

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



=====

**“ROLE PLAYING MEJORA LA COMUNICACIÓN ORAL EN EL  
ÁREA DE INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES,  
DISTRITO DE MANANTAY, 2020”**

=====

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD: IDIOMA INGLÉS**

**PRESENTADO POR:  
MILKAR VELA PILCO**

**ASESOR: Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

**PUCALLPA - PERÚ**

**2022**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**COMISIÓN DE GRADOS Y TÍTULOS**



**ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS**

En Pucallpa, a los 24 días del mes de agosto del 2022, siendo la 9:00 a.m. horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformando por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ**

SECRETARIA: **Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

MIEMBRO: **Mg CLAUDIA CERRON CASTILLO**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

**“ROLE PLAYING MEJORA LA COMUNICACIÓN ORAL EN EL AREA DE INGLES DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES, DISTRITO DE MANANTAYA, 2021”**

Presentado (a) por el (la) bachiller: **MILKAR VELA PILCO**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis a sido Aprobado por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA, Especialidad IDIOMA INGLES.**

Siendo las 10:00 a.m. horas del mismo día se dio por concluido el acta académica.

Pucallpa 24 de agosto del 2022

  
 .....  
 Presidente

  
 .....  
 Secretario

  
 .....  
 Miembro

  
 .....  
 Secretario Académico de la FEyCsS.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letra (no números)



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TESIS**

**“ROLE PLAYING MEJORA LA COMUNICACIÓN ORAL EN EL ÁREA DE  
INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES, DISTRITO DE MANANTAY,  
2020”**

**APROBADO POR:**

**Dra. Freysi Lilljan Ling Villacrez  
Presidente**

**Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz  
Miembro**

**Mg. Claudia Cerrón Castillo  
Secretario**

**Mg. Adán Genaro Aparcana Laura  
Asesor**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION  
DIRECCION GENERAL DE PRODUCCION INTELECTUAL

# CONSTANCIA

## ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

**N° V/0461-2022**

La Dirección de Producción Intelectual, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis, titulado:

“ROLE PLAYING MEJORA LA COMUNICACIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES, DISTRITO DE MANANTAY, 2020”.

Autor(es) : VELA PILCO, MILKAR  
Facultad : EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES  
Escuela Profesional : EDUCACIÓN SECUNDARIA  
Especialidad : IDIOMA INGLÉS  
Asesor(a) : Mg. APARCANA LAURA, ADAN GENARO

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 10%**.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se firma y se sella la presente constancia.



FECHA 08/08/2022



Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA  
Director de Producción Intelectual

# AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

## REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, MILKAR VELA PILCO

Autor de la TESIS titulada:

<< ROLE PLAYING MEJORA LA COMUNICACIÓN ORAL EN EL AREA DE INGLÉS DE LAS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES, DISTRITO DE MANANTAY, 2020 >>

Sustentada el año: 2022

Con la asesoría de: MG. ADÁN GENARO APARCANA LAURA

En la Facultad de: EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Carrera Profesional de: EDUCACIÓN SECUNDARIA - IDIOMA INGLÉS

### Autorizo la publicación:

- PARCIAL**  Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar si su tesis o documento presenta material patentable, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.
- TOTAL**  Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional.

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali ([www.repositorio.unu.edu.pe](http://www.repositorio.unu.edu.pe)), bajo los siguientes términos:

**Primero:** Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

**Segundo:** Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y del Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 24 / 08 / 2022

Email: milkarvelapilco@gmail.com

Firma: 

Teléfono: 916493115

DNI: 42107105

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por fortalecerme en momentos difíciles y proveer mis necesidades.

A la universidad Nacional de Ucayali, por la oportunidad que me dio y a mis estimados docentes que compartieron sus conocimientos motivadores.

A mi madre, por haberme inculcado desde muy niña al estudio y al colegio Nuestra Señora de las Mercedes, por permitirme hacer mis prácticas profesionales.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por su amor y misericordia para conmigo, por la oportunidad que me permitió de estudiar una carrera profesional, por haber puesto en mi camino a personas que compartieron sus conocimientos e influenciaron positivamente a lo largo de mi estudio, a Él es mi agradecimiento cual fortaleza me sostiene para seguir adelante.

A la universidad, por la acogida que me dio, a nuestros docentes en general y a mis compañeros por esa oportunidad que Dios concedió de conocernos y poder estar en los buenos y malos momentos.

# ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	xv
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	5
1.2.1. Problema General .....	5
1.2.2. Problemas Específicos .....	5
1.3. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
1.3.1. Objetivo General.....	6
1.3.2. Objetivos Específicos .....	6
1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	7
1.4.1. Hipótesis General.....	7
1.4.2. Hipótesis Específicas. ....	7
1.5. VARIABLES.....	7
1.5.1. Variable Independiente.....	7
1.5.2. Variable Dependiente .....	8
1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	8

1.7. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	10
1.8. VIABILIDAD .....	11
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. ANTECEDENTES.....	13
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	13
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	16
2.1.3. Antecedentes Locales .....	18
2.2. BASES TEÓRICAS .....	19
2.2.1. Role playing .....	19
2.2.1.1. Definición de role playing .....	19
2.2.1.2. Dimensiones del role playing .....	21
2.2.1.3. Fases del role playing .....	24
2.2.1.4. Beneficios de un role playing .....	27
2.2.1.5. Importancia del role playing .....	28
2.2.2. Teorías relacionado al problema .....	28
2.2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo Jean Piaget .....	28
2.2.2.2. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel .....	29
2.2.2.3. Teoría motivacional de Maslow .....	30
2.2.3. Comunicación oral en inglés.....	30
2.2.4. Teorías de la adquisición de una segunda lengua.....	31
2.2.4.1. Teoría de Krashen .....	31
2.2.4.2. Teoría del enfoque comunicativo .....	33
2.2.4.3. Teoría de la perspectiva interaccionista .....	34
2.2.5. Dimensiones de competencia se comunica oralmente en inglés... ..	38
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	40

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	42
3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	43
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	43
3.4.1. Técnicas.....	43
3.4.2. Instrumentos.....	44
3.5. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	45
3.5.1. Tratamiento de datos.....	46
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1. RESULTADOS.....	47
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	53
4.3. DISCUSIÓN.....	58
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
5.1. CONCLUSIONES.....	61
5.2. RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	63
ANEXO.....	72

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de las variables.....	9
<b>Tabla 2.</b> Población de estudiantes del 2do grado de la I.E. Nuestra Señora de las Mercedes, distrito de Manantay 2020.....	43
<b>Tabla 3.</b> Variable comunicación oral.....	47
<b>Tabla 4.</b> Dimensión obtiene información de textos orales.....	49
<b>Tabla 5.</b> Infiere e interpreta información de textos orales .....	51
<b>Tabla 6.</b> Pruebas de normalidad de la hipótesis general.....	54
<b>Tabla 7.</b> Toma de decisión.....	54
<b>Tabla 8.</b> Pruebas de normalidad de la hipótesis específica 1.....	55
<b>Tabla 9.</b> Toma de decisión.....	56
<b>Tabla 10.</b> Pruebas de normalidad de la hipótesis específica 2.....	57
<b>Tabla 11.</b> Toma de decisión.....	57

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
<b>Figura 1.</b> Variable comunicación oral.....	48
<b>Figura 2.</b> Dimensión obtiene información de textos orales.....	50
<b>Figura 3.</b> Dimensión infiere e interpreta información de textos orales.....	52

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal demostrar como el Role Playing mejora la comunicación en el área de inglés en los estudiantes de 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” del distrito de Manantay Pucallpa, 2020. La variable Role playing tuvo como fundamentos la teoría del desarrollo de Jean Piaget y la variable dependiente comunicación oral en inglés está respaldada en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Esta investigación es metodológicamente una investigación pre experimental con un diseño cuasi experimental. La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue una lista de cotejo. La población y muestra de estudio estuvieron conformado por un total de 75 estudiantes y 33 estudiantes entre varones y mujeres para una muestra de pre test y post test, con un solo grupo. Los análisis estadísticos de los datos obtenidos indican que: Role playing entonces mejorará la comunicación oral en el área de inglés, esto quiere decir que mejora la capacidad de la comunicación oral y a través de ello la mejora de la competencia comunicativa según sus habilidades del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes distrito de Manantay.

**Palabras clave:** Comunicación oral, inglés, Role playing.

## ABSTRACT

The main objective of this research work was to demonstrate the Role Playing improves communication in the area of English in students of 2nd grade of secondary education of the Educational Institution "Nuestra Señora de las Mercedes" of the district of Manantay Pucallpa, 2020. The role playing variable was based on the development theory of Jian Piaget and the dependent variable oral communication is supported by David Ausbel's theory of significant learning. The research is methodologically an experimental work with a quasi-experimental design. The population and sample were made up of a total of 75 students and 33 students between men and women for a pre-test and post-test sample, the statistical analysis of the data obtained indicate the following conclusion. Role playing will then improve oral communication in the area of English, this means that it improves the ability of oral communication and instead of it the improvement of communicative competence according to their abilities of the 2nd grade of secondary school of the Educational Institution "Nuestra Señora de las Mercedes" district of Manantay.

**Keywords:** Oral communication, English, Role playing.

## INTRODUCCIÓN

Las dificultades que tienen los estudiantes del segundo grado del Colegio Nuestra Señora de las Mercedes distrito de Manantay, en sus habilidades de escuchar y hablar el idioma inglés, permitió analizar que éstos tienen serios problemas para desarrollar las competencias comunicativas de hablar y escuchar y por lo tanto se dificulta el proceso de comunicación en este idioma. “El docente encuentra dificultades en el desarrollo de las clases, lo que obstaculiza a que los estudiantes den una interpretación adecuada de los textos que escuchan”. (Solorzano, 2017)

Cuyo propósito de investigación es mejorar la comunicación oral del inglés en el cual el docente está llamado a hacer posible que el estudiante desarrolle habilidades y estrategias comunicativas para que alcance una competencia comunicativa a través de modelos de enseñanza teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas el cual lleva a que el estudiante interactúe en el ámbito social, cultural en situaciones dado el cual será necesariamente útil. Como resultado de investigación, el presente proyecto se ha estructurado en capítulos.

Capítulo I, de esta investigación, se realiza una descripción del planteamiento problema, descripción del problema objetivo y justificación.

Capítulo II, se desarrollan los antecedentes marco teórico, marco conceptual, cita a autores locales, nacionales e internacionales y las bases teóricas que están sustentadas por investigaciones sobre el juego de roles, la comunicación oral y el idioma inglés de diversos autores.

Capítulo III, se muestran los métodos y técnicas utilizadas para la investigación.

Capítulo IV, se presentan los resultados a través de tablas y figuras; asimismo la prueba de hipótesis y discusión de los resultados.

