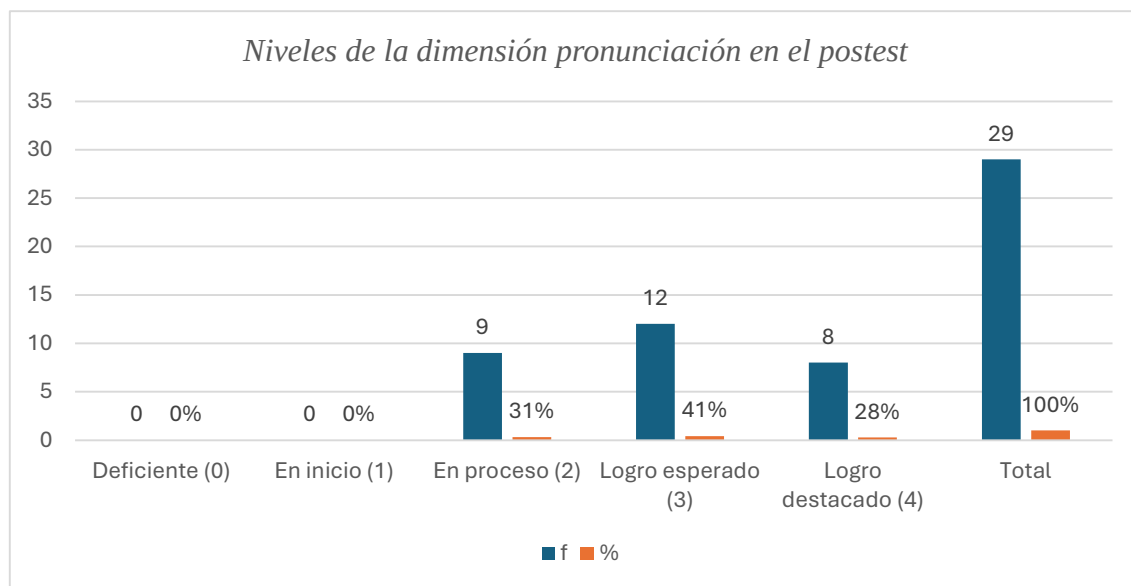
Figura 8*Niveles de la dimensión pronunciación en el posttest***Nota.** Niveles de la dimensión pronunciación en el posttest

Tabla 10*Niveles de la dimensión fluidez en el postest*

	f	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	0	0%
En proceso (2)	9	31%
Logro esperado (3)	18	62%
Logro destacado (4)	2	7%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

Los resultados del postest de la dimensión fluidez, evidencia que 62% de los participantes se ubicaron en el nivel “Logro esperado”, le sigue el nivel “En proceso” con el 31% y dos estudiantes se ubicaron en el nivel “Logro destacado” representado el 7% y ningún participante se encontró en los niveles deficientes y en inicio. Por lo cual, los resultados reflejan que el grupo ha mejorado en su fluidez de la expresión oral luego de la aplicación de la estrategia Role Play.

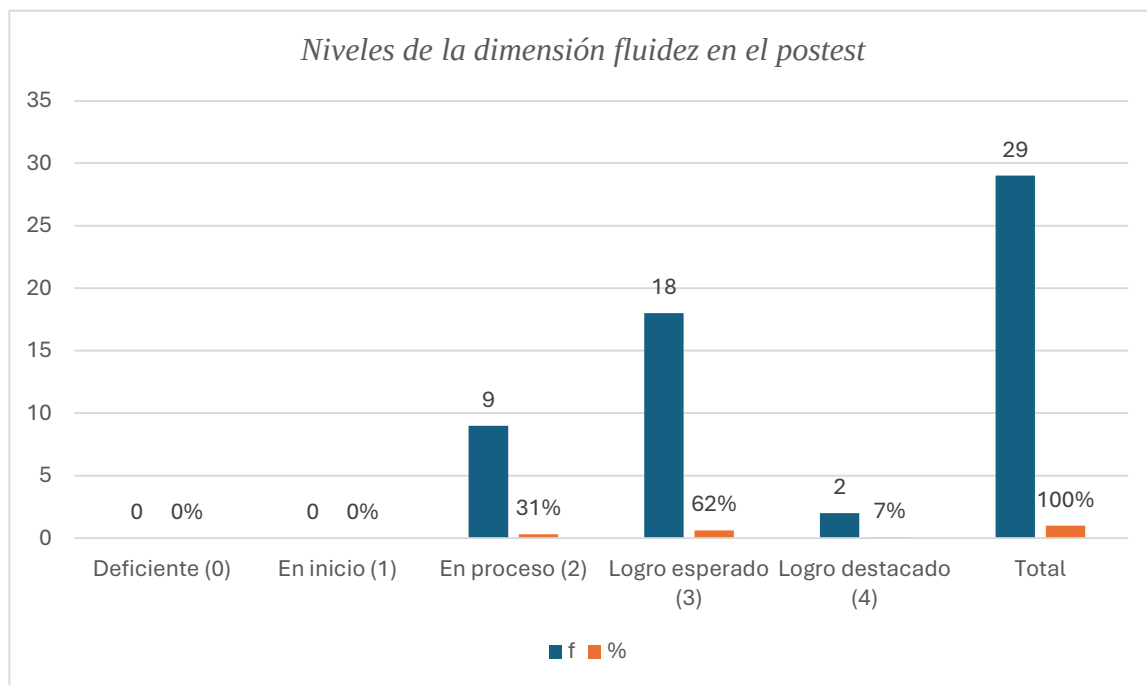
Figura 9*Niveles de la dimensión fluidez en el postest***Nota.** Niveles de la dimensión fluidez en el postest

Tabla 11*Niveles de la dimensión cohesión en el posttest*

	f	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	0	0%
En proceso (2)	16	55%
Logro esperado (3)	13	45%
Logro destacado (4)	0	0%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

Los resultados del posttest de la dimensión cohesión, evidencian que el 55% de los participantes se ubicaron en el nivel “En proceso” representado por 16 estudiantes, le sigue el nivel “Logro esperado” representado por 13 estudiantes con el 45%. No se reportó que ningún estudiante se encuentre en los niveles, deficiente, en inicio y logro destacado. Por lo evidenciado se indica que luego de la aplicación de la estrategia Role Play los participantes aumentaron su desempeño en la cohesión.

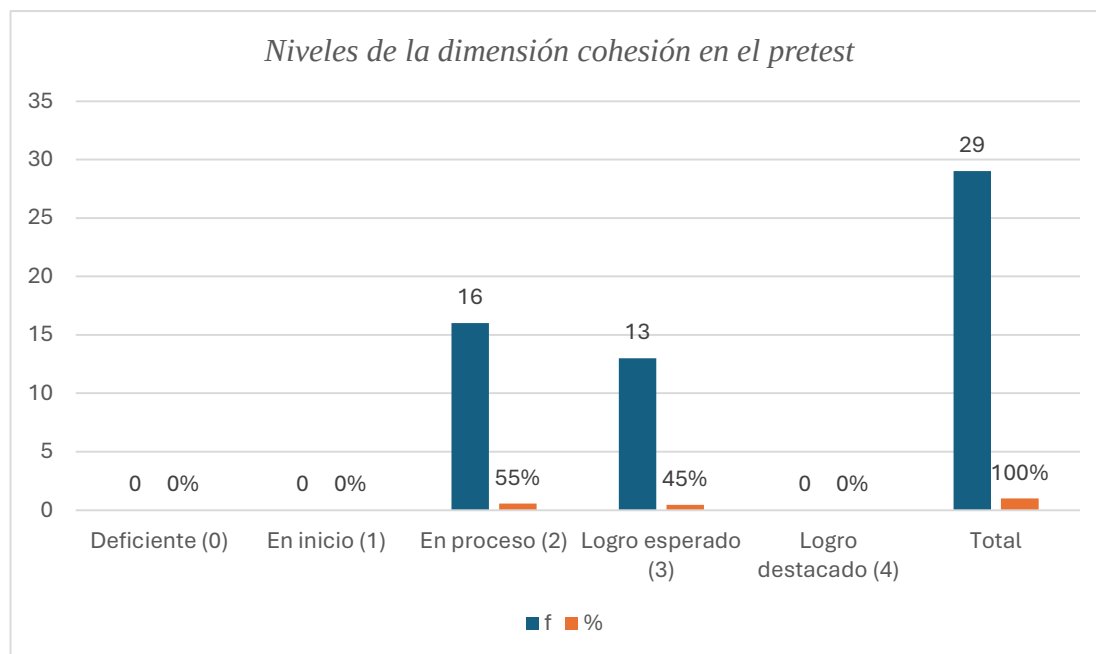
Figura 10*Niveles de la dimensión cohesión en el posttest***Nota.** Niveles de la dimensión cohesión en el posttest

Tabla 12*Niveles de la dimensión vocabulario en el postest*

	f	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	0	0%
En proceso (2)	9	31%
Logro esperado (3)	18	62%
Logro destacado (4)	2	7%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

Los resultados de la tabla 12 muestra que el nivel que prevaleció más en la dimensión vocabulario del postest es el nivel “Logro esperado” representado por 18 estudiantes con el 62%, seguidamente le sigue el nivel “En proceso” evidenciado en 9 estudiantes con el 31% y solamente 2 estudiantes lograron ubicarse en el nivel “Logro destacado” representado por el 7%. De esta forma se evidencia una mejora importante en el vocabulario de los participantes luego de haber aplicado la estrategia Role Play.

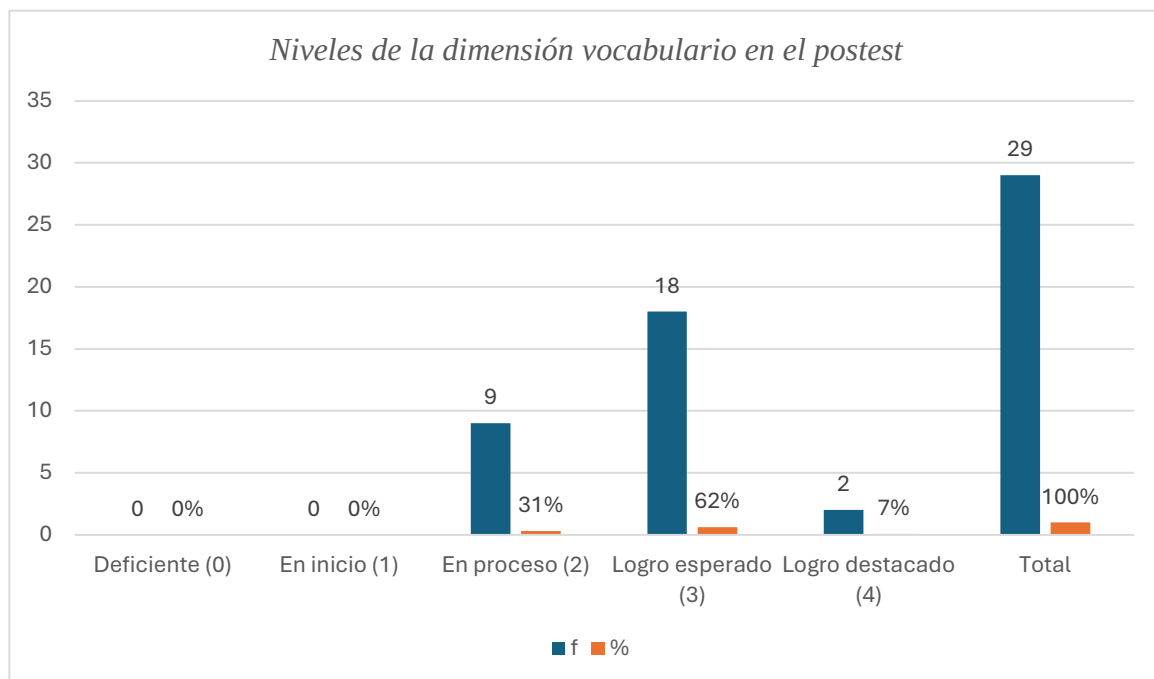
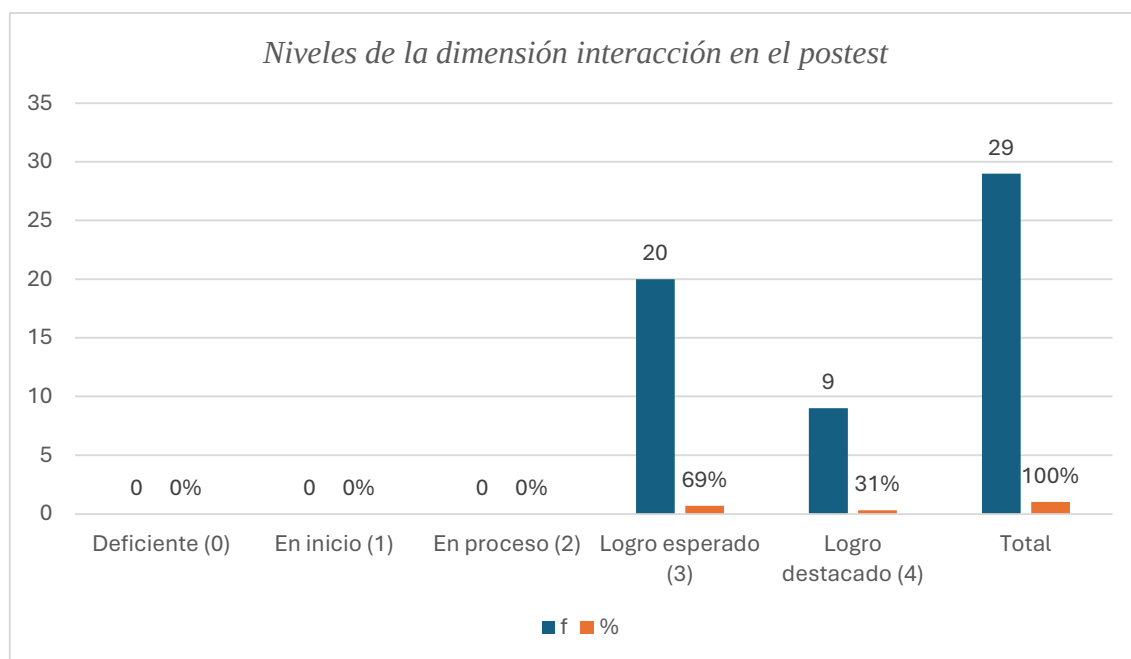
Figura 11*Niveles de la dimensión vocabulario en el postest***Nota.** Niveles de la dimensión vocabulario en el postest