Capítulo V, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Finalmente se presenta la referencia bibliográfica y anexo correspondiente.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El idioma inglés ha adquirido gran importancia a nivel mundial aún más en esta generación ya que a través de este idioma las personas conocen y valoran la historia, costumbres, cultura de otros países a nivel mundial, en el ámbito educacional se necesita nuevas estrategias para un procesos de enseñanza-aprendizaje como el role playing ya que la comunicación oral en el idioma inglés es indispensable para el desarrollo de la personalidad de cada estudiante, la preocupación de las sociedades más desarrolladas del mundo en una perspectiva por obtener cosas materiales y globalizar su economía, ciencia, tecnología, cultura y educación es primordial pero la gran realidad es que hay grandes obstáculos como es el analfabetismo, la pobreza, crisis socio familiar y cultural que cada vez más afecta a nivel mundial, teniendo en cuenta que las nuevas demandas y desafíos del mundo actual requiere y solicitan estudiantes, profesionales y ciudadanos con capacidades cognitivas, afectivas y motrices que les permita enfrentarse a un mundo cada vez más competitivo e intercultural.

En España así lo refiere Rossi (2016), en su investigación que una de las mayores preocupaciones del profesorado de lenguas extranjeras “Es diseñar nuevas estrategias que redunden en un aprendizaje más eficaz siendo el objetivo final del estudio es presentar una propuesta de

metodología que optimiza el uso de la estrategia del role-playing y mejora las habilidades comunicativas en inglés”.

Es a partir del intercambio de ideas que se han tomado los acuerdos internacionales más importantes, por lo que el poder de la buena expresión no se pone en tela de juicio así lo refiere en su estudio (Larios, 2018) sin embargo, en la sociedad impera la dificultad para hablar en público, y es así como existen campañas, cursos y talleres de expresión oral que intentan subsanar la situación, todo ello es bueno pero la mejor apuesta reside en el largo plazo que es la educación de nuestros niños, como cualquier hábito, si todos hubiésemos adquirido la costumbre de expresarnos de manera correcta desde la infancia, tendríamos muchos menos problemas en hacerlo de adultos la primera es convencer a nuestros alumnos de que hablar en público no es malo, y que no hay razón para sentir temores, es por ende los docentes en cualquier actividad, influye de manera directa en la motivación que sentirán los alumnos al desempeñarla. Por ello, mostremos emoción cada vez que ellos van a comunicarse frente a un público, y ellos estarán más emocionados también, podemos partir por pedirles a nuestros alumnos que expongan oralmente todo lo que ellos produzcan, un ejemplo de la ONU, su trayectoria de 73 años atestigua que no ha podido evitar múltiples conflictos y guerras entre naciones. Pero la comunicación efectiva sí reduce y previene que esas catástrofes se intensifiquen. Lo mismo sucede en nuestra vida personal: una cultura de diálogo reduce nuestros problemas con los otros, al construir hábitos de entendimiento y escucha. Si queremos tener adultos críticos, reflexivos y respetuosos mañana, formemos niños con dichas características hoy.

Es por ello se reconoce que la enseñanza del idioma inglés en la actualidad demanda de más horas ya que no es suficiente las pocas horas de enseñanza y que las clases se lleven a cabo utilizando métodos y técnicas basadas en el enfoque constructivista, entre las cuales se encuentra la técnica del Role Play, la cual es una técnica activa orientada a favorecer en los estudiantes el desarrollo de la competencia comunicativa y que consiste en la aplicación de tres fases o dimensiones: motivación, dramatización y debate así lo refiere Bach y Molina (2017), (Milagros, 2017) en su investigación sobre el uso de esta técnica role playing en la enseñanza de inglés.

En el Perú frente a la crisis social estructural y la crisis educativa expresada sobre todo en la deficiencia académica y la crisis de valores en los diversos lugares del país niños, adolescentes y jóvenes no tiene las condiciones ni reciben los estímulos adecuados para estimular a temprana edad el desarrollo de las habilidades comunicativas; pues en el hogar, el trabajo de sobrevivencia diaria de los padres y los medios televisivos, limita el ejercicio de la expresión oral y sobre todo la comunicación oral, los colegios por su parte es una institución con muchas limitaciones donde no siempre el docente investiga ni innova su estilo de trabajo por tanto el desarrollo del área de comunicación oral y demás disciplinas escolares no contribuyen eficientemente a desarrollar la comunicación oral. Los niños y adolescentes se expresan en su estilo natural predominando la informalidad expresiva en el cual influye y ejerce la cultura del Internet y el celular.

Esta informalidad muchas veces se denota por el uso de un habla distorsionada, lleno de giros idiomáticos extranjeros y otros influidos por la tecnología (“chatear, computa, etc.) que en nada beneficia la competencia lingüística que esperamos que nuestros educandos alcancen.

En este sentido, se busca investigar sobre el uso de técnicas activas que aporten al logro del proceso de enseñanza para mejorar la comunicación oral utilizando como estrategia role playing, es así que, el aprendizaje del idioma inglés es importante para una mejor comunicación en todos los campos donde las personas se desenvuelven, así como también para un adecuado intercambio cultural, social y laboral, considerando que el inglés se enseña en nuestro país, desde la educación básica regular hasta llegar a la educación superior y particularmente a la educación superior del mismo modo, permitirá reflexionar acerca de los fundamentos teóricos de la técnica del role playing como práctica activa docente en el desarrollo de las clases de inglés en los estudiantes.

En la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes los estudiantes no interactúan oralmente en el desarrollo de la asignatura de inglés, porque son muy tímidos no hacen preguntas no aclaran frente a un problema presentado en la gran mayoría son conformista hay una gran ausencia de participación en el aula pero todo esto es por el temor a equivocarse y la falta de interactuar entre compañeros , producto de la carencia de estrategias de parte del docente del área de inglés al no motivar mediante el role playing, simulaciones esto frustra al estudiante en su vida futura al saber expresar sus opiniones, ideas y emociones y todo

esto reducen los niveles comunicativos orales también observamos que los adolescentes son introvertidos, temerosos de expresarse en público.

Es por ese motivo para conseguir un buen aprendizaje duradero en los estudiantes proponemos como propuesta de solución a este problema, El role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés ya que a través de esto los estudiantes desarrollara una de las habilidades y competencias que tiene el ser humano, tanto como un aprendizaje dinámico y autentico que implica mucho manejo de emociones o situaciones comunicativas en el role playing y es así como el estudiante podrá interpretar sus propias ideas logrando tener un aprendizaje significativo y por seguro mostrara seguridad en su fluidez y comunicación oral en el curso de inglés.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

- ¿De qué manera el role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay - 2020?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿De qué manera el role playing mejora en la obtención de la información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado

de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay?

- ¿De qué manera el role playing mejora al inferir e interpretar información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay?

### **1.3. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### **1.3.1. Objetivo General**

- Demostrar que el role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés, en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Determinar de qué manera el role playing mejora la obtención de información del texto oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay.
- Demostrar que el role playing mejora al inferir e interpretar información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay.

## **1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS**

### **1.4.1. Hipótesis General**

- Role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, Distrito de Manantay, 2020.

### **1.4.2. Hipótesis Específicas**

- El role playing mejora, obtiene información de textos orales en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria.
- El role playing mejora al inferir e interpretar información de textos orales en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria.

## **1.5. VARIABLES**

### **1.5.1. Variable Independiente**

- Role playing.

#### **Dimensiones**

- Actividad pedagógica.
- Fases del role playing.
- Beneficios del role playing.

### **1.5.2. Variable Dependiente**

- Comunicación oral.

#### **Dimensiones**

- Obtiene información del texto oral en inglés.
- Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.

### **1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

- La operacionalización de las variables se describe en la siguiente tabla.

**Tabla 1. Operacionalización de las variables**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES (VARIABLE INTERMEDIA)</b>	<b>INDICADORES (VARIABLE EMPÍRICA)</b>	<b>ÍTEMS</b>
ROLE PLAYING	Actividad pedagógica	Mediador, mediación en el juego	No es motivo de medición
		Integración de los pares	
	Fases del role playing	Motivación, preparación, representación y debate	
	Beneficios del role playing	Aumenta la motivación, fomenta el aprendizaje activo, mejora la comunicación interpersonal.	
COMUNICACIÓN ORAL	Obtiene información del texto oral en inglés	Explicar el tema y el propósito	Logro destacado Logro previsto Proceso Inicio
	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Adaptar el texto oral a la situación comunicativa	

## **1.7. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

### **Práctico**

La presente investigación es una propuesta pedagógica para mejorar la comunicación oral a través de la técnica del role playing el cual ayudara a los estudiantes a obtener información de textos orales, inferir e interpretar información de textos orales, pues el objetivo es que el estudiante no solo aprenderá el idioma, sino que podrá comunicarse expresándose con facilidad sus ideas e interactuar con sus compañeros y aun con el docente es importante aplicar ya que el role playing es una estrategia que ayuda e involucra a los estudiantes en las actividades grupales y así pierda el temor de expresarse en público y pueda comunicarse en cualquier parte del mundo, siendo una opción definitivamente motivadora en el ámbito cultural y social.

Además, como futuros docentes nos permitirá involucrarnos con la tecnología y manejo de nuevas estrategias como el role playing mejorará la comunicación oral en los estudiantes ya que este idioma inglés es hablado a nivel mundial y por ello su gran importancia de aprender y la oportunidad que el estudiante y el docente tan bien interactúen obteniendo un aprendizaje significativo.

### **Teórico**

El Idioma Inglés es uno de los Idiomas más importantes el cual resulta fácil y divertido de aprender si lo consideramos en serio y usamos tales estrategias que viene hacer un reto para cada docente dejando a tras

la enseñanza tradicional y es así como futuros docente nos permitirá involucrarnos con la tecnología y manejo de nuevas estrategias cual es role playing mejorara la comunicación oral en los estudiantes ya que este idioma inglés es hablado a nivel mundial y por ello su gran importancia de aprender y la oportunidad que el estudiante y el docente tan bien interactúen obteniendo un aprendizaje significativo.