Tabla 13*Niveles de la dimensión interacción en el posttest*

	f	%
Deficiente (0)	0	0%
En inicio (1)	0	0%
En proceso (2)	0	0%
Logro esperado (3)	20	69%
Logro destacado (4)	9	31%
Total	29	100%

Nota. Elaboración propia

Los resultados de la dimensión interacción del posttest, muestran que 20 estudiantes se ubicaron en el nivel “Logro esperado” con el 69% y le siguen 9 estudiantes que se encontraron en el nivel “Logro destacado” con el 31%. No se encontró a ningún participante en los niveles deficiente, en inicio y en proceso. Se puede observar una mejoría significativa luego de haber realizado la aplicación de la estrategia Role Play, demostrándose que la interacción de la expresión oral de los participantes mejoro de manera importante.

Figura 12*Niveles de la dimensión interacción en el posttest***Nota.** Niveles de la dimensión interacción en el posttest

4.2 Discusión

El presente estudio buscó desarrollar la expresión oral a través de la estrategia vivencial de juego de roles también denominada “Role Play” en una muestra de 29 estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E Augusto Salazar Bondy en Nuevo Chimbote como objetivo general. Los resultados evidenciaron un cambio significativo entre el pretest y posttest al momento de aplicar el role play. Por tal manera, se acepta la hipótesis de investigación que pretendió ver una mejora significativa al momento de desarrollar la estrategia vivencial. Asimismo, al realizar el análisis de los resultados con los antecedentes de investigación se puede presenciar que todos reportaron resultados similares debido que al aplicar la estrategia vivencial mediante los juegos de roles se obtuvieron cambios importantes entre la aplicación del pretest y posttest (Alfina, 2023, Castillo, 2020, Duarte, 2023, Farro, 2021, Garma, 2021, Pozo & Vigo, 2020, Sabogal et al., 2022, Tuyet et al., 2022, Yarabino, 2021).

Para explicar dichos resultados se debe partir conceptualizando la expresión oral. Según el Minedu en su currículo nacional elaborado en el 2016, menciona que es una competencia de comunicación oral para expresar posturas y emociones y, está vinculada con la comprensión y la misma producción porque engloba una secuencia de construcción de conocimientos de los diferentes textos que se escucha y se expresa para lograr determinados objetivos (Currículo Nacional, como se citó en Jiménez, 2022). Teniendo en cuenta la definición se puede explicar los hallazgos mediante el postulado teórico de Vygotsky, que explica que los sujetos específicamente en su aprendizaje amplían sus saberes a través de la relación social en donde van adquiriendo nuevos y mejores destrezas cognitivas como parte del desarrollo de asimilación (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015). Por lo tanto, se puede indicar que el ambiente donde aprende el sujeto

cumple una función importante como forma de aprendizaje activo. No obstante, Vygotsky plantea un papel fundamental que cumplen determinadas personas debido que son quienes influyen en el desarrollo del aprendizaje. En el contexto del estudio estas personas llegan a ser las investigadoras al momento de emplear las estrategias vivencial juego de roles, debido que son personas que sirven como guía y brindando una orientación importante para el aprendizaje.

A esto se le conoce como la zona de desarrollo próximo, es conocida como el proceso mediante el cual el sujeto internamente comprende los elementos comportamentales y cognitivos que la tarea le demande. De la misma forma, la ZDP, es analizada como un indicador que orienta a un próximo aprendizaje y que muestra si el sujeto ha alcanzado a cruzar el umbral del objetivo a alcanzar y si es capaz de realizar las cosas por sí mismos aún están en proceso de dicho aprendizaje optimo (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015). Por lo tanto, siguiendo esta misma línea, se considera que el enfoque comunicativo es una forma de atribución basada en la pedagogía de la interacción social y el aprendizaje enfocado en el estudiante (Littewood, 1981).

Respecto a los objetivos específicos, se buscó identificar los niveles de la expresión oral y sus dimensiones antes y luego de la realización de la estrategia vivencial “Role Play”. En primer lugar, se identificó que en el pretest el nivel que prevalecía era el denominado “En inicio” con el 59% indicando que existía dificultades importantes en la expresión oral. Posteriormente, al aplicar la estrategia vivencial juego de roles dicha cifra y nivel cambio considerablemente debido que prevaleció el nivel “En proceso” con el 55% y seguido el nivel “Logro esperado” con el 38%. Dichos datos concuerdan con los estudios previos que reportaron resultados similares antes y luego de la aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” (Alfina, 2023, Castillo, 2020, Duarte, 2023,

Farro, 2021, Garma, 2021, Pozo & Vigo, 2020, Sabogal et al., 2022, Tuyet et al., 2022, Yarabino, 2021).

En cuanto a los niveles de las dimensiones de la expresión oral (pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción) se observó que antes de la aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” los niveles de los participantes se encontraban “En inicio” y “En proceso”. Posteriormente, en el postest se idéntico que todos los participantes se ubicaron en el nivel “Logro esperado” a excepción de la dimensión cohesión. En síntesis, se observó que los niveles cambiaron en su mayoría por el “Logro esperado” después de haber aplicado la estrategia vivencial juego de roles, coincidiendo con los antecedentes que también encontraron resultados similares (Alfina, 2023, Castillo, 2020, Duarte, 2023, Farro, 2021, Garma, 2021, Pozo & Vigo, 2020, Sabogal et al., 2022, Tuyet et al., 2022, Yarabino, 2021).

Por lo tanto, los resultados respaldan que luego de la aplicación de la estrategia juego de roles prevalece el enfoque comunicativo dentro del área del inglés, asociando las prácticas sociales del lenguaje y el punto de vista social y cultural (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016). Por consecuencia, dicho enfoque se ampara en la premisa de que el aprendizaje del idioma se basa en obtener una comunicación con significado real. Es así como, cuando los estudiante están en una comunicación real, emplean estrategias naturales para la obtención del lenguaje lo que les ayuda a adquirir un nuevo idioma y específicamente durante las clases son los estudiantes que aprenden mediante el uso de materiales auténticos y vinculando a su contexto (British, 2019).

En síntesis, las estrategias vivenciales que se realizan mediante el enfoque teórico se basan en el aprendizaje de proyectos. Según Díaz y Jonnaert (como se citó en Cobo & Valdivia, 2017)

dicho aprendizaje es una metodología que se genera de forma voluntaria que lleva que los estudiantes afronten situaciones que les haga analizar posibles propuestas de solución ante los diversos escenarios adversos. No obstante, existen otras formas de aprendizaje basadas en problemas y tareas, dichos aprendizajes buscan la resolución de problemas desde el análisis y de manera paulatina (Jerez & Garófalo, 2012 Saldarriaga et al, 2016). Por lo tanto, mediante la ejecución del programa vivencial de juego de roles se pudo demostrar que los estudiantes lograron un cambio sustancial en la expresión oral demostrando que dicha estrategia mejora significativamente la pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción logrando corroborar los constructos teórico específicamente de Vygotsky que explica que los sujetos aprendemos mediante las relaciones sociales, cognitivo, emocional y motivacional. A su vez, se pudo tener en cuenta que la aplicación “Role Play” se puede realizar mediante los aprendizajes basados en proyectos, problemas y tareas.

A pesar de obtener resultados significativos la investigación también presento ciertas limitaciones. En primer lugar está relacionado el diseño preexperimental, este tipo de diseño no permite tener un grupo control que permita determinar con absoluta certeza que los cambios evidenciados en la expresión oral del inglés se deban específicamente a la estrategia juego de roles, debido que también podrían intervenir otras variables que no se controlaron. Una segunda limitación es el tamaño de la muestra que podría traer sesgos estadísticos y restringir la representatividad y que el estudio se desarrolló en una sola institución educativa, limitando la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. Finalmente, el enfoque cuantitativo represento una limitante debido a que no profundizó en aspectos de índole cualitativos como las experiencias, percepciones y factores emocionales de los estudiantes frente al abordaje de la estrategias de juego de roles.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Respecto al objetivo general se concluye que la aplicación de la estrategia vivencial de juego de roles (Role Play) logró mejorar significativamente la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, de esta manera se evidenció cambios importantes luego de la aplicación del postest.

En relación con el objetivo específico, se logró identificar que antes de la intervención los estudiantes se encontraban en los niveles “En inicio” y “En proceso” en la expresión oral y sus respectivas dimensiones. Luego, al realizar el postest los niveles mejoraron considerablemente en donde se pudo observar niveles de “Logro esperado” a excepción de la dimensión cohesión.

Además, se llega a la conclusión que la estrategia vivencia juego de roles permitió de forma efectiva mejorar la pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción, promoviendo que cada uno de ellos permita tener una mejor expresión oral del idioma inglés. En síntesis, se concluye que la estrategia vivencial Role Play comprende una herramienta pedagógica eficiente para mejorar la expresión oral del inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria.

5.2 Recomendaciones

Se sugiere a los profesores del área de inglés incluir la estrategia vivencial de juego de roles en las sesiones de aprendizaje, ya que se ha logrado evidenciar su eficiencia para un mejor dominio de la expresión oral, en conjunto a sus dimensiones como la pronunciación, fluidez, vocabulario e interacción.

También, se sugiere fortalecer de forma específica la dimensión cohesión, incluyendo tareas adicionales que permitan a los colegiales organizar mejor sus ideas, como la forma de emplear los conectores y ejercicios guiados de estructuración de la expresión oral.

Asimismo, a la institución educativa, se recomienda promover diversas capacitaciones a los docentes orientados al uso de estrategias metodológicas prácticas como el Role Play, con la finalidad de mejorar las habilidades comunicativas de la expresión oral del idioma inglés.

Se recomienda para futuros estudios utilizar diseños cuasi experimentales que involucren a un grupo control, con el objetivo de determinar con mejor precisión la asociación causa efecto de la estrategia implementada.

Además, se recomienda incrementar el tamaño muestral y plantear la participación de diferentes instituciones educativas, lo que ayudará a una mejor representatividad de los datos y su generalización en otros contextos. Finalmente, se sugiere implementar un enfoque cualitativo o mixto que, facilite explorar las vivencias, percepciones y determinantes emocionales de los estudiantes frente a la estrategia vivencial de juegos de roles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfina, Y. L. (2023). La eficacia del juego de roles para mejorar la habilidad oral de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 17(2). <https://journal.trunojoyo.ac.id/prosodi/article/view/17064/8684>
- Andrade, H. (2005). Teaching with rubrics: The good, the bad, and the ugly. *College Teaching*, 53(1), 27-30. <https://www.jstor.org/stable/27559213>
- Angrosino, M. V. (2007). *Doing ethnographic and observational research*. Sage Publications.
- Ariñez, C. (2014). “Role play” una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en la educación superior [Tesis de segunda especialidad, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio institucional UMNG. <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/11843/Ari%c3%b1ez%20Marin%20Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baltazar-Ramos, A., Pérez, J., & González, M. (2024). *La enseñanza del inglés y su impacto en el desarrollo sostenible*. Editorial Académica.
- Barquero, M., & Ureña, E. (2015). Rúbricas para evaluar la competencia oral en un segundo idioma. *InterSedes*, 16(34-2015). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/is/v16n34/2215-2458-is-16-34-00017.pdf>
- Bedoya, M., & Trujillo, D. (2021). *El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cagua Cundinamarca y Presbítero Luis Eduardo Pérez Molina de Barbosa Antio* [Tesis de maestría, Universidad de La Salle]. Repositorio Institucional REIMS. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=maest_didactica_lenguas
- Bores, M., & Camacho, L. (2016). *Criterios para evaluar la expresión oral y escrita en la clase de E/LE. actas del LI Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español (AEPE)*.

- https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_51/congreso_51_13.pdf
- British Council. (2021). *English proficiency in Ecuador: A report on the state of English language education*. <https://www.britishcouncil.org/ec/en/english-proficiencyreport>
- British Council. (2019). *British Council. Communicative approach*.
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/communicative-approach>
- Budden, J. (2021). *British Council, Role Play*.
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>
- Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria*, 31(8), 527-38.
<http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Castillo, Y. (2020). *Técnica del role play en el área de inglés como idioma extranjero: beneficios en el desarrollo de la expresión oral* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64503/Castillo_RY-SD.pdf?sequence=1
- Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Publicación del Instituto de Docencia Universitaria- PUCP.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8e87d1d4-0655-4336-9add-6afa7e2679ee/content>
- Comisión Europea. (2022). *Informe sobre el dominio del inglés en Europa*.
https://ec.europa.eu/info/publications/english-proficiencyreport-2022_en
- Cuitiño, J., Díaz, C., & Otarola, J. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1), 43- 62.
<https://doi.org/10.18861/cied.2019.10.1.2880>

- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Cuitiño, M., Pérez, R., & Torres, S. (2019). El aprendizaje del inglés en Chile: un análisis crítico. *Journal of Language Teaching*, 12(3), 45-60.
- Cuitiño, J., Díaz, C., & Otárola, J.L. (2019). Promoting oral production among EFL learners through project-based learning and cooperative work. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 21(2), 57- 71.
<https://doi.org/10.15446/profile.v21n2.74917>
- Cuitiño, J., Araya, J., & Turcaz, A. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Revista de Lingüística Aplicada*, 15(2), 123- 135.
<https://doi.org/10.1234/rla.v15i2.456>
- Choque, E., & Zanga, M. (2011). Técnicas de estudio y rendimiento académico. *Scientia*, 1(1), 5-26. <https://investigacion.uab.edu.bo/pdf/1.1.pdf>
- Cruz, A. (2022). Desafíos en la implementación del currículo de inglés en áreas rurales de Perú. *Revista de Educación y Desarrollo*, 10(1), 15- 30.
<https://doi.org/10.1234/educdev.v10i1.567>
- Duarte, S. G. (2023). *Los juegos de rol para la argumentación oral* [Tesis de licenciatura Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional UPN.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/19141?show=full>
- EF Education First. (2024). *EF EPI: English Proficiency Index*. <https://www.ef.com/epi/>
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), 01.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025743142020000300012
- Everybody Loves Languages. (2019). *The role of English in global communication and education*.
<https://www.everybodyloveslanguages.com/role-of-englishinglobalcommunication>
- Farro, J. N. (2021). *Role play para la expresión oral en idioma inglés en la Institución Educativa San Martín de Tours, Pomahuaca - Jaén* [Tesis de licenciatura, Universidad César

Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69254>

Galarcep Vidal, A. (2015). *La educación vivencial como soporte en la enseñanza de la educación vivencial*.

[https://www.academia.edu/17230801/La_educaci%C3%B3n_vivencial_como_soporte_e
n_la_ense%C3%B1anza_de_la_educaci%C3%B3n_vivencial](https://www.academia.edu/17230801/La_educaci%C3%B3n_vivencial_como_soporte_en_la_ense%C3%B1anza_de_la_educaci%C3%B3n_vivencial)

Garma , C. R. (2021). *Juego de roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° de secundaria San Juan de Lurigancho, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68115>

García, J., López, M., & Pérez, R. (2019). Niveles de competencia en inglés de estudiantes en instituciones públicas de Perú. *Revista Peruana de Educación*, 12(2), 45-60.

<https://doi.org/10.1234/rpe.v12i2.789>

García, M., López, R., & Fernández, A. (2019). Evaluación del nivel de competencia en inglés de estudiantes en instituciones públicas en Perú. *Journal of Language Studies*, 14(2), 55-70.

<https://doi.org/10.17162/jls.v14i2.650>

García Ponce, I., Vecorena Sánchez, N., & Velasco Ordóñez, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima Metropolitana. *Educación*, 28(55), 80- 102.

<https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>

Gatica-Lara, F., & Uribarren-Berrueta, T. del N. J. (2013). Cómo elaborar una rúbrica. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 61-65. [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72684-X](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72684-X)

Gower, R., Phillips, D., & Walters, S. (1995). *Teaching practice handbook*. Heinemann.

[https://books.google.com/books/about/Teaching_Practice_Handbook.html?id=Y9J5QgA
ACA AJ](https://books.google.com/books/about/Teaching_Practice_Handbook.html?id=Y9J5QgAACA AJ)

- Hernández, A., & Tello, M. (2021). La importancia de la práctica oral en el aprendizaje del inglés en secundaria. *Journal of Language Education*, 16(2), 75- 90.
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/907?articlesBySimilarityPage=5>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill Education.
https://books.google.com.pe/books/about/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_6a_ed.html?id=Pcu0AQAACAAJ&redir_esc=y
- Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica. (2013). *Mapas de progreso de aprendizaje. Comunicación: Comunicación oral*.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1078848/Mapas_ComOralidad20200730-107894-12q70go.pdf
- Jerez, Y., & Garófalo, A. (2012). Aprendizaje basado en tareas aplicado a la enseñanza de las Telecomunicaciones. *Ingeniería Electrónica, Automática y Comunicaciones*, 33(3).
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181559282012000300001#:~:text=El%20aprendizaje%20basado%20en%20tareas%20\(TDL\)%2C%20tambi%C3%A9n%20conocido%20como,basada%20en%20el%20estudiante%202.&text=Se%20potencia%20el%20aprender%20haciendo%20y](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181559282012000300001#:~:text=El%20aprendizaje%20basado%20en%20tareas%20(TDL)%2C%20tambi%C3%A9n%20conocido%20como,basada%20en%20el%20estudiante%202.&text=Se%20potencia%20el%20aprender%20haciendo%20y)
- Jimenez, E. R. (2022). *Desarrollo de la expresión oral en inglés en educación secundaria a través del enfoque comunicativo* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional PUCP.
<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/06c433c2-e696-4f0a-98f2-04987f70daa3/content>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. <https://www.worldcat.org/oclc/440223797>
- Kirk, R. E. (2012). *Experimental Design: Procedures for the Behavioral Sciences* (4ª ed.). SAGE Publications.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge University Press.

<https://www.english-efl.com/wp-content/uploads/2020/12/Communicative-Language-Teaching.pdf>

MacLin, M. K. (2023). *Experimental Design in Psychology: A Case Approach (10ª ed.)*. Routledge.

Maharani, D. P., Rukmini, D., Faridi, A., & Astuti, P. (2021). Deductive or Inductive Technique: An Experimental Study on the Academic Writing of the Sixth Semester Students of Semarang State University. *Proceedings of the 6th International Conference on Science, Education and Technology (ISET 2020)*, 347–352.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211125.065>

Martínez, R. E., Flores Herrera, M. A., & Paz Alcívar, K. R. (2018). Rubicas en el proceso de evaluación de la expresión oral del inglés. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 5-8.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/01/expresion-oral-ingles.html>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo nacional de educación básica: Área de inglés*.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivelsecundaria-ebr.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Decreto Supremo N° 007-2016–MINEDU: Plan de la Política Nacional Inglés, Puertas al Mundo*.
<https://www.minedu.gob.pe/politicanacional-ingles>

Ministerio de Educación. (2016). *Orientaciones para el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación japonés. (2023). *Informe sobre la enseñanza del inglés en Japón: Desafíos y oportunidades*.
<https://www.mext.go.jp/en/policy/education/foreigner/index.html>

- Montero, K., De la Cruz, V., & Arias, J. (2020). El idioma en el contexto de la educación. Formación profesional en un mundo globalizado. *Perspectivas Docentes*, 30(71), 55-64. <https://doi.org/10.19136/pd.a30n71.3924>
- Morales-Herrera, K. D. (2021). *La expresión oral en lengua extranjera inglés*. Universidad Externado de Colombia. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3921503>
- Moral, J. (2019). *Tiching Blog: El Blog de Educación y TIC*. *Tiching Blog: El Blog de Educación y TIC*. <http://blog.tiching.com/actividades-favorecer-ingles/>
- Moreno, F. (2007). Adquisición de segundas lenguas y Sociolingüística. *Revista de Educación*, (343), 93–116. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/en/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2007/re343/re343-03.html>
- Mowbray, C. T., Holter, M. C., Purdy, C. S., & Bybee, D. (2003). Fidelity criteria: essential and relevant for research on program effectiveness. *American Journal of Evaluation*, 24(3), 315–340. <https://doi.org/10.1177/109821400302400303>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). *Educación para todos: Un enfoque hacia el aprendizaje de idiomas*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375698>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). *La enseñanza del inglés y su impacto en la educación global*. <https://unesco.org/teaching-english-impact-global-education>
- Orozco, J. C., Cruz, A. A., & Díaz, A. A. (2020). La Simulación como estrategia didáctica en las prácticas de formación docente. Experiencia en la carrera Ciencias Sociales. *Revista Torreón Universitario*, 16-28.
- Peiró, R. (2021). *Teoría de Piaget*. <https://economipedia.com/definiciones/teoria-de-piaget.html>
- Pozo, M., & Vigo, M. (2020). *Aprendizaje vivencial y expresión oral en inglés de los estudiantes del 4to grado de secundaria en la I.E.P.C. “Bereshit”, Chimbote, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio institucional UNS.