### **Metodológico**

Se justifica metodológicamente la investigación que Role playing busca obtener la mejora de la comunicación oral a su vez obtener información de textos orales también infiere e interpreta información de textos orales en los estudiantes de este modo se busca contribuir , enriquecer otros conocimiento a través de la tecnología y su uso para ser posible este reto que sería de cada docente y estudiante aun involucrando a padres de familia ya que es una propuesta didáctica que se basa en diferentes estrategias

### **1.8. VIABILIDAD**

Es viable porque permite la integración comentada fue el escenario que permitió incorporar el role playing como metodología educativa. Y mientras que la integración ha permanecido invariable como elemento de decisión pedagógica, las metodologías, herramientas, instrumentos, utilizados para darle sentido y consistencia han sufrido la variabilidad que la adaptación a las necesidades sentidas y percibidas precisaban. De ahí

que el role playing haya sido un elemento dinámico que ha permitido, a su vez, imprimir el dinamismo necesario en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica regular. El role playing permite darse cuenta de un modo racional de los propios fallos y disfunciones al tiempo que genera un “choque vivencial” que lleva a los componentes del grupo a una toma de contacto con unos modos emocionales propios y hechos visibles en el proceso pedagógico. La persona que “actúa” vive la experiencia metido en la piel del otro y le lleva, en muchas ocasiones, a una profunda revisión y a un posible cambio personal. Así, este estudio tiene como objetivo comunicar los aspectos positivos y negativos que se evidencian en el desarrollo del role playing.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES**

##### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Martinez (2019). En su investigación para licenciatura realizado en Bogotá sobre el juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera para optar la licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades e idiomas en la Universidad Libre de Colombia, Bogotá-2019, tuvo como objetivo mejorar la producción oral en inglés como lengua extranjera a través del juego de roles, en primer lugar, a través del diseño y la implementación de una propuesta didáctica basada en esta estrategia pedagógica que favorezca el desarrollo de la competencia comunicativa en cuestión. Finalmente, se procederá a evaluar el progreso en la producción oral en lengua extranjera mediante los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta. La metodología empleada se caracteriza por su carácter cualitativo, así como la investigación sobresale por ser de tipo investigación-acción. Con relación a los instrumentos para la recolección de información, se estimó relevante emplear encuestas, prueba diagnóstica, grabaciones de audio, diarios de campo y planes de clase. Finalmente, la presente propuesta de investigación se llevó a cabo en un grupo de 27 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 8 y 10 años, del curso 401 del Colegio Marco Tulio Fernández, Posteriormente se realizó el análisis de los resultados a partir

de dos categorías planteadas, las cuales surgieron de la información recolectada en los instrumentos aplicados, de los constructos teóricos, de los objetivos de la investigación y de la misma experiencia del docente investigador. Finalmente, a partir del análisis de los resultados obtenidos por los instrumentos implementados y demás, se plantearon las conclusiones del proceso de investigación.

Cuitiño, Díaz y Otárola (2019). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Hoy en día el idioma inglés es una herramienta de comunicación fundamental. En el sistema educacional chileno las oportunidades para desarrollar esta habilidad en el aula son pocas debido a la escasa cantidad de horas de clase de esta asignatura. La producción oral es un desafío para los alumnos pues requiere de conocimientos idiomáticos y de la superación del miedo y la vergüenza al comunicarse. La presente investigación-acción da cuenta de los resultados obtenidos al implementar una secuencia didáctica sustentada en la técnica dramática del role play con el fin de promover la fluidez y la precisión oral en inglés en 34 alumnos de 4.o de primaria de un establecimiento semipúblico. Ambos criterios fueron medidos con una rúbrica analítica de desempeño oral tanto al inicio como al final de la intervención. Para verificar si la mejora en las puntuaciones entre ambas rúbricas fue significativa se aplicó el Test de Wilcoxon. Asimismo, se utilizó una entrevista semiestructurada de percepción acerca de la intervención a los estudiantes. Los resultados mostraron que tanto la fluidez como la precisión oral incrementaron significativamente su puntuación al final de la intervención. Asimismo, la

seguridad al hablar en inglés, el gusto por la asignatura y la autopercepción de la competencia oral aumentaron después de la implementación.

Rojas, Guerrero, Arancibia y Barraza (2021). Manifiestan en su trabajo de investigación que: Objetivo: Evaluar las habilidades de comunicación durante la entrevista clínica, en el contexto de la Simulación Clínica (SC) con Paciente Simulado (PS) y Role Playing (RP). Material y Método: Investigación con aplicación del método mixto de tipo secuencial explicativo, en el contexto de una asignatura electiva de innovación en el Departamento de Enfermería de la Universidad de Atacama. La primera etapa fue cuantitativa de tipo correlacional, aplicando una versión abreviada de la Master Interview Rating Scale (MIRS) a diez estudiantes de enfermería. Cada uno realizó tres entrevistas clínicas con metodología de SC con PS, y tres con RP. Para la hipótesis correlacional se calculó t student. La segunda etapa fue cualitativa de tipo fenomenológica, alcanzando la saturación con dos grupos focales. Los datos se analizaron línea por línea, con categorización emergente, y triangulación de investigadores y datos. Resultados: Se obtuvo un t student de 12,161, aceptando la hipótesis: “En la SC con PS los estudiantes demuestran una mejor aplicación de las habilidades de comunicación”. Se identificaron 23 códigos y tres categorías centrales que describen la importancia de la SC en la aplicación de las habilidades de comunicación. Conclusiones: La aplicación de habilidades de comunicación durante la entrevista clínica fue evaluada positivamente desde la dimensión cuantitativa y cualitativa, obteniendo puntuaciones que muestran un alto porcentaje de cumplimiento y una evaluación perceptiva positiva entre los participantes.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Fernández (2021). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Esta investigación tuvo como objetivo general establecer la influencia del uso de la estrategia del role-play para la mejora la expresión oral en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Comercio N° 64; fue una investigación aplicada, con diseño experimental, cuasi experimental con una muestra de 40 estudiantes de 4to grado secundaria, distribuidos en 2 grupos, aplicándose como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo, contando con una fiabilidad de 0.84 se concluye que el uso de la estrategia role play influye significativamente en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N° 64, 2021, ya que, en el post test el promedio del nivel expresión oral en inglés de los estudiantes , del grupo control 10.53 y experimental 30.48 y en cuanto a la prueba de (U-Mann-Whitney: .500 y  $z= 5,427$ ),  $p = .000$  y  $p < 0.05$ : por lo que los estudiantes del grupo experimental presentaron mejores resultados en sus niveles de expresión oral en inglés después del uso de la estrategia del role-play.

Álvarez y Panta (2017). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Uno de los principales propósitos del aprendizaje de lenguas extranjeras, particularmente el inglés, en muchas partes del mundo, es la capacidad de comunicarse efectivamente con otros usuarios del idioma de destino. Enseñar a comunicarse en situaciones reales y cotidianas es muy frecuente descuidado y los estudiantes tienen pocas posibilidades de

practicar el lenguaje ordinario en clase. Por lo tanto, los profesores deben proporcionar a los estudiantes oportunidades para mejorar sus habilidades de hablar. La presente investigación se realiza en base a un estudio basado en el método científico cuasi-experimental. El principal objetivo de este trabajo de investigación es indagar si las actividades de juego de roles (role play) contribuyen al desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar en el idioma inglés.

Mita y Tamo (2019). En su trabajo de investigación titulado: “Estrategia del Role-play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de 3ro de secundaria de la institución educativa San Martín de Porres California-Paucarpata, Arequipa 2019”, efectuada durante el presente año con una población de 56 estudiantes en esta prestigiosa institución educativa. El objetivo de nuestra investigación es identificar el grado de mejora de la expresión oral del idioma inglés a través de todo el proceso de investigación se consiguió demostrar la hipótesis alterna que planteamos en nuestra investigación. La investigación corresponde a un enfoque Cuantitativo, el tipo de investigación es Descriptiva Explicativa, el diseño de investigación es pre-experimental; para la variable independiente su técnica es la Sesión y su instrumento el Plan de Sesión, para la variable dependiente su técnica es la Observación y su instrumento es la Rúbrica. Los resultados de la investigación demuestran que el 71,4% de los estudiantes tenían un nivel en proceso y el 28,6% tenía un nivel de inicio expresión oral. Luego de la aplicación del role-play se puede ver que hubo un aumento en el nivel de logro, quien pasó de tener 0% a 82,1%, lo que demuestra que hubo una mejoría en la expresión oral. Se comprueba a

través de la prueba estadística t student que sí hay influencia de la variable Role-play sobre la variable expresión oral del idioma inglés.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Quedo (2019). En su investigación tiene como objetivo determinar si las estrategias de aprendizaje basados en el enfoque colaborativo mejoran la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes de 5to grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Bautista del distrito de Callería, Región Ucayali, 2019. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, descriptivo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 20 estudiantes del quinto grado de educación primaria, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Para el análisis de datos recolectados se utilizó el análisis descriptivo y como soporte el programa Excel, para el procesamiento de datos el Software SPSS versión 18. Para el contraste de las hipótesis se utilizó la prueba de muestras relacionadas (Prueba T). Los resultados muestran que en el Pre Test el 10% calificó con "AD" y en el Post Test en este mismo nivel de logro se incrementó al 55%, además la media obtenida en el Post Test es mayor que la del Pre Test, concluyendo que la aplicación de estrategias de aprendizaje con enfoque colaborativo mejora significativamente ( $P < 0,000$ ) la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes.

Según, Taricuarima (2019). El objeto de estudio de la investigación fue la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación

en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 303 “Alexander Von Humboldt” de Padre Abad - Ucayali, 2019. En la investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. El diseño específico es de un solo grupo pre test y post test, aquí se aplica un pre test antes del tratamiento y post test después, al mismo grupo. La muestra estuvo conformada por 23 niños de 4 años y el muestreo fue intencional. El análisis e interpretación de los datos se realizó por medio del análisis estadístico Wilcoxon. En esta investigación se llegó a la conclusión de que la aplicación de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 303 “Alexander Von Humboldt” de Padre Abad - Ucayali, 2019.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. ROLE PLAYING**

#### **2.2.1.1. Definición del role playing**

Larsen (2000, p.137) citado por Guanoquiza (2019), manifiesta que “El Role Play es importante en el enfoque comunicativo, debido a que la oportunidad a los estudiantes de practicar la comunicación en diferentes contextos y roles sociales”.

No obstante, según Ladousse (1995). Citado por Guanoquiza (2019), “El Role Play utiliza diferentes técnicas de comunicación, y desarrolla la fluidez en el lenguaje, promueve la interacción en el aula, y aumenta la motivación”. Aquí, el aprendizaje entre pares se anima, y toma

lugar la responsabilidad compartida entre el profesor y los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (citado en Harni, 2007, p. 20).

Según Ministerio de Educación (2010). “Es una forma de traer situaciones de la vida real al salón de clase. A los estudiantes se les da una situación problemática y se les asigna un rol individual”. Cada uno de ellos puede ser escrito en tarjetas. Por ejemplo:

- **ROLE A:** You are a client in a bakery. You want to buy a cake for your friend. Your friend likes chocolate cake.
- **ROLE B:** You are the salesman in the bakery. You have all kind of cakes but not chocolate.

Con mucha frecuencia, el juego de roles se hace en pares, como el ejemplo que se menciona, aunque algunas veces involucra la participación de cinco o más participantes diferentes. Normalmente los pares o grupos de roles improvisan su diálogo entre ellos mismos, de manera simultánea, sin audiencia. Algunas veces, voluntarios se involucran y participan en el desarrollo de la clase. Factores que contribuyen al éxito del juego de roles:

- Presentación cuidadosa y clara de las instrucciones.
- Asegurarse de que el lenguaje exigido esté dentro de la capacidad de los estudiantes del grado.
- Ser entusiasta.
- Una presentación previa, conjuntamente con el docente, ayudaría mucho.

El juego de roles como su nombre lo dice es un juego de roles las cuales significa que se van a intercambiar roles con el objetivo de mejorar la comunicación oral en el sujeto, esta técnica ayuda mucho porque motiva, ayuda a ser autónomos, la interacción, resolviendo conflictos ya que debe ser guiado por el docente estas situaciones comunicativas son muy beneficiosas para el alumno ya que aprende a comunicarse de manera fluida con un rol la cual asume con responsabilidad, algunas veces se realiza en grupos de 5 depende de la situación a la cual van a representar, pero en la mayoría de los casos se dan en pareja. Es una estrategia que estimula la creatividad y aumenta la motivación frente a situaciones comunicativas.

#### **2.2.1.2. Dimensiones del role playing**

#### **El juego de roles es una actividad pedagógica**

El juego de roles según (Simbron, 2019) “es una actividad cuyo objeto en el desarrollo afectivo del niño es proporcionarle oportunidad de ensayar sus conductas de adulto”. “Permite conocer y estimular su desarrollo social y de interactividad con los demás (Tomar acuerdos, representar roles y acciones)”.

“El juego de roles es una actividad pedagógica en la que, a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propios conceptos sobre la realidad”. Mientras exista más relación entre pares el aprendizaje será más productivo, porque entre ellos se resuelven ciertos problemas para poder jugar y se ponen en práctica las normas de convivencia. Por ello

los niños logran aprender a convivir con los demás dentro de un ámbito determinado, respetando e integrando a cada compañero de juego.

Sarlé (2010) expresa: “La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega)”. Si comprendemos el juego como un producto de la cultura podemos asegurar que al jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor esencial que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde el punto de vista de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintas formas: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

### **Mediador/ Mediación**

“La mediación es necesario en todo proceso de aprendizaje”- El niño que conoce más enseña a sus pares y viceversa al final cada uno logra aumentar su zona potencial. La mediación ocurre en el ambiente de la interacción social, y en el caso de la educación inicial, o de la escolaridad, se logra la mediación en un ámbito de personas en acción, instrumentos proporcionados por el ambiente para favorecer el aprendizaje, condiciones y recursos para asegurar el aprendizaje. La zona de desarrollo real y la zona de desarrollo próximo son importantes y claves para llegar a la zona de desarrollo potencial y todo ello se puede conseguir en los estudiantes

de preescolar. “El pensamiento no sólo está mediado externamente por signos. Está mediado internamente por significados”. (Vygostki, p.282)

### **Mediación en el juego**

La mediación es importante en la actividad lúdica. “Influye en el cambio de conductas, el establecimiento de las normas del juego y la participación entre pares”. Las preguntas son claves e importantes para el trabajo de mediación mientras más relación exista mejor aprendizaje se obtendrá con los niños(as).

Para Vygotsky la zona de desarrollo próximo se define como “la distancia entre la zona de desarrollo real, determinado por la capacidad de resolver un problema, y la zona de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

### **Integración entre pares**

El juego busca que los niños se incorporen más y puedan intervenir su aprendizaje, comportamiento y resolución de problemas. Mientras exista la tarea en colectivo los niños, siendo conducidos y orientados por el maestro, pueden aumentar de su zona de desarrollo real, a su zona de desarrollo potencial como señala la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.

El juego de roles forma parte de una actividad pedagógica donde ayuda a estimular a los niños, jóvenes, adultos en el desarrollo social e interactuar en parejas, esta estrategia debe ser guiada y orientada por el docente, logrando una convivencia con los demás, debido a la situación al

que estamos atravesando por el covid-19 el juego de roles se ha visto afectado enormemente en la educación básica regular, porque muchas veces no cuentan los alumnos con un buen internet para poder interactuar de manera exitosa durante las clases y es por eso que los docentes están utilizando nuevas estrategias para ayudar a que los alumnos puedan seguir desarrollando esta actividad dentro de las clases virtuales.

### **2.2.1.3. Fases del role playing**

Según, Garcia (1992). La técnica del role-playing “Pretende facilitar la adquisición de capacidades tales como la perspectiva social, la empatía y el role-taking”. En ella se trabajan conjuntamente aspectos tales como la dirección de las relaciones interpersonales, o las motivaciones racionales y emocionales que actúan en la toma de decisiones, siendo todo ello objeto de análisis posterior.

De forma muy sintética podemos decir que el role playing “consiste en dramatizar a través del dialogo y la interpretación quizás improvisada, una situación que presente un conflicto con trascendencia moral”.

A continuación, explicaremos en cuatro fases el proceso que se sigue en el modelo clásico del role- playing:

- **Motivación:** El objetivo de esta fase es crear en el aula un clima de confianza y participación, intentando que todos los alumnos reconozcan el problema que se plantea y lo acepten como un tema de interés.

- **Preparación de la dramatización:** En esta fase el educador aporta los datos necesarios para llevar a cabo la presentación, indicando cuál es el conflicto, qué personajes intervienen y qué situación o escena concreta se dramatiza. Para ello se puede ayudar de un breve escrito en el que se explique el problema. Después de la explicación, se piden voluntarios para representar los distintos personajes, animando a los alumnos a participar, pero sin forzarlos. Es interesante a asumir roles diferentes al personal de forma que el alumno se vea forzado a busca argumentos distintos a los propios y a ponerse en el lugar del otro. A continuación, los actores salen del aula y tienen unos breves minutos para interiorizar su papel. Si se considera necesario el profesor entregará a cada personaje un pequeño escrito donde figuren sus rasgos de personalidad más característicos. Mientras el profesor informa al resto de la clase sobre cómo deben realizar su función de observadores, subrayando la importancia de sus apreciaciones en el análisis de la representación haya finalizado.
- **Dramatización:** Durante la dramatización los actores intentan asumir su rol acercándose lo más posible a la realidad y esforzándose por encontrar argumentos convincentes que hagan creíble su postura. Dado que el diálogo entre los distintos personajes no está previamente preparado, la improvisación y el tener que situarse en un punto de vista ajeno requieren por parte del individuo un esfuerzo considerable que no conviene mantener durante mucho tiempo. Es por ello que, una vez hayan surgido elementos suficientes

para el debate, el profesor pondrá fin a la interpretación. Teniendo en cuenta que la situación física facilita o entorpece enormemente la observación de la escena, es conveniente que el grupo de observadores esté situado de tal manera que pueda ver y escuchar sin dificultad a los distintos personajes. La colocación en semicírculo con los actores frente al grupo suele ayudar a este fin.

- **Debate:** En esta cuarta fase se analizan y valoran los distintos elementos de la situación que ha sido interpretada: Cuál era el problema, que sentimientos han entrado en juego, qué actitudes, qué soluciones se han propuesto, cuáles parecían más adecuadas, cuáles parecían más adecuadas, cuáles menos, y otras cuestiones semejantes. Para facilitar y agilizar el debate, puede ser conveniente seguir un orden en la puesta en común. Por ejemplo, puede iniciarse la discusión con una exposición breve por parte de los actores sobre la experiencia que acaban de vivir, seguidamente será el grupo de observadores quien comunique su percepción de la dramatización. Una vez los dos grupos han expuesto su punto de vista, se abre diálogo interviniendo indistintamente unos a otros. El papel del maestro como moderador es definitivo para una buena calidad en el debate. El interés real del grupo por el problema y el grado de implicación tanto intelectual como afectivo también son factores decisivos para la discusión. La búsqueda de nuevas soluciones y alternativas al conflicto, la transferencia a situaciones reales y cercanas a los alumnos, el medir las consecuencias de las distintas decisiones y el intento por llegar a establecer conclusiones como

grupo son los elementos que debe tener presente el educador a fin de explotar al máximo esta fase. Si se considera oportuno, una vez finalizado el debate, se puede repetir la interpretación explorando nuevas posibilidades de solución al conflicto planteado y valorando sus consecuencias. El role playing está compuesto por 4 fases las cuales son muy fundamentales conocerlas para poder direccionar al Role Playing o juego de roles, ya que este juego consiste en dramatizar o interpretar una situación que presente un conflicto y esta estrategia debe ser orientada por el docente quien facilita en la enseñanza a los alumnos, de esta manera podrán lograr realizar el juego.

#### **2.2.1.4. Beneficios de un role playing**

Según Caparros (2002). En el aula, organizar un role playing en el aula puede aportar, si está bien diseñado y se han definido objetivos claros, gran cantidad de beneficios. Entre ellos, considero imprescindible destacar los siguientes:

- Aumenta la motivación y el interés por parte del alumno.
- Fomenta el aprendizaje activo, facilitando la comprensión y adaptándose a problemas concretos.
- Supone un feedback instantáneo e involucración de los alumnos en el proceso de aprendizaje.
- Integra teoría y práctica, permitiendo vivir situaciones reales desde la seguridad del aula (sin exponerse a la realidad).
- Mejora la comunicación interpersonal.

### **2.2.1.5. Importancia del role playing como herramienta de clase**

Role Playing Según Graña (2021) “Es una dinámica en grupo que permite el aprendizaje de forma más sencilla y dinámica. A través de la dramatización o simulación de roles se representa una situación o caso particular de la vida real”. Al final de la misma, los integrantes y el público realizan un debate sobre la actuación de cada uno.

Por lo tanto, consiste en una técnica que no solo involucra a los actores, también al público observador. El objetivo es transmitir una enseñanza, un valor, de una situación ocurrida en el pasado o en el presente. De esta forma puede ayudar a fomentar la convivencia en el centro escolar, a aprender de manera más fácil un hecho histórico o a fomentar la participación en grupo.

Las dinámicas en grupo o role playing nacen con el fin de ayudar a que los alumnos desarrollen de forma adecuada sus habilidades sociales, la percepción de sí mismos, su autonomía y que aprendan a socializar con los demás en un entorno tolerante y empático.

## **2.2.2. Teorías relacionado al problema**

### **2.2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo Jean Piaget**

Piaget considera al profesor como un guía o conductor más no el agente por el cual los estudiantes lograrán aprender. Esto es así porque es el alumno (a), el que, mediante su desarrollo y evolución cognitiva, va

logrando un equilibrio que lo lleva a su aprendizaje según teorías cognitivas. (Teorías Cognitiva, 2016)

Según Piaget, el desarrollo cognitivo de los niños avanza a través de una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos críticos, cada uno de los cuales está marcado por cambios en como los niños conciben el mundo, según analiza (Vergara, 2017) El desarrollo cognitivo es la capacidad innata del ser humano el cual se desarrolla según los cambios como conciben el mundo a la medida que van integrándose a la sociedad el cual le lleva a su aprendizaje.

#### **2.2.2.2. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel**

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen, es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado. (Torres, 2018)

Universia (2015), señala que el aprendizaje significativo se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente; por lo que la nueva idea podrá ser aprendida si la idea precedente se ha entendido de manera clara. Es decir, esta teoría plantea que los nuevos conocimientos estarán basados en los conocimientos previos que tenga el individuo, ya sea que lo hayan adquirido en situaciones cotidianas,

textos de estudio u otras fuentes de aprendizaje. Al relacionarse ambos conocimientos (el previo y el que se adquiere) se formará una conexión que será el nuevo aprendizaje, nombrado por Ausubel "Aprendizaje Significativo".

El aprendizaje significativo de David Ausubel consiste que una persona puede poseer ciertos conocimientos y cuando ya existen saberes se relacionan con la nueva información previos que el sujeto dispone en su memoria es decir la enseñanza no parte de cero el cual es una ventaja para ser aprovechado en el proceso de enseñanza.