- <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3618/51149.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Regader, B. (2015). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Psicología y mente*.
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.).
Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/approaches-and-methods-in-language-teaching/3036F7DA0057D0681000454A580967FF>
- Sabogal, Y. I., Taco Ormeño, J. A., & Mancha Gomez, D. J. (2022). *El Role Play para la comunicación oral en inglés en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega, Ancash – 2022* [Tesis de licenciatura, Universid Nacional Hermilio Valdizan]. Repositorio institucional UNHEVAL.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/9830>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., del R., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Ciencias sociales y políticas*, 2(3), 127-137.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Szabó, Z. A., Soós, S., & Schiller, E. (2025). Deductive content analysis as a research method in the field of education sciences – A systematic literature review of journal articles in Web of Science (2019–2023). *Journal of Adult Learning, Knowledge and Innovation*, 7(2), 49-57. <https://doi.org/10.1556/2059.2023.00094>
- Supo, J. (2013). *Cómo elegir una muestra: Técnicas para seleccionar una muestra representativa*. Create Space Independent Publishing Platform.
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica* (2.ª ed.). ECOE Ediciones Ltda.
<https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UCR.000576726>
- Tuyet, P. T., Cam Tien, C. T., & Duy Khang, N. (2022). La eficacia de las técnicas de juego de roles para mejorar las habilidades orales de los estudiantes de inglés como lengua

- extranjera. *Specialusis ugdymas / special education*, 2522- 2534.
<http://www.sumc.lt/index.php/se/article/view/292/284>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
 Harvard University Press. <https://archive.org/details/mindinsocietydev00vygo>
- Yabarino, G. (2021). *Estrategia del Role-play en la mejora de la producción oral del inglés en estudiantes de secundaria, Lurín, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
 Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/70237>
- Yebra-Cerezales, J. (2021). Comparativa entre la enseñanza del inglés en Suecia y Japón: Retos y perspectivas. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 15(2), 45-60.
<https://doi.org/10.1234/rieal.2021.456>
- Yebra-Cerezales, A. (2021). Comparativa de enfoques pedagógicos en la enseñanza del inglés: Suecia y Japón. *Revista Internacional de Educación*, 15(2), 45-60.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49146/TFGG5055.pdf?sequence=1>
- Yebra-Cerezales, A. (2021). La enseñanza del inglés en América Latina: desafíos y oportunidades. *Revista Internacional de Educación y Lenguas Extranjeras*, 10(2), 75-90.
https://revistas.unife.edu.pe/index.php/aletheia/article/download/2422/2626/76_15

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa de las dimensiones	Instrumento
Expresión Oral (Variable dependiente)	La capacidad de producir mensajes orales completos, relevantes y con sentido por consiguiente, incluye la comunicación interactiva en conversaciones, en las que alternan los roles de escuchar y hablar (MINEDU, 2016).	La variable expresión oral está compuesta por 5 dimensiones, las cuales son pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción, las mismas que serán evaluadas con un test según los indicadores.	Pronunciación	Al finalizar el proyecto, se espera que los estudiantes se expresen oralmente adaptando cualquier texto oral en situaciones comunicativas empleando una pronunciación y entonación inteligibles (comprensibles).	Ordinal	AD:4 = Outstanding achievement A:3 = Expected achievement B:2 = In progress C: 1 = (In start-up _ Beginning)	Test
			Fluidez	Al finalizar el proyecto, se espera que los estudiantes comuniquen sus ideas de manera continua y sin pausas innecesarias. Para ello, hace uso de recursos no verbales y paraverbales para garantizar un adecuado (pertinente) mensaje.	Ordinal	AD:4 = Outstanding achievement A:3 = Expected achievement B:2 = In progress C: 1 = (In start-up _ Beginning)	Test

			Cohesión	Al finalizar el proyecto se espera que los estudiantes sean capaces de explicar, definir, detallar y precisar (cohesionar, unir, juntar) sus ideas de manera coherente. De la misma manera, reflexionan y evalúan cualquier texto oral haciendo uso de sus conocimientos sobre el tema.	Ordinal	AD:4 = Outstanding achievement A:3 = Expected achievement B:2 = In progress C: 1 = (In start-up _ Beginning)	Test
			Vocabulario	Al finalizar el proyecto se espera que los estudiantes hagan uso de algunos recursos cohesivos, vocabulario variado y construcciones gramaticales determinadas y pertinentes.	Ordinal	AD:4 = Outstanding achievement A:3 = Expected achievement B:2 = In progress C: 1 = (In start-up _ Beginning)	Test
			Interacción	Al finalizar el proyecto, se espera que los estudiantes infieran sobre un tema e interpreten la intención del	Ordinal	AD:4 = Outstanding achievement A:3 = Expected achievement	Test

				interlocutor. Por ello, en un intercambio de conversación, ellos son capaces de participar formulando y respondiendo preguntas sobre temas que les son conocidos y evalúan las respuestas escuchadas para dar sus aportes tomando en cuenta los puntos de vista de otros.		B:2 = In progress C: 1 = (In start-up _ Beginning)	
Estrategia vivencial Juego de roles - Role play (Variable independiente)	El role play es una estrategia pedagógica que tiene como objetivo crear una representación aproximada de una situación real, permitiendo a los estudiantes experimentar, practicar, tomar decisiones y reflexionar sobre ellas en un	Aplicación de la estrategia “Role play” en la propuesta didáctica: “Estrategia vivencial “Role Play” en el desarrollo de la expresión oral”. Del mismo modo, cuenta con las siguientes características: 1. Frecuencia y	1. Implementación de la propuesta didáctica	1.1. Sesiones: Número total de sesiones: 12 sesiones 1.2. Estructura: Desarrollo de la estructura de las sesiones durante la ejecución del proyecto: Inicio, desarrollo, retroalimentación, reflexión y cierre.	Razón o intervalo	-Conteo de sesiones completas: 12 sesiones. - Desarrollo de las estructuras de las sesiones: Inicio, desarrollo, retroalimentación, reflexión y cierre.	Checklist

	entorno seguro y controlado. A su vez, el role play es una estrategia vivencial porque los estudiantes participan activamente y se involucran emocional, cognitiva y físicamente. (Díaz et al., 2020).	duración: La propuesta tiene una duración de 12 semanas, en la cual se impartirá una sesión por semana con una duración de 2 horas pedagógicas por cada sesión. 2. Estructura de las sesiones: - Cada sesión contará con los espacios primordiales: Inicio, desarrollo, retroalimentación, reflexión y cierre. Del mismo modo, el uso de la estrategia tendrá mayor incidencia en el desarrollo de la clase. 3. Contenido curricular: - Los temas a trabajar en cada		1.3. Materiales: Uso adecuado de los materiales de apoyo como: . Slides . worksheets . audiovisual material . Role cards . Vocabulary . Expressions	Ordinal	-Uso adecuado de materiales de apoyo: Escala (0-4) . 0 = No se evidencia uso de materiales de apoyo .1= Uso de los materiales de apoyo solo cuando es necesario. .2 = Uso de manera casual de los materiales de apoyo. .3 = Uso con mayor frecuencia los materiales de apoyo. .4= Uso adecuado y efectivo de los materiales de apoyo.	Checklist con escala ordinal
--	---	--	--	---	---------	---	------------------------------

		sesión se tendrán en cuenta de acuerdo con la programación anual del área de inglés de la institución, la cual está alineada con el Currículo Nacional de la Educación Básica. 4. Materiales de apoyo: - Slides - Worksheets - audiovisual material - Role cards - Vocabulary - Expressions 5. Rol del docente: - El docente tendrá el rol de guía, observador y facilitador en las sesiones.	2. Nivel de interacción promovida	- Número promedio de interacciones verbales durante la ejecución de la propuesta: Participación activa de cada estudiante en los juegos de roles.	Razón o intervalo	Durante la ejecución de la propuesta didáctica, los estudiantes deben contar con una participación promedio de 12 veces y como mínimo de 9 veces.	Class Dojo
			3. Calidad de facilitación como rol docente	- Grado de observación y retroalimentación proporcionada por el docente.	Ordinal	- Grado de observación y retroalimentación proporcionada por el docente: . 0 = No se evidencia rol del docente. . 1 = El rol del docente se evidencia de manera mínima, con acciones aisladas y poco significativas. . 2 = El rol del docente se evidencia de forma parcial, con algunas acciones adecuadas pero insuficientes para cumplir plenamente su función	Checklist con escala ordinal

				- Registro de evaluación formativa y sumativa	Ordinal	. 3 = El rol del docente se evidencia de manera adecuada, cumpliendo con la mayoría de las acciones esperadas, aunque con aspecto a mejorar. . 4 = El rol del docente se evidencia plenamente, demostrando desempeño óptimo y coherente en todas sus funciones. - Registro de evaluación formativa y sumativa: . 0 = No se evidencia evaluación formativa y sumativa. . 1 = El registro de evaluación formativa y sumativa se evidencia de manera mínima, con información incompleta y poco clara.	Checklist con escala ordinal
--	--	--	--	---	---------	---	------------------------------

						. 2 = El registro de evaluación formativa y sumativa se evidencia de forma parcial, contiene algunos elementos adecuados, pero no es constante ni suficiente. . 3 = El registro de evaluación formativa y sumativa se evidencia de manera adecuada, con información clara y pertinente, aunque presenta aspectos por mejorar. . 4 = El registro de evaluación formativa y sumativa se evidencia plenamente, con información completa, organizada, coherente y utilizada para la toma de decisiones pedagógicas.	
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2. Matriz de consistencia

Autores: Colcas Contreras Katherine Andrea y Espinoza Izaguirre Angie Analy.

Título: Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo de expresión oral del inglés en estudiantes de 4° secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2025.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Marco teórico	Metodología	Población y muestra
Problema general: ¿En qué medida la estrategia vivencial juego de roles (Role Play) mejora el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de 4° de secundaria de la I. E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote – 2025? Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de expresión oral de los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy antes y después de la aplicación de la estrategia vivencial “Role Play”, en	Objetivo general Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) en los estudiantes de 4° secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025. Objetivos específicos Identificar los niveles de la expresión oral y dimensiones en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, antes y después de la aplicación de la estrategia vivencial	Hipótesis general Hi: La aplicación de la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) mejora significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote – 2025. Ho: La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” no mejora significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2024.	Variable dependiente: Expresión Oral Dimensión 01: Pronunciación Dimensión 02: Fluidez Dimensión 03: Cohesión Dimensión 04: Vocabulario Dimensión 05: Interacción Variable independiente: Estrategias vivencial juego de roles (role play)	1. Expresión oral: - Dimensiones de la expresión oral - Instrumentos para evaluar la expresión oral: Rúbrica. - Tipos de rúbrica - Expresión oral en el aula e importancia. - Rol del docente - Idioma inglés en el Perú. - Enfoque comunicativo. - Competencia en el aprendizaje del idioma inglés. - Teorías: . Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. . Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.	Tipo de investigación: Según el enfoque Cuantitativa Según el alcance Aplicada Diseño de investigación: Experimental de tipo Pre - experimental Esquema: G: O1 X O2 → Donde: G: Estudiantes del 4° “B” de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.	Población Y muestra: La población está conformada por todos los estudiantes del 4to grado del nivel secundario matriculados en el año 2025 en la I.E. Augusto Salazar Bondi de la ciudad de Nuevo Chimbote Muestra: 32 estudiantes del 4to grado “B” del nivel secundario Técnicas: Encuesta Observación

Nuevo Chimbote-2025? ¿Cómo influye la estrategia vivencial “Role Play” en la mejora de la pronunciación en los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote-2025? ¿Cómo contribuye la estrategia vivencial “Role Play” al desarrollo de la fluidez oral en los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote-2025? ¿Qué efecto tiene la estrategia vivencial “Role Play” en la mejora de la cohesión del discurso oral en los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote-2025?	“Role Play”, en Nuevo Chimbote-2025. Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la pronunciación en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025. Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la fluidez en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025. Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la cohesión en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025. Desarrollar la estrategia vivencial	Hipótesis específicas La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la pronunciación en los estudiantes del 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025. La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la fluidez en los estudiantes del 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025. La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la cohesión en los estudiantes del 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025. La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora		. Teoría de la adquisición de un segundo idioma 2. Estrategias vivencial juego de roles (role play). - Role play - Role play y dramatización en inglés. - Teoría: . Teoría del aprendizaje experiencial o vivencial de Kolb.	O1: Expresión oral inicial (antes de la aplicación) X: Aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” O2: Expresión oral después de la propuesta	Instrumentos Test Rúbrica
--	---	---	--	--	--	--

¿Cómo impacta la estrategia vivencial “Role Play” en el desarrollo del vocabulario oral en los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote-2025? ¿De qué manera la estrategia vivencial “Role Play” mejora la interacción oral entre los estudiantes de 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, en Nuevo Chimbote-2025?	“Role Play” para mejorar el vocabulario en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025. Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la interacción en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.	significativamente el vocabulario en los estudiantes del 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025. La aplicación de la estrategia vivencial “Role Play” mejora significativamente la interacción en los estudiantes del 4° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy – 2025.				
--	---	---	--	--	--	--

Anexo 3. Propuesta didáctica

DESCRIPCIÓN

Estrategia diseñada en un aprendizaje vivencial para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés. Se adecua a toda situación cognitiva planificada para trabajar en clase y su objetivo principal es emplear la experiencia de la realidad diaria que vive el estudiante al ponerla en contexto para su producción oral. La estrategia opera utilizando actividades o estrategias vivenciales direccionadas a la competencia, las cuales se llevarán a cabo al inicio, durante y en el cierre de la clase.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) en los estudiantes de 4° secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de la expresión oral en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, antes y después de la aplicación de la estrategia vivencial “Role Play”, en Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la pronunciación en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la fluidez en los estudiantes de 4° de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la cohesión en los estudiantes de 4º de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar el vocabulario en los estudiantes de 4º de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

Desarrollar la estrategia vivencial “Role Play” para mejorar la interacción en los estudiantes de 4º de Secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

La teoría sociocultural de Vygotsky sustenta que los niños amplifican su conocimiento y aprendizaje mediante la interacción social en la cual van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso natural de su asimilación e inmersión a un modo de vida (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015). Por ende, el ambiente, el cual, rodea al niño juega un papel fundamental siendo agente activo en su enseñanza y aprendizaje de todo lo que pueda percibir. Poniendo de ejemplo la interacción que realizan los niños en actividades compartidas les permiten ir moldeando y estructurando patrones comportamentales en la sociedad y con sus semejantes.