#### **2.2.2.3. Teoría motivacional de Maslow**

Maslow formuló A Theory of Human Motivation, citado por (Blog de Salomon, 2021) teoría en la que define una jerarquía de necesidades humanas y argumenta que a medida que los individuos van satisfaciendo las necesidades más básicas, los individuos desarrollan necesidades y deseos más elevados. Estas necesidades se agrupan en distintos niveles formando una pirámide según acompaña al post de tal manera que las necesidades situadas en la parte superior de la pirámide sólo requieren nuestra atención cuando tenemos satisfechas las necesidades más básicas o aquellas que se colocan en la parte inferior de la pirámide.

#### **2.2.3. Comunicación oral en inglés**

Según el Ministerio de Educación (2016, p.119) se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. "Supone un proceso activo de construcción

del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo”. En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea.

Esto significa considerar los modos de cortesía de acuerdo al contexto sociocultural, así como los recursos no verbales y para verbales y las diversas estrategias de manera pertinente para expresarse, intercambiar información, persuadir, consensuar, entre otros fines. De igual forma, supone tomar conciencia del impacto de las nuevas tecnologías en la oralidad. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales.

#### **2.2.4. Teorías de la adquisición de una segunda lengua**

##### **2.2.4.1. Teoría de Krashen**

La teoría propuesta por Krashen o también conocida como la Teoría del Monitor citado por (Beltrán, El Aprendizaje del Idioma Inglés como Lengua Extranjera, 2017) De acuerdo a esta teoría en la adquisición de una

segunda lengua se combinan dos sistemas: el primero que es el sistema de adquisición y el segundo el sistema de aprendizaje. Esta teoría se compone de cinco hipótesis:

**La hipótesis del sistema de adquisición y del aprendizaje:** El cual hace una diferenciación en cuanto a dos procesos: la adquisición y el aprendizaje, el primero que se da de una forma subconsciente y el segundo de una forma consciente. (Nolasco, 2004)

**La hipótesis del orden natural de adquisición:** La cual indica que los estudiantes de una segunda lengua van aprendiendo las estructuras gramaticales en un orden predecible. (De Castro, 2009)

**La hipótesis del monitor:** La cual resalta el rol del individuo que adquiere un segundo idioma, ya que, el mismo, en base a sus errores, deberá reflexionar sobre su proceso de adquisición. Con respecto a esto Contreras (2012), afirma que “El conocimiento consciente de las reglas gramaticales (aprendizaje) tiene también una (y única) función: actuar en producción de los enunciados como un monitor, un corrector, modificándolos si no están de acuerdo con las reglas aprendidas”. (p.124)

**La hipótesis del input comprensible:** Esta hipótesis plantea que un estudiante alcanzará la segunda lengua siempre y cuando todas las entradas de información que reciba sean de un grado mayor de dificultad al que ya posee. (Villanueva, 2010)

Con relación a este proceso de entrada, Contreras (2012), manifiesta que “la adquisición de una segunda lengua solamente ocurrirá si el aprendiz

se encuentra expuesto a muestras de la lengua meta (entradas) que estén un poco más allá de su nivel actual de competencia lingüística”. (p.129)

**La hipótesis del filtro afectivo:** Esta hipótesis desempeña un papel importante dentro del proceso de adquisición de un segundo idioma, ya que destaca la importancia del factor emocional, la cual sería determinante al momento de medir el grado de aprendizaje alcanzado por el estudiante de una segunda lengua.

#### **2.2.4.2. Teoría del enfoque comunicativo**

Richards y Rodgers (2001) citado por (Aicart, Lenguaje Journey Blog Método Comunicativo, 2015) proponen tres tipos de materiales comunicativos:

**Textos:** La mayoría de libros de texto actuales constan de un temario con contenido estructural y funcional que se lleva a cabo mediante unidades que contiene: textos reales o adaptados con preguntas de comprensión, actividades comunicativas para trabajo en pareja o en grupo, explicaciones gramaticales con ejercicios (p. ej. rellenar huecos).

**Tareas:** Estas pueden ser juegos, role plays, fichas, y en general material que favorezca la comunicación. Suelen venir en forma de paquete de actividades, cuadernos de ejercicios, o simplemente aparecen como apéndice al final del libro de texto.

**Material real:** Que puede constar de revistas, periódicos, y otros elementos visuales sobre los que se puedan construir actividades comunicativas tales como mapas, imágenes, símbolos, gráficas, etc.

### **2.2.4.3. Teoría de la perspectiva interaccionista**

La perspectiva interaccionista citada por Urmeneta (2001) y Escobar (2001), sostienen que es la interacción entre los hablantes la que es determinante en la adquisición de la segunda lengua. Esta interacción puede tener lugar entre un hablante experto (nativo o profesor) y un hablante no experto (no nativo, aprendiz), o entre aprendices que se comunican entre sí. La perspectiva interaccionista ha atravesado diversas etapas. En un primer momento, Long (1983) parte de la hipótesis de Krashen de que el input comprensible es el motor del aprendizaje, pero se distancia de él al afirmar que son las modificaciones conversacionales las que convierten el input en comprensible para el aprendiz. 7 Estas modificaciones, a las que otorgó el nombre genérico de negociación del significado, dependen tanto del hablante experto como del aprendiz, ya que son ambos conjuntamente y en cooperación los que construyen la conversación.

Esto implica que el aprendiz se involucra de forma activa en la obtención de input comprensible y no es un mero receptor del mismo. Las modificaciones conversacionales tienen un doble objetivo: evitar los problemas de la conversación y repararlos cuando surgen. Dichas modificaciones pueden ser de diversos tipos, entre los que se hallan: Las demandas de clarificación o de repetición efectuadas por el hablante nativo o no nativo cuando no entienden algo, por ejemplo:

“No entiendo. Por favor, repita”.

Las comprobaciones del hablante nativo sobre la comprensión del hablante no nativo, por ejemplo:

“Tenemos que irnos ya. ¿Me entiendes?”

Las demandas de confirmación, realizadas tanto por el hablante nativo como por el no nativo, por ejemplo:

HN: Cierra la puerta, por favor.

HNN: “¿yo cerrar puerta?”

Las repeticiones y reformulaciones, consecuencia de las demandas de clarificación y repetición. A continuación, se ofrece un ejemplo de conversación con estructura modificada:

HN: When did you finish? (¿A qué hora acabaste?)

HNN: Um? (¿Eh?) [demanda de repetición]

HN: When did you finish? (¿A qué hora acabaste?) [repetición]

HNN: Ten clock. (Diez.) HN: Ten o'clock? (¿A las diez?) [demanda de confirmación] HNN: Yeah. (Sí.) [confirmación]

Así mismo, desde la perspectiva interaccionista se sostiene que la producción oral (y no sólo la comprensión de los mensajes) es un elemento esencial en el aprendizaje de una segunda lengua. Swain (1985,1995) atribuye a la producción los siguientes efectos:

- Ayuda al aprendiz a notar las lagunas que hay entre lo que quiere decir y lo que sabe decir, lo cual le puede ayudar a advertir lo que no sabe, o lo que sabe parcialmente.
- Ayuda al aprendiz a formular y verificar sus hipótesis sobre el funcionamiento de la lengua. Así, los aprendices al hablar pueden comprobar si su idea sobre el funcionamiento de la lengua meta es eficaz o no, en cuyo caso pueden introducir modificaciones.

- Favorece la reflexión consciente sobre la lengua o actividad metalingüística, de modo que durante las actividades de producción los aprendices, no sólo formulan sus hipótesis, sino que pueden conversar sobre ellas utilizando la lengua como instrumento de reflexión. La última de las funciones propuestas por Swain está en consonancia con la dirección que las tesis interaccionistas han tomado en los últimos años.
- En efecto, desde esta óptica hoy se admite que la comprensión y la producción de mensajes por sí mismas no son suficientes para lograr niveles óptimos en el aprendizaje de las segundas lenguas y recomiendan introducir en las actividades comunicativas ajustes pedagógicos que favorezcan la atención de los aprendices a los aspectos formales, de manera que aquellos puedan establecer relaciones entre forma y función.
- En el mundo anglosajón esta corriente ha adoptado la denominación de atención a la forma y viene avalada por diversos estudios que indican que los aprendices obtienen mayores niveles de corrección cuando se requiere algún tipo de atención formal en la actividad de aprendizaje, especialmente cuando la enseñanza está orientada hacia la comunicación significativa. (Norris y Ortega, citados por Chaudron, 2000)
- La atención a la forma se puede lograr mediante prácticas pedagógicas diversas, tales como proporcionar a los aprendices feedback correctivo de forma consistente, pero sólo sobre aquellos

aspectos formales que se desea priorizar, o promover la reflexión consciente mediante el uso de metalenguaje en determinadas actividades. En Europa, también numerosos autores se han preocupado por el despertar de la conciencia lingüística y metalingüística del aprendiz como dinamizadoras del aprendizaje.

Desde otra perspectiva, el interaccionismo social, (Vygotsk, 1962, 1978) considera que el ser humano es un ser social y la interacción social juega un papel central en el aprendizaje. Todo aprendizaje, incluidos los aprendizajes de la primera y segunda lenguas son fruto de la relación social. Para él la base de todo aprendizaje es el éxito alcanzado cooperativamente y la base de ese éxito reside en la lengua y la comunicación. Así la adquisición de una lengua tiene lugar en la conversación con un hablante más experto, ya sea el profesor o un compañero, que actúa de mediador.

El concepto de zona de desarrollo próximo es clave en la teoría vygotskiana y se refiere a las habilidades y conocimientos que están justo por encima de los que posee el aprendiz. La cooperación entre el hablante experto y el aprendiz en esta zona crea unas condiciones que favorecen la comprensión y la producción de mensajes por este último, y el avance y consolidación de su repertorio lingüístico. Según esta perspectiva, lo que hoy el alumno puede hacer hoy en cooperación con otro, es lo que en el futuro podrá hacer solo. Este proceso de facilitación se denomina andamiaje. Diferentes investigadores trabajan actualmente con una óptica vygotskiana.

Las tesis interaccionistas han tenido un enorme impacto en el aula. Fruto de sus hallazgos son la importancia otorgada actualmente como estrategias pedagógicas promotoras de aprendizaje a la comunicación de mensajes auténticos, la interacción en parejas y en pequeños grupos y los ajustes pedagógicos que facilitan la atención a la forma en el seno de actividades genuinamente comunicativas. Las teorías interaccionistas y cognitivas, conjuntamente con la creación del concepto de competencia comunicativa, del que se hablará en la sección siguiente, han cristalizado en propuestas pedagógicas para el aula que, partiendo del enfoque comunicativo de los años 80, llegan hasta nuestros días y se concretan en los enfoques por tareas.

#### **2.2.5. Dimensiones de la competencia se comunica oralmente en inglés**

Se infiere de lo propuesto por MINEDU (2016, p.119) que las dimensiones de la comunicación oral en inglés son:

Obtiene información del texto oral en inglés. El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.

Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, los recursos verbales, no verbales y para verbales para construir

el sentido global y profundo del texto oral, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones e ideologías de los interlocutores, así como su relación con el contexto sociocultural.

Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada. El estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos y géneros discursivos.

Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. El estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o para verbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.

Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. El estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en inglés. Los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, reflexiona como oyente y hablante, que

supone distanciarse de los textos orales en que participa de forma presencial o a través de medios audiovisuales, comparando y contrastando aspectos formales y de contenido, con la experiencia, el contexto, el conocimiento formal y diversas fuentes de información. Asimismo, evalúa, que implica analizar y valorar los textos orales producidos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre sus aspectos formales, contenidos e ideologías, y su relación con el contexto sociocultural, considerando los efectos que producen en los interlocutores.

### 2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **Role playing:** Es una técnica de dinámica de grupo, también recibe los nombres de dramatización, simulación o juegos de roles.
- **Comunicación oral:** Es aquella que se establece entre dos o más personas haciendo uso de un idioma o código compartido a través de un medio de transmisión físico, que tradicionalmente era el aire, aunque hoy día podemos agregar el teléfono o la videoconferencia.
- **Estrategias:** Es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.
- **Método:** Es un modo, manera o forma de realizar algo de forma sistemática, organizada y/o estructurada. Hace referencia a una técnica o conjunto de tareas para desarrollar una tarea.

- **Enseñanza:** Es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.
- **Procesos:** Es un conjunto de actividades planificadas que implican la participación de un número de personas y de recursos materiales coordinados para conseguir un objetivo previamente identificado.
- **Propósito:** Es la intención o el ánimo por el que se realiza o se deja de realizar una acción. Se trata del objetivo que se pretende alcanzar. Este término indica la finalidad, la meta de una acción o de un objeto. Por ejemplo: “El propósito de esta reunión es elegir un representante para el Consejo Escolar”.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

En nuestro estudio optamos por método experimental en su modalidad cuasi experimental. Es experimental porque aplicó la observación de fenómenos, que en un primer momento fue sensorial. Además, porque investigamos las relaciones de causa-efecto entre la variable independiente y dependiente, y comparamos los resultados entre los grupos experimental y de control utilizando criterios estadísticos rigurosos. Es cuasi experimental porque manipulamos deliberadamente nuestra variable independiente para observar su efecto sobre nuestra variable dependiente. Asimismo, porque los sujetos no se asignaron al azar a los grupos experimental y de control, sino que dichos grupos ya estuvieron formados antes del experimento, es decir, fueron grupos intactos.

#### 3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación correspondió al diseño pre experimental de muestras independientes, porque se asumió que la población en estudio se distribuyó aproximadamente en forma normal. Este diseño tuvo el siguiente esquema:

GRUPOS	PRE PRUEBA	TRATAMIENTO	POST PRUEBA
Grupo Experimental (GE)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.3.1. Población

La población estuvo conformada por 75 estudiantes del 2do grado de las secciones A y B de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, Distrito de Manantay.

**Tabla 2. Población de estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, Distrito de Manantay 2020.**

GRADO Y SECCIÓN	POBLACIÓN
2do A	33
2do B	42
Total	75

#### 3.3.2. Muestra

Conformada por 33 estudiantes del 2do grado “A” de la institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, Distrito de Manantay.

El tipo de muestreo fue no probabilístico porque se trabajó con un grupo establecido y conformado.

### 3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.4.1. Técnicas

- **La observación:** Empleamos la observación estructurada, porque se manipularon los hechos que se observaron. Asimismo, el trabajo documental estuvo centrado en la revisión de libros, revistas y otros

documentos que tuvieron relación con nuestra investigación. También utilizamos las informaciones obtenidas a través de internet.

- **Cuestionario:** Esta técnica fue empleada para evaluar el proceso de formación profesional en los alumnos de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.
- **Pre test:** Se aplicó a los grupos de control y grupos experimentales, para recoger información y demostrar la influencia del role playing mejora la comunicación oral en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.
- **Post test:** Se aplicó a los grupos de control y grupos experimentales, con el objetivo de recoger información para comprobar la influencia del role playing mejora la comunicación oral en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.

### 3.4.2. Instrumentos

El instrumento de medición para la variable independiente fue el cuestionario elaborado por el investigador, con la finalidad de obtener datos cuantitativos en relación con el nivel de conocimiento acerca del aprendizaje basado en proyectos cada una de las dimensiones establecidas en la operacionalización de las variables.

La validación de los instrumentos se efectuó a través del criterio de expertos o jueces, para lo cual se seleccionó a un grupo de tres jueces, con

grado de maestro o doctor, con dominio del tema, metodología de la investigación, y amplia experiencia en la elaboración de instrumentos, para tal cometido se alcanzó a cada experto una matriz de consistencia del proyecto de investigación y fichas de evaluación, en la que cada uno consideró sus calificaciones respecto a cada instrumento.

Para la confiabilidad del instrumento, se aplicó un estudio piloto a 30 estudiantes con similares características que la muestra. Luego del piloto, las puntuaciones de los instrumentos se sometieron a un análisis de ítems para determinar su confiabilidad. Este análisis estadístico se logró a través del Coeficiente Alfa de Cronbach, quien nos indicó que nuestro instrumento hará o no mediciones estables y consistentes.

### **3.5. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

En la presente investigación se tuvo en cuenta como primer paso la revisión de los instrumentos para la recolección de datos, luego se procedió a coordinar con los directivos de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes para la aplicación de los instrumentos, se les explicó a los estudiantes cómo será el manejo de exámenes para que de esta manera sea un poco más fácil la comprensión de esta. Para el procesamiento de datos se usaron las tabulaciones en el programa de Excel en las cuales nos ayudó con más detalle los datos recolectados en la I.E Nuestra Señora de las Mercedes.

### **3.5.1. Tratamiento de datos**

Después de realizada la recolección de la información, independientemente de las fuentes utilizadas, se organizaron los datos para presentar los resultados y su posterior análisis. Las respuestas de cada encuesta fueron ingresadas en la base de datos de Excel 2013 debidamente organizados. Los datos fueron analizados usando el programa SPSS v. Para la presentación de los resultados, se elaboraron tablas de frecuencia con la finalidad de resumir información de ambas variables de estudio y a través de ello se elaboraron figuras con el propósito de explicar con facilidad la información contenida, todo ello se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva o inferencial.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS

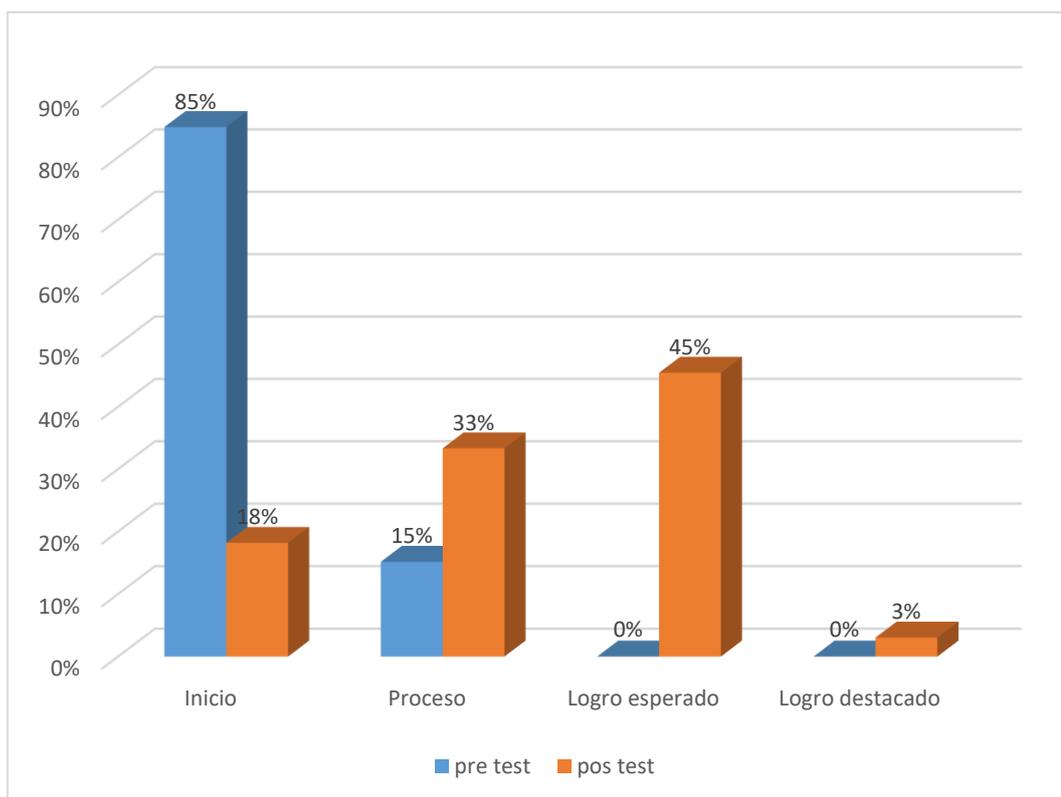
##### 4.1.1. Procesamientos de datos de la variable comunicación oral

**Tabla 3. Variable comunicación oral.**

	Escala	Pre Test		Post Test	
		fi	hi%	fi	hi%
Inicio	[00 - 10]	28	85%	6	18%
Proceso	[11 – 13]	5	15%	11	33%
Logro esperado	[14 – 17]	0	0%	15	45%
Logro destacado	[18-20]	0	0%	1	3%
Total		33	100%	33	100%
Medidas de tendencia central					
Media aritmética		08.55		12.79	
Mediana		08.00		12.00	
Medidas de dispersión					
Rango		8		8	
Desviación estándar		2.16		2.03	

Fuente: Formato de test.

**Figura 1. Variable comunicación oral.**



Fuente: Tabla 3.

### Descripción

En base a la tabla 3 y figura 1, se determina que el 85% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 15% se ubica en el nivel de proceso y también se observa que el 3% se ubica en el nivel de logro esperado. Luego de la aplicación comunicación oral del inglés se determinó que el 18% de los estudiantes se encuentran en inicio; el 33% se ubica en proceso, además el 45% en logro esperado y el 3% en logro destacado.

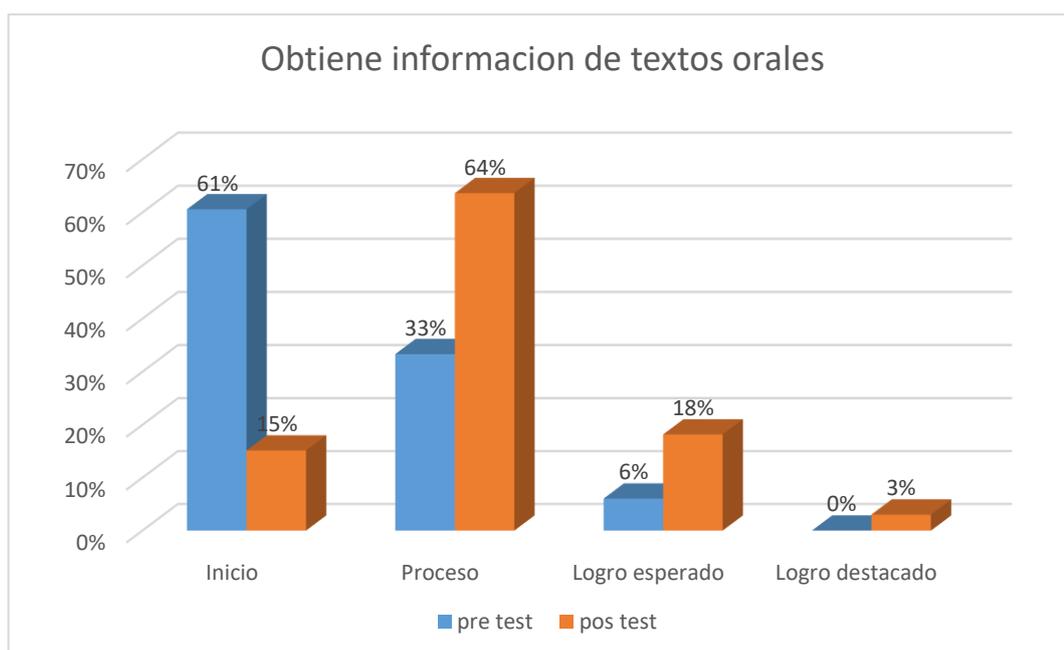
#### 4.1.2. Procesamientos de datos de la dimensión obtiene información de textos orales

**Tabla 4. Dimensión obtiene información de textos orales.**

	Escala	Pre Test		Post Test	
		fi	hi%	fi	hi%
Inicio	[00 - 10]	20	61%	5	15%
Proceso	[11 – 13]	11	33%	21	64%
Logro esperado	[14 – 17]	2	6%	6	18%
Logro destacado	[18-20]	0	0%	1	3%
Total		33	100%	33	100%
<b>Medidas de tendencia central</b>					
Media aritmética		09.21		12.36	
Mediana		08.00		12.00	
<b>Medidas de dispersión</b>					
Rango		12		12	
Desviación estándar		3.19		2.67	

Fuente: Formato test.

**Figura 2. Dimensión obtiene información de textos orales**



Fuente: Tabla 4.

### Descripción

En base a la tabla 4 y figura 2, se evidencia que, en el pre test de los estudiantes, tiene la media aritmética 09.21 con una mediana de 08 y una desviación estándar 3.19, Además, con un 61% se encuentran en el nivel de inicio, el 33% se ubica en el nivel de proceso, el 6% en logro esperado y también se observa que el 0% se ubica en el nivel de logro esperado. Luego de la aplicación comunicación oral inglés se observa que en el pre test de los estudiantes, tiene la media aritmética 12.36 con una mediana de 12 y una desviación estándar 2.67, Además, se determina que el 15% de los estudiantes se encuentran en inicio; el 64% se ubica en proceso, el 18% en logro esperado y el 0% en logro destacado, evidenciándose, la mejora de la escritura en inglés, en la dimensión, obtiene información de textos orales.

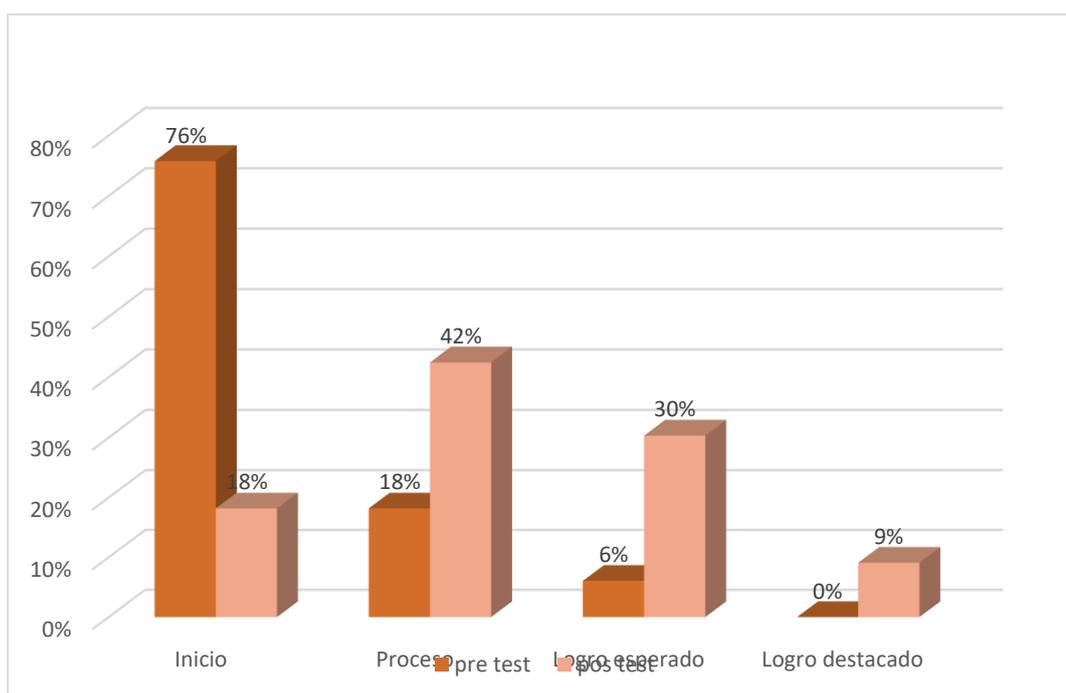
#### 4.1.3. Procesamientos de datos de la dimensión infiere e interpreta información de textos orales

**Tabla 5. Infiere e interpreta información de textos orales**

	Escala	Pre Test		Post Test	
		fi	hi%	fi	hi%
Inicio	[00 - 10]	25	76%	6	18%
Proceso	[11 – 13]	6	18%	14	42%
Logro esperado	[14 – 17]	2	6%	10	30%
Logro destacado	[18-20]	0	0%	3	9%
Total		33	100%	33	100%
<b>Medidas de tendencia central</b>					
Media aritmética		07.88		13.21	
Medina		08.00		12.00	
<b>Medidas de dispersión</b>					
Rango		12		12	
Desviación estándar		3.62		3.48	

Fuente: Formato de test.

**Figura 3. Dimensión infiere e interpreta información de textos orales**



Fuente: Tabla 5.

### **Descripción**

En base a la tabla 5 y figura 3, se evidencia que en el pre test de los estudiantes, tiene la media aritmética 07.88 con una mediana de 08 y una desviación estándar 2.62. Además, con un 76% se encuentran en el nivel de inicio, el 18% se ubica en el nivel de proceso, el 6% en logro esperado y también se observa que el 0% se ubica en el nivel de logro esperado. Luego de la aplicación comunicación oral inglés se observa que, en el pre test de los estudiantes, tiene la media aritmética 13.21 con una mediana de 12 y una desviación estándar 3.48, Además, se determina que el 18% de los estudiantes se encuentran en inicio; el 42% se ubica en proceso, el 30% en logro esperado y el 9% en logro destacado, evidenciándose, organiza y desarrolla sus ideas de forma coherente y cohesionada.

## 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

La base lo afirma Alvarado y Agurto (2009), que para probar una hipótesis se deben de seguir los siguientes pasos:

- Plantear la hipótesis nula y la hipótesis alternativa.
- Seleccionar el nivel de significancia.
- Calcular el valor estadístico de prueba
- Formular una regla de decisión.
- Tomar una decisión.

### 4.2.1. Prueba de la Hipótesis General

- $H_0$ : Role playing no mejora de manera directa en la mejora de la comunicación oral en inglés, en los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, distrito de Manantay, 2020.
- $H_1$ : Role playing mejora la comunicación oral en inglés, en los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, distrito de Manantay, 2020.

El nivel de significancia =  $5\%=0,05$ , pero como es de doble cola es 0,025.

**Tabla 6. Prueba de normalidad de la hipótesis general**

PRUEBAS DE NORMALIDAD							
	Hipo	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	gene						
	agru	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Hipo_gene	POST	,204	33	,001	,913	33	,012
	TEST						
	PRE	,207	33	,001	,914	33	,013
	TEST						
a. Corrección de significación de Lilliefors							

Fuente: Base de datos.

**Tabla 7. Toma de decisión**

P-valor de la variable : Post test de la variable comunicación oral =0,001		0.025
P-valor de la variable: Pre_test de la variable comunicación oral = 0,001		0.025

Conclusión: El Post\_test y el Pre\_test de la variable comunicación oral, no se comporta normalmente por lo que se aplica la prueba de Wilconxon.

### Prueba de la Hipótesis Específica 1

- H<sub>0</sub>: Role playing no mejora obtiene información de textos orales en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.
- H<sub>1</sub>: Role playing mejora obtiene información de textos orales en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.

**Tabla 8. Pruebas de normalidad de la hipótesis específica 1**

PRUEBAS DE NORMALIDAD <sup>B</sup>							
	Hipo_espe	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	c_1	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Hipo espec 1 agru	4	.	5	.	.	5	.
	8	,463	20	,000	,544	20	,000
	12	,418	32	,000	,602	32	,000
	16	,455	8	,000	,566	8	,000
a. Corrección de significación de Lilliefors.							
b. Hipo espec 1 agru es constante cuando Hipo_espec_1 = 20. Se ha omitido.							

Fuente: Base de datos.

**Tabla 9. Toma de decisión**

P-valor de la variable : Post test de la variable obtiene información de textos orales = 5	➤	0.025
P-valor de la variable: Pre_test de la variable obtiene información de textos orales = 5	➤	0.025

Conclusión: El Post\_test y el Pre\_test de la variable obtienen información de textos orales, no se comporta normalmente por lo que se aplica la prueba de Wilconxon.

### **Prueba de la Hipótesis Específica 2**

- $H_0$ : Role playing no mejora infiere e interpreta información de textos orales y cohesionada en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.
- $H_1$ : Role playing mejora infiere e interpreta información de textos orales y cohesionada en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes.

**Tabla 10. Prueba de normalidad de la hipótesis específica 2**

Pruebas de normalidad <sup>a</sup>							
	Hipo_espec	Kolmogorov-Smirnov <sup>b</sup>			Shapiro-Wilk		
	_2	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Hipo espec 2 agru	4	.	9	.	.	9	.
	8	,446	21	,000	,570	21	,000
	12	,438	20	,000	,580	20	,000
	16	,499	12	,000	,465	12	,000
	20	.	3	.	.	3	.
a. Hipo espec 2 agru es constante cuando Hipo_espec_2 = 0. Se ha omitido.							
b. Corrección de significación de Lilliefors							

Fuente: Base de datos.

Conclusión: El Post\_test y el Pre\_test de la variable infiere e interpreta de textos orales, no se comporta normalmente por lo que se aplica la prueba de Wilconxon.

**Tabla 11. Toma de decisión**

P-valor de la variable: Post test de la variable infiere e interpreta información de textos orales = ,000	➤	0.025
P-valor de la variable: Pre_test de la variable infiere e interpreta información de textos orales = ,000	➤	0.025

### 4.3. DISCUSIÓN

Después de probar la hipótesis se llegó a la siguiente conclusión, concluimos que en base a las pruebas estadísticas de Wilcoxon con un P-valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha = 0.025$ , afirmamos que el Role Playing, es altamente significativo en la mejora de la comunicación oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que encontró Martínez (2019), porque concluye, que la estrategia pedagógica del juego de roles aporta mejoras a la competencia comunicativa de producción oral.