De acuerdo con la teoría de Vygotsky existe un determinado grupo de personas que son las más influyentes en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Estas personas vendrían a ser los adultos, los cuales tienen el papel esencial como compañeros de ayuda, brindando dirección y organización de aprendizaje del menor. En su postulado, nos hace referencia al “Aprendizaje y Zona de desarrollo proximal” la definiéndola como el proceso en el cual el niño interioriza las estructuras conductuales y

cognoscitivas que la actividad presentada le demanda. De igual forma, la zona de desarrollo proximal es entendida como aquel indicador que nos muestra si el menor ha logrado cruzar la brecha y si es capaz de hacer cosas por sí solo o aún no (Vygotsky, como se citó en Regarder, 2015)

Otra teoría postulada es la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget plantea que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego que experimentan conflictos cognitivos entre lo que ya saben y lo nuevo que descubren en su entorno (Piaget, como se citó en Pereiró, 2020). Del mismo modo, Piaget en su teoría explica que el desarrollo cognitivo refiriéndose a este como el conjunto de cambios que ocurren durante el ciclo de vida, en el cual se desarrollan los conocimientos y habilidades para percibir, razonar y entender. Lo cual nos posibilita, la resolución de problemas en la vida cotidiana. Por ello, confirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, mientras nuestra capacidad de expresión y sentir es contingente o casual en el conocimiento y en la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo.

Lo que podemos entender es que Piaget centró su estudio en la interpretación de las actividades que realizaban los niños dependiendo de su edad en el ambiente que los rodeaba. Además, Piaget (como se citó en Peiró, 2020) manifestó que los niños nacen o poseen un mapa mental básico y sencillo sobre lo que es el mundo. Pero gracias al aprendizaje y conforme van atravesando etapas, van consolidando su mapa mental sobre el mundo que les rodea y el de ellos mismos.

Piaget basó su estudio en aspectos como la maduración biológica y el desarrollo, su postulado fue un trabajo y estudio arduo y constante del cual se desprenden cuatro etapas. Sensoriomotora, desde el nacimiento hasta los dos años, donde el niño explora y adquiere información de lo que le rodea.

Preoperacional, de 2 a 7 años, esta etapa toma importancia el aspecto educativo y las relaciones interpersonales permitiendo al niño ampliar su conocimiento y conocer su círculo social. Operaciones concretas, de 7 a 11 años. Ampliación de experiencias. Operaciones formales, desde la adolescencia hasta la edad adulta. Vivencia de experiencias propias y externas (Piaget, como se citó en Pereiró, 2020). Resaltamos que Piaget le da importancia al trabajo colaborativo pues es ahí donde se nutren de conocimientos y comparten experiencias que enriquecen a ambas partes participantes del trabajo. Y de esta manera podemos decir que la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget brinda grandes aportes a la educación debido a las pautas y guías que siguen los docentes para impartir enseñanzas, realizar evaluaciones de acuerdo con la etapa en la que se encuentran los estudiantes.

Por otro lado, se encuentra la teoría de la adquisición de un segundo idioma. En esta teoría existen diferentes factores intervinientes, los cuales tienen un rol significativo en el desarrollo del aprendizaje. Para Moreno (2007) afirman que los aspectos sociales juegan un papel importante en la adquisición de un segundo idioma. La investigación sociolingüística plantea que el contexto social en el que se aprende la nueva lengua es esencial para una comprensión efectiva en el proceso de adquisición.

De la misma manera, Gail Ellis, directora del Young Learners Centre of the British Council, lo clasifica en tres tipos de estructura social que pueden dificultar la adquisición de la lengua objetivo y estas son el entorno sociolingüístico, los factores sociales específicos y factores situacionales. El entorno sociolingüístico hace referencia al rol de la segunda lengua objetivo en la sociedad, donde un porcentaje de la población hace uso de ella o si la sociedad es predominantemente bilingüe. Además, Ellis propone si el idioma objetivo se aprende en un entorno natural o educativo. Por otro lado, los factores sociales que pueden generar dificultad en la consolidación del idioma objetivo son la edad, el género, la clase

social y la identidad étnica. Mientras que los factores situacionales son agentes cambiantes de acuerdo con la interacción social, en la cual, se puede hacer uso de un lenguaje formal e informal.

Entre las teorías relacionadas a la variable role play se encuentra la teoría del aprendizaje experiencial o vivencial esta teoría refiere que se aprende por medio del hacer. Por consiguiente, el aprendizaje vivencial es un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realzan sus valores, directamente desde la experiencia (Espinar & Vigueras, 2020).

Kolb en su teoría el aprendizaje experiencial o vivencial se basa en que las personas aprenden a partir de la experiencia (Kolb, como se citó por Galarcep, 2015). Es decir que el aprendizaje es significativo cuando los educandos participan en su aprendizaje empleando sus sentidos en su totalidad en una situación real. Además, este autor añade que el educando consolida un aprendizaje efectivo, debido a un proceso dividido en cuatro etapas. Para ello, Kolb plantea este proceso a través de un modelo en forma de rueda conocido como “Ciclo del aprendizaje” o “Ciclo de Kolb”.

Asimismo, Kolb refiere que existe un ciclo de aprendizaje. En un plano general, el ciclo del aprendizaje de Kolb se concibe primero a través de una experiencia concreta, para luego reflexionar sobre aquello que hicimos. Posteriormente, se establece una conexión entre lo que hicimos y los resultados conseguidos. Seguido, a través de nuestras reflexiones obtenemos conclusiones y finalmente, probamos en la práctica las conclusiones obtenidas, utilizándolas como guía para orientar nuestra acción en situaciones futuras (Kolb, como se citó por Galarcep, 2015).

Seguidamente está presente las estrategias vivenciales que son aquellas que facilitan el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la interacción social en la cual van desarrollando y adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades cognoscitivas para percibir, pensar, comprender y resolver problemas prácticos de la vida cotidiana, todo esto como proceso de la experimentación en el mundo (Kolb, 1984). De la misma manera, está asociada a uno de los saberes, el saber hacer, el cual cumple un papel importante en un enfoque de aprendizaje por competencias (Tobón, 2006).

Posteriormente, están los tipos de estrategias vivenciales. El aprendizaje vivencial es una forma de aprender con todos los sentidos, donde el educando se compromete por completo en la tarea de conocer, saber e investigar sobre un fenómeno en específico. Por ende, en el aprendizaje vivencial se aprende haciendo, se aprende por medio de la acción, no solo escuchando o mirando, no solo razonando o sintiendo sino estar involucrado totalmente en una experiencia que permita la completa participación del estudiante. El aprendizaje vivencial por su parte se puede combinar o en ciertas ocasiones se apoya de actividades basadas por competencias (Tobón, 2006).

En consecuencia, las estrategias vivenciales que se brinda del enfoque teórico postulado se encuentra primero el aprendizaje basado en proyectos. Para Diaz y Jonnaert (como se citó en Cobo & Valdivia, 2017). El aprendizaje basado en proyectos (Project-based learning – PBL) es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática. Entendemos por proyecto el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas, o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado. Los autores e investigadores que proponen los modelos por competencias en la educación consideran que el

proyecto es una estrategia integradora por excelencia, y que es la más adecuada para movilizar saberes en situación.

Luego se encuentra el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP o problem-based learning - PBL) es un método o estrategia de enseñanza-aprendizaje centrado en la participación del estudiante. Por ello, el educando es capaz de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real. Teniendo como objetivo formar estudiantes capaces de analizar y enfrentar diferentes situaciones. Además, el ABP radica en el modelo constructivista lo cual implica una experiencia de construcción interior. En esa misma línea, Piaget afirma que conocer no consiste en copiar lo real, sino en obrar, el saber hacer, a fin de comprenderlo (Saldarriaga et al, 2016). Asimismo, está el aprendizaje basado en tareas, según Jerez y Garófalo (2012) afirman que el aprendizaje basado en tareas (Task-based learning - TBL) transforma la enseñanza tradicional sustentada en el profesor a una enseñanza basada en la participación del estudiante. Teniendo como objetivo que el educando pueda adquirir de manera gradual responsabilidad con su aprendizaje a partir de la solución de problemas propios y ajenos lo que favorece la motivación y permite un aprendizaje significativo.

En el mismo sentido, esta estrategia posibilita organizar cualquier curso o clase del colegio en función de un conjunto de tareas o una tarea final que serán de orientadores para la presentación de los diferentes contenidos o temas perteneciente al curso. La ejecución de estas tareas requiere por parte de los estudiantes la obtención de una serie de conocimientos y habilidades que potencien y promuevan su desarrollo. Consecutivamente, los estudiantes tienen la posibilidad de esquematizar su aprendizaje no solo a través de la transmisión de conocimientos por parte del profesor, sino que ellos tienen una posición activa en la construcción de sus conocimientos. Del mismo modo, se fomenta el aprender haciendo y el

aprender a aprender. Por otro lado, respecto al marco conceptual de las variables se encuentra la capacidad de producir mensajes orales completos, relevantes y con sentido por consecuente, incluye la comunicación interactiva en conversaciones, en la sé que alternan los roles de escuchar y hablar (MINEDU, 2016). La variable expresión oral está compuesta por 5 dimensiones las cuales son pronunciación, fluidez, cohesión, vocabulario e interacción, las mismas que serán evaluadas con un test según los indicadores.

También, está presente la estrategia vivencial “Role Play” que es una estrategia pedagógica que tiene como objetivo crear una representación aproximada de una situación real, permitiendo a los estudiantes experimentar, practicar, tomar decisiones y reflexionar sobre ellas en un entorno seguro y controlado. A su vez, el role play es una estrategia vivencial porque los estudiantes participan activamente y se involucran emocional, cognitiva y físicamente (Saldarriaga et al, 2016). Por lo expuesto, el Role Play es una estrategia pedagógica vivencial que crea representaciones de situaciones reales, sumergiendo a los estudiantes en experiencias prácticas en un entorno controlado y seguro. Por ende, esta estrategia promueve el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes experimentar, tomar decisiones, y reflexionar sobre sus acciones.

BENEFICIARIOS

Estudiantes de 4º de secundaria de la institución educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote-2025.

CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

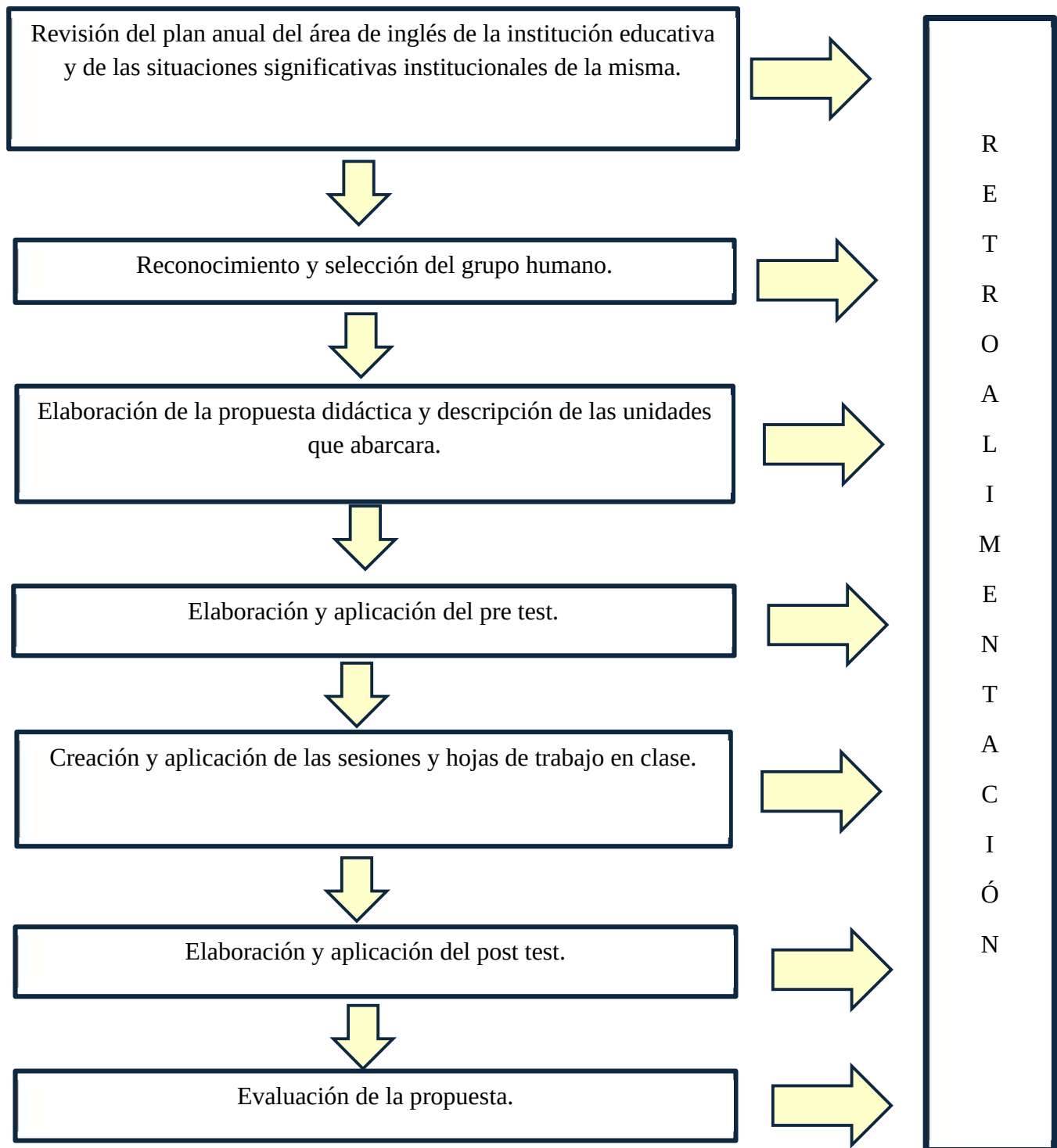
SESIÓN	CONTENIDO PROPUESTO POR LA I.E.	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES	PROPÓSITO	COMPETENCIA
Sesión 1 Hello there!	) Greetings) Countries and nationalities	Role Play	El estudiante interactúa con sus compañeros intercambiando saludos, presentándose y preguntando por su país y nacionalidad en situaciones comunicativas cotidianas.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 2 About me	) Occupations and Jobs) Numbers	Role Play	El estudiante participa en un juego de roles intercambiando información sobre ocupaciones, profesiones y números para mantener una conversación breve.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 3 Introducing myself Part 1	) Subject Pronouns) Verb to-be	Role Play	El estudiante se presenta e intercambia información personal con sus compañeros mediante una interacción oral sencilla.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 4 Family	) Family) Possessive Adjectives	Role Play	El estudiante describe y expresa oralmente sobre “My family tree” usando “possessive adjective”	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 5 Learning	) Days of the week) Phrases related to time	Role Play	El estudiante utiliza en actividades orales “days of the week and phrases related to time”.	Se comunica oralmente en inglés

Sesión 6 Daily life	) Verbs) Adverbs of frequency) Spare time activities	Role Play	El estudiante explica oralmente su rutina usando action verbs,pare time activities and averbs of frequency.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 7 Affirmative	Present Simple 1,2,3	Role Play	El estudiante interpreta la información y luego describe y expresa oralmente.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 8 Negative	Present Simple 1,2,3	Role Play	El estudiante describe las actividades de su familia usando negative form of Present simple.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 9 Questions	Present Simple 1,2,3	Role Play	El estudiante formula y responde preguntas sobre las rutinas diarias para obtener e intercambiar información con un interlocutor.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 10	Part of the house Furniture and appliances	Role Play	El estudiante describe las partes de su casa empleando un mapa.	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 11	There is / There are Food and drink	Role Play	El estudiante intercambia información describiendo la existencia objetos usando el There is /are..	Se comunica oralmente en inglés
Sesión 12	Season and months	Role Play	El estudiante interactúa con otros interlocutores expresando las diferentes rutinas que lleva a cabo en los diferentes meses y estaciones.	Se comunica oralmente en inglés

METODOLOGÍA

La estrategia vivencial “Role Play” será usada en los tres momentos de la clase, con mayor incidencia en el desarrollo de esta para la construcción del aprendizaje. El uso de esta estrategia en los momentos de la clase será de acuerdo con el tema a trabajar ya que nuestro objetivo es desarrollar la expresión oral.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES / FLUJOGRAMA DE LA PROPUESTA



MATERIALES Y RECURSOS

Tabla

Recurso equipos

Equipos	Precio total
Laptop	s/ 2,500
Pc de escritorio	s/ 2,000
Celulares	s/ 5,00
Impresora	s/ 1,500
Equipo multimedia (parlantes)	s/ 3,00
Total	s/ 6,800

Tabla

Recursos materiales

Materiales	Precio total
Hojas A4	s/ 20,00
Lapiceros	s/ 2,00
Lápiz	s/ 3,00
Borradores	s/ 5,00
Papelotes	s/ 10,00
Cartulinas	s/ 15,00
Tijeras	s/ 10,00
Cartulinas	s/ 8,00
Plumones	s/ 15,00
Colores	s/ 6,00
Micas	s/ 5,00
Total	s/ 99.00

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Por la naturaleza de nuestra investigación, se utilizará la técnica de la encuesta ya que esta permite, recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio (Casas et al., 2003). Contando con un pre y post test como instrumento de evaluación porque ya que este permite analizar, estudiar y organizar los datos extraídos de la investigación. Por ello, se aplicará un pretest antes de la aplicación de la estrategia y un post test después de la aplicación de la estrategia.

Anexo 4. Validación y ficha de juicio de expertos

Experto 1.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE PREGRADO**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

“ESTRATEGIA VIVENCIAL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN EL DESARROLLO DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4.º SECUNDARIA I. E. AUGUSTO SALAZAR BONDY, NUEVO CHIMBOTE - 2025”

1.2. Investigadoras

┐ Colcas Contreras, Katherine Andrea
┐ Espinoza Izaguirre, Angie Analy

1.3. Objetivo General

Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) en los estudiantes de 4º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025.

1.3. Características de la población

La población por estudiar estará conformada por todos los estudiantes del nivel secundario matriculados en el año 2025 en la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote, en donde se imparten las enseñanzas del área de inglés. La población de estudio se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o se hacen estudios.

1.4. Tamaño de la muestra

La selección de la muestra se realizará considerando el tipo de muestra no probabilístico de tipo conveniencia, que se refiere a los elementos de la muestra, los cuales se basan en juicios que provienen de la experiencia, habilidad y criterios del investigador. Por consiguiente, no se tiene la seguridad de que la muestra sea representativa del universo; por ello, no se dependerá de un marco muestral. Finalmente, se ha considerado para la muestra a los 32 estudiantes que conforman el grupo experimental pertenecientes a cuarto grado y sección “B”. Por lo tanto, nuestra muestra viene a ser “una porción representativa de una población”

1.5. Denominación del instrumento

ORAL EXPRESSION TEST: “Test to assess the oral expression in the English language”

El presente instrumento denominado test para evaluar la expresión del idioma inglés está dividido en las 5 dimensiones representativas de la expresión oral. Las cuáles se detallan a continuación:

-) Pronunciation: El estudiante pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización. Para ello, se le brindan al estudiante 4 palabras seleccionadas, las cuales utilizarán y serán de gran ayuda durante la evaluación del test.
-) Fluency: El estudiante emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, el estudiante participa durante la clase usando el vocabulario y las expresiones aprendidos. En esa línea, se le proporciona al estudiante un ejemplo de cómo presentarse usando gestos, movimientos corporales y contacto visual durante la presentación. Este ejemplo será de guía y ayuda para su presentación.

- J Cohesion: El estudiante explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema. Por consiguiente, se le brinda al estudiante el tema “HEALTHY LIFE” con el cual brindará una serie de recomendaciones de acuerdo con las preguntas y el problema presentado. En este espacio, el estudiante tendrá la oportunidad de explicar, definir, detallar y especificar sus ideas de manera libre, pero sobre todo coherente.
- J Vocabulary: El estudiante escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información en la actividad de habla (speaking). Por lo tanto, se le proporcionan al estudiante 4 expresiones, las cuales deben expresarse en una oración.
- J Interaction: El estudiante participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando variado y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, las expresiones y la información brindada. En ese mismo sentido, se le proporcionan al estudiante 4 preguntas relacionadas con los temas que se presentaron durante la evaluación del test.

II. DATOS DEL INFORMANTE (DOCENTE)

2.1. Apellidos y nombres

- Dra. Risco Rodriguez, Betty Clara.

2.2. Profesión y/o grado académico

- Docente de la Universidad Nacional del Santa en la especialidad de Idiomas: Inglés y Francés.

2.3. Institución donde labora

- Universidad Nacional del Santa.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
EXPRESIÓN ORAL	Pronunciación	Pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización.	Express orally the selected 4 words using understandable pronunciation and intonation.	X		X		X		X		
	Fluidez	Emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, participa durante la clase usando el vocabulario y expresiones aprendidas.	Introduce yourself using non-verbal and para-verbal resources to show a clear message.	X		X		X		X		
	Cohesión	Explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema.	Explain your ideas coherently about the topic shown.	X		X		X		X		
	Vocabulario	Escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones	Make sentences with the following four expressions.	X		X		X		X		

		requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información en la actividad de habla (speaking).	Then, express them orally.									
	Interacción	Participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando vario y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, expresiones y la información brindada.	Answer the questions using varied and pertinent vocabulary and expressions.	X		X		X		X		

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable, “Expresión oral”, que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado con una valoración de Bueno (A) : 16 (expected achievement).

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, 02 de octubre de 2025.

Intervalos de valoración :

) Óptimo (AD) :	18 – 20 (Outstanding achievement)
) <u>Bueno</u> (A) :	<u>15 – 17</u> (Expected achievement)
) Regular (B) :	10 – 14 (In progress)
) Bajo (C) :	05 – 10 (In start-up _ Beginning)



Dra. Risco Rodriguez, Betty Clara.

DNI N° 17873801

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Oral expression test: “Test to assess the oral expression in the English language”. El presente instrumento nos guiará para analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria.

OBJETIVO: Analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4° de Educación Secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Value scale	Outstanding achievement	Expected achievement	In progress	In start-up (beginning)
	AD=4	A=3	B=2	C=1

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Risco Rodríguez, Betty Clara.

GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA: Doctorado en Idiomas extranjeros.



Dra. Risco Rodríguez, Betty Clara.

DNI N° 17873801

Experto 2.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE PREGRADO**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

III. DATOS GENERALES

3.1. Título del Proyecto

“ESTRATEGIA VIVENCIAL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN EL DESARROLLO DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4.º SECUNDARIA I. E. AUGUSTO SALAZAR BONDY, NUEVO CHIMBOTE - 2025”

3.2. Investigadoras

) Colcas Contreras, Katherine Andrea
) Espinoza Izaguirre, Angie Analy

1.3. Objetivo General

Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) en los estudiantes de 4º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025.

3.3. Características de la población

La población por estudiar estará conformada por todos los estudiantes del nivel secundario matriculados en el año 2025 en la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote, en donde se imparten las enseñanzas del área de inglés. La población de estudio se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o se hacen estudios.

3.4. Tamaño de la muestra

La selección de la muestra se realizará considerando el tipo de muestra no probabilístico de tipo conveniencia, que se refiere a los elementos de la muestra, los cuales se basan en juicios que provienen de la experiencia, habilidad y criterios del investigador. Por consiguiente, no se tiene la seguridad de que la muestra sea representativa del universo; por ello, no se dependerá de un marco muestral. Finalmente, se ha considerado para la muestra a los 32 estudiantes que conforman el grupo experimental pertenecientes a cuarto grado y sección “B”. Por lo tanto, nuestra muestra viene a ser “una porción representativa de una población”

1.5. Denominación del instrumento

ORAL EXPRESSION TEST: “Test to assess the oral expression in the English language”

El presente instrumento denominado test para evaluar la expresión del idioma inglés está dividido en las 5 dimensiones representativas de la expresión oral. Las cuáles se detallan a continuación:

-) Pronunciation: El estudiante pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización. Para ello, se le brindan al estudiante 4 palabras seleccionadas, las cuales utilizarán y serán de gran ayuda durante la evaluación del test.
-) Fluency: El estudiante emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, el estudiante participa durante la clase usando el vocabulario y las expresiones aprendidos. En esa línea, se le proporciona al estudiante un ejemplo de cómo presentarse usando gestos, movimientos corporales y contacto visual durante la presentación. Este ejemplo será de guía y ayuda para su presentación.
-) Cohesion: El estudiante explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema. Por consiguiente, se le brinda al estudiante el tema “HEALTHY LIFE” con el cual brindará una serie de recomendaciones de acuerdo con las preguntas y el problema presentado.

En este espacio, el estudiante tendrá la oportunidad de explicar, definir, detallar y especificar sus ideas de manera libre, pero sobre todo coherente.

- J Vocabulary: El estudiante escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información en la actividad de habla (speaking). Por lo tanto, se le proporcionan al estudiante 4 expresiones, las cuales deben expresarse en una oración.
- J Interaction: El estudiante participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando variado y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, las expresiones y la información brindada. En ese mismo sentido, se le proporcionan al estudiante 4 preguntas relacionadas con los temas que se presentaron durante la evaluación del test.

IV. DATOS DEL INFORMANTE (DOCENTE)

2.1. Apellidos y nombres

- Mg. Huanca Alva, Karina Aurora.

2.2. Profesión y/o grado académico

- Docente de la Universidad Nacional del Santa en la especialidad de Idiomas: Inglés y Francés.
- Profesora en la Institución Educativa “Fe y Alegría 14”

2.3. Institución donde labora

- Universidad Nacional del Santa.
- Institución Educativa “Fe y Alegría 14”.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
EXPRESIÓN ORAL	Pronunciación	Pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización.	Express orally the selected 4 words using understandable pronunciation and intonation.	X		X		X		X		
	Fluidez	Emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, participa durante la clase usando el vocabulario y expresiones aprendidas.	Introduce yourself using non-verbal and para-verbal resources to show a clear message.	X		X		X		X		
	Cohesión	Explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema.	Explain your ideas coherently about the topic shown.	X		X		X		X		
	Vocabulario	Escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información	Make sentences with the following four expressions. Then, express them orally.	X		X		X		X		

		en la actividad de habla (speaking).										
	Interacción	Participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando vario y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, expresiones y la información brindada.	Answer the questions using varied and pertinent vocabulary and expressions.	X		X		X		X		

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable, “Expresión oral”, que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado con una valoración de Bueno (A) : 17 (expected achievement).

Lugar y fecha : Nuevo Chimbote, 02 de octubre de 2025.

Intervalos de valoración:

Óptimo (AD) :	18 – 20 (Outstanding achievement)
Bueno (A) :	<u>15 – 17</u> (Expected achievement)
Regular (B) :	10 – 14 (In progress)
Bajo (C) :	05 – 10 (In start-up _ Beginning)



Mg. Huanca Alva, Karina Aurora.

DNI N° 42786981

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Oral expression test: “Test to assess the oral expression in the English language”. El presente instrumento nos guiará para analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria.

OBJETIVO: Analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4° de Educación Secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Value scale	Outstanding achievement	Expected achievement	In progress	In start-up (beginning)
	AD=4	A=3	B=2	C=1

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Huanca Alva, Karina Aurora.

GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA: Magíster.



Mg. Huanca Alva, Karina Aurora.

DNI N° 42786981

Experto 3.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE PREGRADO

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

V. DATOS GENERALES

5.1. Título del Proyecto

“ESTRATEGIA VIVENCIAL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN EL DESARROLLO DE EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4.º SECUNDARIA I. E. AUGUSTO SALAZAR BONDY, NUEVO CHIMBOTE - 2025”

5.2. Investigadoras

) Colcas Contreras, Katherine Andrea
) Espinoza Izaguirre, Angie Analy

1.3. Objetivo General

Desarrollar la expresión oral mediante la estrategia vivencial del juego de roles (Role Play) en los estudiantes de 4º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote – 2025.

5.3. Características de la población

La población por estudiar estará conformada por todos los estudiantes del nivel secundario matriculados en el año 2025 en la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote, en donde se imparten las enseñanzas del área de inglés. La población de estudio se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o se hacen estudios.

5.4. Tamaño de la muestra

La selección de la muestra se realizará considerando el tipo de muestra no probabilístico de tipo conveniencia, que se refiere a los elementos de la muestra, los cuales se basan en juicios que provienen de la experiencia, habilidad y criterios del investigador. Por consiguiente, no se tiene la seguridad de que la muestra sea representativa del universo; por ello, no se dependerá de un marco muestral. Finalmente, se ha considerado para la muestra a los 32 estudiantes que conforman el grupo experimental pertenecientes a cuarto grado y sección “B”. Por lo tanto, nuestra muestra viene a ser “una porción representativa de una población”

1.5. Denominación del instrumento

ORAL EXPRESSION TEST: “Test to assess the oral expression in the English language”

El presente instrumento denominado test para evaluar la expresión del idioma inglés está dividido en las 5 dimensiones representativas de la expresión oral. Las cuáles se detallan a continuación:

-) Pronunciation: El estudiante pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización. Para ello, se le brindan al estudiante 4 palabras seleccionadas, las cuales utilizarán y serán de gran ayuda durante la evaluación del test.
-) Fluency: El estudiante emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, el estudiante participa durante la clase usando el vocabulario y las expresiones aprendidos. En esa línea, se le proporciona al estudiante un ejemplo de cómo presentarse usando gestos, movimientos corporales y contacto visual durante la presentación. Este ejemplo será de guía y ayuda para su presentación.

-) Cohesion: El estudiante explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema. Por consiguiente, se le brinda al estudiante el tema “HEALTHY LIFE” con el cual brindará una serie de recomendaciones de acuerdo con las preguntas y el problema presentado. En este espacio, el estudiante tendrá la oportunidad de explicar, definir, detallar y especificar sus ideas de manera libre, pero sobre todo coherente.
-) Vocabulary: El estudiante escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información en la actividad de habla (speaking). Por lo tanto, se le proporcionan al estudiante 4 expresiones, las cuales deben expresarse en una oración.
-) Interaction: El estudiante participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando variado y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, las expresiones y la información brindada. En ese mismo sentido, se le proporcionan al estudiante 4 preguntas relacionadas con los temas que se presentaron durante la evaluación del test.

VI. DATOS DEL INFORMANTE (DOCENTE)

2.1. Apellidos y nombres

- Mg. Velásquez Mejía, Nataly Yosety.

2.2. Profesión y/o grado académico

- Docente del área de inglés.

2.3. Institución donde labora

- CEBA – PREVOCACIONAL.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
EXPRESIÓN ORAL	Pronunciación	Pronuncia las palabras correctamente mostrando una buena entonación y vocalización.	Express orally the selected 4 words using understandable pronunciation and intonation.	X		X		X		X		
	Fluidez	Emplea gestos, movimientos corporales y contacto visual estratégicamente. Además, participa durante la clase usando el vocabulario y expresiones aprendidas.	Introduce yourself using non-verbal and para-verbal resources to show a clear message.	X		X		X		X		
	Cohesión	Explica, define, detalla y especifica coherentemente sus ideas haciendo uso del conocimiento que posee sobre el tema.	Explain your ideas coherently about the topic shown.	X		X		X		X		
	Vocabulario	Escucha atentamente, comprende y practica el vocabulario y las expresiones aprendidas en situaciones	Make sentences with the following four expressions.	X		X		X		X		

		requeridas. De la misma forma, reconoce el propósito comunicativo e incluye de forma relevante la información en la actividad de habla (speaking).	Then, express them orally.									
	Interacción	Participa en varias situaciones comunicativas tomando turnos y usando vario y pertinente vocabulario. De la misma forma, es capaz de desarrollar su proceso de aprendizaje de manera autónoma teniendo en cuenta el vocabulario, expresiones y la información brindada.	Answer the questions using varied and pertinent vocabulary and expressions.	X		X		X		X		

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable, “Expresión oral”, que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado con una valoración de Bueno (A) : 16 (expected achievement).

Lugar y fecha : Nuevo Chimbote, 02 de octubre de 2025.

Intervalos de valoración:

Óptimo (AD) :	18 – 20 (Outstanding achievement)
Bueno (A) :	15 – 17 (Expected achievement)
Regular (B) :	10 – 14 (In progress)
Bajo (C) :	05 – 10 (In start-up _ Beginning)



Mg. Velásquez Mejía, Natalie Yosety.

DNI N° 70765627

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Oral expression test: “Test to assess the oral expression in the English language”. El presente instrumento nos guiará para analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria.

OBJETIVO: Analizar el nivel de logro de las dimensiones de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 4° de educación secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4° de Educación Secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de la ciudad de Nuevo Chimbote.

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Value scale	Outstanding achievement	Expected achievement	In progress	In start-up (beginning)
	AD=4	A=3	B=2	C=1

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Velásquez Mejía, Natalie Yosety.



GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA: Magíster.

Mg. Velásquez Mejía, Natalie Yosety.

DNI N° 70765627

Anexo 5. Test de expression oral

ORAL EXPRESSION TEST: “Test to assess the oral expression in the English language”

Título de la investigación:

“Estrategia vivencial juego de roles (Role Play) en el desarrollo de expresión oral del inglés en estudiantes de 4.º secundaria I. E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote - 2025”

	“ORAL EXPRESSION TEST”:				
	SCHOOL	I.E. “AUGUSTO SALAZAR BONDY”		GRADE	4 TH “B”
	SUBJECT	English	TRAINERS	ESPINOZA IZAGUIRRE, ANGIE A. COLCAS CONTRERAS K. Andrea.	
STUDENT'S NAME					

 **PRONUNCIATION**

1. Express orally the selected 4 words using understandable pronunciation and intonation. (4 POINTS)

Words	Environment	evaluate	improve	climate change
Score				

 FLUENCY

2. Introduce yourself using non-verbal and para-verbal resources to show a clear message (4 POINTS). You can follow the example.

“About me”



Hello, my name is Esmeralda. I am fourteen years old. I am a middle school student at Augusto Salazar Bondy school. I am from Peru so I am Peruvian. Now, I live with my family in Chimbote. My favorite colors are black and white. I like playing football and volleyball with my friends and going out with my friends on Friday afternoons.





Also, I can do many activities for example: I am good at swimming, playing basketball, singing, dancing and speaking English so I can swim, play basketball, sing, dance and speak English pretty well. However, I am bad at playing the piano and chess so I can't play the piano and chess.

In my free time, I enjoy learning how to make different Peruvian desserts such as mazamorra morada, suspiro a la limeña and arroz con leche.

Finally, I would like to be a doctor because I could save lives, as well as help and heal people with incurable diseases.

That's all. Thank you so much.



3. Explain your ideas coherently about the topic shown. (4 POINTS)

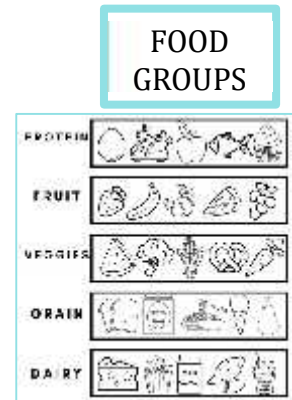
"HEALTHY LIFE"

Angel tends to eat unhealthy food every day. For example: He drinks three bottles of soda per day and eats fast food every night. On the other side, he doesn't eat vegetables or drink water. Moreover, he doesn't like working out.

However, one day he felt bad. So, he decided to change his life.

Can you give him some pieces of advice? / How can you help him to have a balanced diet? So:

1. What pieces of advice, can you give him?
2. How can he have a healthy life?
3. Would you recommend to learn about "FOOD PYRAMID" or "FOOD GROUPS"?
4. What activities can he do to have a healthy life?



4. Make and express sentences with the following four expressions. (4 POINTS)

WORDS	SENTENCES
1. Wake up	
2. Protect the planet	
3. healthy life	
4. career	

 INTERACTION

5. Answer the questions using varied and pertinent vocabulary and expressions (4 POINTS)

1. What do you do?

2. What career would you like to study? And why?

3. Do you practice eco-friendly actions to take care of the Planet?

3. Why is it important to protect the Planet?

4. How can you have a healthy life?

Fuente: (Elaborado por las investigadoras para evaluar la expresión oral tomando como referencia las dimensiones de la expresión oral, direccionándose a la competencia que se maneja en el currículo nacional “Se expresa oralmente en inglés como lengua extranjera.”)

ASSESSMENT RUBRIC – VALUE SCALE INTERPRETATION							
SCHOOL	I.E AUGUSTO SALAZAR BONDY	SUBJECT	ENGLISH	NIVEL	SECUNDARIA	AULA	4th Grade
Variable dependiente		Trainers	Espinoza Izaguirre, Angie Analy. Colcas Contreras, Katherine Andrea.		Thesis advisor		
Oral expression”					Miss Plasencia Rubio Marilú Flor		
Value scale	Outstanding achievement		Expected achievement		In progress		In start-up (beginning)
	AD=4		A=3		B=2		C=1
ORAL EXPRESSION TEST - indicators							
INDICATORS	VALUE SCALE: “INTERPRETATION”						
	AD:4		A:3		B:2		C:1
PRONUNCIATION	Pronounce all the words correctly, showing good intonation and vocalisation.		Pronounce the learned words correctly, giving good intonation and vocalisation.		Pronounce some learned words correctly, giving good intonation and vocalisation.		Show difficulty in pronouncing words with good intonation.
FLUENCY	Employ gestures, corporal movements, and visual contact strategically. In addition, participate throughout the class using the vocabulary and expressions learned.		Participate using the vocabulary and expressions learned only when the command is given.		Participate using the vocabulary and expressions learned, but show a minimal degree of difficulty.		The student cannot participate because he cannot understand what to do.
COHESION	Explain, define, detail, and coherently specify his/her ideas, using the knowledge of the subject.		Explain and define his/her ideas coherently, using knowledge on the subject.		Explain your ideas with difficulty. However, the message is understandable.		Their ideas are not expressed clearly, and the message is not understood.
VOCABULARY	Listen to, understand and practice vocabulary and expressions learned in various situations required. Recognise the communicative purpose and include in a relevant way the piece of information in the speaking activity.		Understand by listening and practising the vocabulary and expressions, as well as integrating the piece of information in situations required.		Listen and practice a few words of the vocabulary and expressions in the indicated situations		The student understands only a minimum percentage of vocabulary and expressions.
INTERACTION	Participate in various communicative situations by taking turns and using		Participate in any communicative situations by		Participate in communicative situations that they can manage		The student is not able to work effectively. Has

	varied and pertinent vocabulary as well as being able to develop his/her learning process autonomously, taking into account vocabulary, expressions and the information given.	taking turns and using the vocabulary and expressions learned, as well as performing efficiently in the development of their product, presenting a minimum degree of difficulty.	and can develop their product appropriately, but have difficulty in identifying the position of the vocabulary and expressions in a sentence.	difficulty in creating sentences without regard to vocabulary and grammatical structure.
--	--	--	---	--

Fuente: (Rubrica de evaluación elaborada por las investigadoras para evaluar la expresión oral durante el proceso de investigación)

ASSESSMENT RUBRIC: INSTRUMENT								
SCHOOL	I.E AUGUSTO SALAZAR BONDY		SUBJECT	ENGLISH	NIVEL	SECUNDARIA	AULA	4th Grade “b”
Variable dependiente			Trainers	® Espinoza Izaguirre, Angie Analy.			Thesis advisor	
“Oral expresión”				® Colcas Contreras, Katherine Andrea.			Miss Plasencia Rubio Marilú Flor	
Value scale		Outstanding achievement		Expected achievement		In progress		In start-up (beginning)
		AD: 4		A: 3		B: 2		C: 1
“Oral expression test”								
n°	Student’s name		Evaluation criteria: Indicators					
			PRONUNCIATION	FLUENCY	COHESION	VOCABULARY	INTERACTION	TOTAL SCORE
			Pronounce all the words correctly, showing good intonation and vocalisation.	Employ gestures, corporal movements, and visual contact strategically as well as participate throughout the class using the vocabulary and expressions learned.	Explain, define, detail, and coherently specify his/her ideas, using the knowledge of the subject.	Listen to, understand and practice using vocabulary and expressions learned in various situations required. Recognise the communicative purpose as well as include in a relevant way the piece of information in the speaking activity.	Participate in various communicative situations by taking turns and using varied and pertinent vocabulary as well as being able to develop his/her learning process autonomously, taking into account vocabulary, expressions and the information given.	
1								
2								
3								
4								
5								
6								

Anexo 6. Prueba piloto

Tabla

Pretest

	N° de elementos	Alfa de Cronbach	ω de McDonald
escala	29	0.882	0.884

La presente tabla muestra la confiabilidad del pretest en donde la escala de 29 reactivos presenta una alta consistencia interna, con un valor de Alfa de Cronbach de 0.882 y un coeficiente de Omega de 0.884. Ambos resultados evidencian que los ítems están correlacionados de manera correcta y miden de manera consistente el constructo (Cronbach, 1951)

Tabla

Postest

	N° de elementos	Alfa de Cronbach	ω de McDonald
escala	29	0.920	0.928

La presente tabla muestra la confiabilidad del postest en donde la escala de 29 reactivos presenta una alta consistencia interna, con un valor de Alfa de Cronbach de 0.920 y un coeficiente de Omega de 0.928. Ambos resultados evidencian que los ítems están correlacionados de manera correcta y miden de manera consistente el constructo (Cronbach, 1951).

Anexo 7. Sesión 1



TEACHING PROPOSAL: "Role-playing as an experiential strategy for developing oral expression"



"SESSION N° 1: My sister is as important as me"

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 **SCHOOL:** Institución Educativa Augusto Salazar Bondi.
- 1.2 **SUBJECT:** English
- 1.3 **DATE:** Tuesday, 22nd October 2025.
- 1.4 **CLASS DURATION:** 8:40 am – 10:10 am
- 1.5 **THESIS ADVISOR:** Miss Plasencia Rubio, Marilú Flor.
- 1.6 **TRAINING TEACHERS:** Espinoza Izaguirre Angie A. and Colcas Contreras K. Andrea.
- 1.7 **GRADE AND CLASSROOM:** 4th "B"

II. LEARNING PURPOSE: "MY SISTER IS AS IMPORTANT AS ME"

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMMUNICATES ORALLY IN ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE	✓ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	✓ Adapta el texto oral a la situación comunicativa considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito. ✓ Expresa sus ideas y emociones en torno al tema propuesto con coherencia, cohesión y fluidez. ✓ Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento para enfatizar la información y mantener el interés del oyente	Students work in role-playing to describe people, things or places using comparative as as.	Rubric

ENFOQUES TRANSVERSALES	▪ Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad ▪ Enfoque búsqueda de la excelencia.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
CRITERIOS DE EVALUACION	✓ Participa activamente en clase. ✓ Comprende el vocabulario y expresiones. ✓ Crea oraciones usando el vocabulario y las expresa. ✓ Expresa oralmente el vocabulario y expresiones en clase y en su producto. ✓ Usa movimientos estratégicos para mantener el interés del oyente.

III. LEARNING ACTIVITY:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
STARTING	- Training teachers greet the students and introduce their selves. <i>Good morning students, how are you today? Are you fine? and Is today an amazing day to keep on learning? Yes, maybe or no.</i> - Students answer the greet and the questions to the teacher - Then, the teacher starts the class by showing flashcards to remember adjectives. In that way, cognitive conflict starts. In the same direction, students practice recognising the pronunciation of some adjectives. - To be clear with this part. They play together “Play and say it”. For example: Each row has a little ball and students start passing the ball when the song stops. The selected student opens the envelope and says the adjective. When we finish this part, we continue with the comparative form. (Activity 1 – recognising adjectives) - Teachers say: Do you remember comparative form: For example: Happy: happier. Then, start working with each row and they finish establishing this important part of the structure of comparative form (Activity 1- comparative form of the adjectives) - After that, it is time to create sentences, with the selected adjectives (Activity 1- create sentences) - Finally, they can create sentences by themselves. (Activity 2 - Challenge – comparative form)	Board / markers Flashcards Pictures Balls Envelopes Students’ participation Worksheet	20
DEVELOPMENT	- Teachers show and teach new adjectives. - Then, match each picture with the correct adjective (slides) - After that, students work activity n°3: Read and color the correct option. - Then, they teach and announce the new comparative part that students will learn “as.....as”. In this part, teachers underline the purpose of the session is to learn new expressions such as “My sister is as important as me.” or “Teachers are as loving as my mom.” - Teachers explain how to make sentences considering the structure as ...as. (+, - and ?) - Then, they play and create sentences on the board. - After that, teachers explain the challenge. (Exercise n°4) - Now, it is time for students to develop their learning process autonomously. In this way, teachers explain exercise n°5 - Then, students share their answers with the whole class.	Flashcards Markers Paper Envelopes Worksheet Students’ participation	35”

CIERRE	▪ The teachers explain the product as well as share the pieces of advice. ▪ Students work their product in pairs taking into account the topic learned and vocabulary. (Last exercise) ▪ The teachers provide some recommendations if it is necessary and congratulate all students. ▪ It is time to make their role -playing (conversation) ▪ After that, students do the following parts “Self – assessment and metacognition part” ▪ To wrap up the session, the teachers say goodbye and see you next time.	Example of a conversation Pencils Worksheet Flashcards with pictures and words Rubric	35”
--------	---	--	-----

V. APENDIX: Worksheet and Assessment rubric.

Anexo 8. Autorización de la I.E. para la aplicación de la propuesta

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

**SOLICITAMOS: AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

Mg. Luis Muñoz Pacheco,
Director de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy – Nuevo Chimbote.

Nosotras, Angie Analý Espinoza Izaguirre y Katherine Andrea Colcas Contreras,
identificadas con DNI N° 72078941 – N° 73086264, respectivamente, Estudiantes egresadas
de la carrera de Educación Secundaria en especialidad Idiomas: Inglés y Francés de la
Universidad Nacional del Santa, ante usted nos presentamos y exponemos:

Que, luego de haber desarrollado nuestro proyecto de investigación titulado:
"ESTRATEGIA VIVENCIAL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN EL DESARROLLO DE
EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4° SECUNDARIA I. E.
AUGUSTO SALAZAR BONDY, NUEVO CHIMBOTE, 2025" para obtener el título
profesional de licenciadas en Educación Secundaria – Especialidad Idiomas: Inglés – Francés,
requerimos su respectiva aplicación y desarrollo.

En tal sentido, solicitamos aprobación y autorización para la ejecución del proyecto

de investigación.

SECRETARÍA
I.E.P.
AUGUSTO SALAZAR BONDY

09 OCT. 2025

RECIBIDO: 30m
Atentamente

Chimbote, 09 de octubre del 2025



Angie Analý Espinoza Izaguirre
DNI N° 72078941



Katherine Andrea Colcas Contreras
DNI N° 73086264