Ambos resultados están respaldados Vergara (2017) por quien afirma que:

El desarrollo cognitivo es la capacidad innata del ser humano el cual se desarrolla según los cambios como conciben el mundo a la medida que van integrándose a la sociedad el cual le lleva a su aprendizaje.

Asimismo, luego de demostrar la segunda hipótesis Concluimos que en base a las prueba estadística de Wilcoxon con un P- valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha = 0.025$ , afirmamos que el Role Playing mejoró significativamente la obtención de información del texto oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que encontró Según Otaña (2019), aplicó un Pre y Post Test por medio de un instrumento (lista de

cotejo) sometiéndose a la prueba de validez y confiabilidad respectivas concluyendo que la técnica del Role Playing mejoró significativamente la competencia de la expresión oral del idioma inglés.

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen, es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo.

Así como también luego de probar la tercera hipótesis concluimos que en base a las prueba estadística de Wilcoxon con un P- valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha = 0.025$ , afirmamos que el Role Playing, es altamente significativo en la mejora al inferir e interpretar información del texto oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que encontró Quedo (2019) Los resultados muestran que en el Pre Test el 10% calificó con “AD” y en el Post Test en este mismo nivel de logro se incrementó al 55%, además la media obtenida en el Post Test es mayor que la del Pre Test, concluyendo que la aplicación de estrategias de aprendizaje con enfoque colaborativo mejora significativamente ( $P < 0,000$ ) la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes.

Ambos resultados respaldados por Piaget citado por cognitivas Teorías Cognitiva (2016) considera al profesor como un guía o conductor más no el agente por el cual los estudiantes lograrán aprender. Esto es así

porque es el alumno (a), el que, mediante su desarrollo y evolución cognitiva, va logrando un equilibrio que lo lleva a su aprendizaje según teorías cognitivas.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. CONCLUSIONES

1. Se demuestra la mejora del Role Playing para la comunicación oral en el Idioma Inglés en los estudiantes del 2do grado “B” como podemos observar en la tabla 3 y figura 1 sustentados en los resultados del pre test y post test donde se observa que el pre test se obtuvo el 3% en logro esperado, mientras que en el post test del mismo grupo se obtuvo un rendimiento de 45% en logro esperado. Por lo tanto, concluimos que en base a las pruebas estadísticas de Wilcoxon con un P- valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha = 0.025$ , afirmamos que el Role Playing, es altamente significativo en la mejora de la comunicación oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.
2. En base a la tabla 4 y figura 2, se evidencia que antes de la aplicación del Role Playing el 33% de los estudiantes se ubica en el nivel de proceso, Luego de la aplicación comunicación oral inglés se observa que el 64% se ubica en proceso, aduciéndose, la mejora de la comunicación en inglés, en la dimensión, obtiene información del texto oral en inglés. Entonces concluimos que en base a las pruebas estadísticas de Wilcoxon con un P- valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha=0.025$ , afirmamos que el role playing mejoró significativamente

en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

3. En base a la tabla 5 y figura 3, se determina que antes de la aplicación del Role Playing el 6% de los estudiantes se encontraba en el nivel de logro. Luego de la aplicación se observa que el 30% se posiciona en el nivel de logro esperado confirmándose así la mejora de la comunicación oral en inglés, en la dimensión, infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Por consiguiente, concluimos que base a las pruebas estadísticas de Wilcoxon con un P- valor igual a 0.001 que es menor que  $\alpha = 0.025$ , afirmamos que el Role Playing, es altamente significativo en la mejora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

1. Se sugiere a las autoridades educativas de la Ugel implementar estos tipos de espacios en las Instituciones Educativas con el fin de que los docentes y estudiantes desarrollen competencias y capacidades.
2. A las autoridades de la Institución Educativa apoyar a los docentes en estos espacios de fortalecimiento con el fin de desarrollar el Role Playing.
3. A los futuros investigadores tomar como referencia este trabajo de investigación para desarrollar otros trabajos.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Álvarez Rodríguez, L.; Panta Mollo, S. (2017). La aplicación de la técnica del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa-2016.
- Aicart, M. (15 de Diciembre de 2015). *lenguaje journey blog metodo comunicativo*. Obtenido de <https://blog.languagejourneys.com/es/metodo-comunicativo/>
- Aicart, M. (15 de Diciembre de 2015). *Método Comunicativo*. Obtenido de <https://blog.languagejourneys.com/es/metodo-comunicativo/>
- Aiteco Consultores de Desarrollo y Gestión. (2019). *Juego de Roles como Técnica de Formación*. Obtenido de: <https://www.aiteco.com/juego-de-roles/>
- Alejandro Rodriguez Puerta. (s.f.). *lifeder.com*. Obtenido de: <http://www.lifeder.com>
- Alex Abelardo, B. B. (28 de septiembre de 2017). *repositorio.unasam.edu.pe*. Recuperado el 7 de octubre de 2020 de Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en las estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”:  
<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/1676?show=full>
- Alvarado Pintado, L.; Agurto Mejia, H. (2009). *Estadística para Administración y Economía con Aplicación en Excel*. Piura: Universidad de Piura.

Angel López. (7 de 09 de 2019). *Que tipos de textos existen y cuales son.*

Obtenido de <http://rockcontent.com>blog>tipos -de- redaccion>

Barroso, E. (25 de Noviembre de 2016). *Motivación e interpretación social.*

Obtenido de:

<https://sites.google.com/site/intervencionymotivacionsocial/home/motivar-segun/piaget>

Beltrán, M. (19 de Abril de 2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.* Obtenido de:

<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>

Beltrán, M. (19 de Abril de 2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua.*

Obtenido de:

<file:///C:/Users/hp/Documents/Dialnet->

[ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf">ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf](#)

Blog de Salomon. (18 de junio de 2021). *Qué es la pirámide de las necesidades de Maslow.* Obtenido de <https://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-es-la-piramide-de-maslow>

Br. Otoya Tafur, C. (2019). *repositorio.ucv.edu.pe*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de Role playing en la expresión del Idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada” sostiene la importancia de las innovaciones metodológicas en el aprendizaje acorde con el proceso de cambios de nuestro sistema educativo:

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34882/Otoya\\_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34882/Otoya_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cañote, G. (junio de 2017). *idu.pucp.edu.pe*. Obtenido de:

<https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>

Caparros, M. (11 de julio de 2002). *Organización de un role playing en el aula consejos prácticos*. Obtenido de <https://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-practicos/>

Carrillo, M. (Diciembre de 2009). *La motivación y el aprendizaje*. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

Colegio Cedros. (14 de 05 de 2019). Obtenido de Colegio Cedro CNY: [http://.blogcolegio\\_cedros.y.aocalli.mx](http://.blogcolegio_cedros.y.aocalli.mx).

Consejería de Educación y Universidades. (noviembre de 2018). *Gobierno de Canarias*. Obtenido de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>

Cristina Cebrián. (04 de julio de 2019). *Las claves de la comunicación interpersonal*. Obtenido de <https://www.unir.net/salud/revista/las-claves-de-la-comunicacion-interpersonal/>

Cuitiño Ojeda, J.; Díaz Larenas, C.; Otárola, J. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de investigación Educativa*, 10(1), 43-62.

Escobar Urmeneta, C. (2001). *Teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de segundas lenguas*. Obtenido de: [https://gent.uab.cat/cristinaescobar/sites/gent.uab.cat.cristinaescobar/files/escobar\\_2001\\_teorias\\_adquisicion\\_l2\\_manus.pdf](https://gent.uab.cat/cristinaescobar/sites/gent.uab.cat.cristinaescobar/files/escobar_2001_teorias_adquisicion_l2_manus.pdf)

EBA, S. (2018). *Ugelpuno.edu.pe*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de sesión de aprendizaje:

<https://ugelpuno.edu.pe/web/wp-content/uploads/2018/03/Sesion-de-aprendizaje-en-EBA.pdf>

Educación, M. D. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Documents/4-otpingles2010.pdf>

Educrea. (1999). *educrea.cl*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de [asesoramiento-planificacion-curricular](https://educrea.cl/asesoramiento-planificacion-curricular/): <https://educrea.cl/asesoramiento-planificacion-curricular/>

El blog Salomon. (9 de marzo de 2011). *¿Qué es la pirámide de las necesidades de Maslow?* Obtenido de <https://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-es-la-piramide-de-maslow>

*El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernandez. (2019)*. Recuperado el 7 de octubre de 2020, de *juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera para optar la licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades e idiomas en la Universidad Libre de Colombia, Bogota-*: <http://hdl.handle.net/10901/17768>

Fernández Gómez, L. L. (2021). *Uso de la estrategia del role-play para mejorar la Expresión Oral en inglés en los Estudiantes de una Institución Pública, Pucallpa-2021*.

Graña, R. (3 de agosto de 2021). *Role playing una forma divertida de aprender*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/role-playing-una-forma-divertida-de-aprender.html>

Guanoquiza Iza, C. (9 de Agosto de 2019). *El role play, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, para desarrollar la habilidad de hablar en inglés*.

Obtenido de <http://relace.org/el-role-play-como-estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-para-desarrollar-la-habilidad-de-hablar-en-ingles/>

Guanquiza-Iza, C. A. (9 de Agosto de 2019). *El role play, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, para desarrollar la habilidad de hablar en inglés.*

Obtenido de RELACE: <http://relace.org/el-role-play-como-estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-para-desarrollar-la-habilidad-de-hablar-en-ingles/>

Igor De Simone Barreiro, Autor en BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com

<https://www.campuseducacion.com/blog/autores/igor/>. (30 de Agosto de 2017). *El Role-Playing* [https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-role-playing/#google\\_vignette](https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-role-playing/#google_vignette). Obtenido de:

[https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-role-playing/#google\\_vignette](https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-role-playing/#google_vignette)

INACAP. (2017). Recuperado el 6 de octubre de 2020, de manual de estrategias:

<http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>

Laboratorio de innovacion en experiencias de aprendizaje. (27 de setiembre de 2013). *Linnea\_Lab*. Obtenido de:

<https://linnealab.wordpress.com/2013/09/27/caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>

Larios, S. G. (octubre de 2018). *www.eluniversal.com.mx*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de cursos y talleres de expresión oral:

<https://www.eluniversal.com.mx/articulo/sofia-gutierrez-larios/nacion/la-onu-la-comunicacion-oral-y-la-escuela>

Martin Garcia, X. (1992). *Role playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social*. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet->

ElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-  
126264%20(4).pdf

Martínez López, C. E. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernandez*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera: <http://hdl.handle.net/10901/17768>

Melissa Kelly. (1 de 07 de 2019). *ThoughtCo*. Obtenido de:  
<http://www.Thoughtco.com.....>Tips &Strategies>

Milagros, B. M. (2017). *repositorio.upch.edu.pe*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de el uso de esta técnica role playing en la enseñanza de inglés.: [http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/1404/Tecnica\\_TorresMolina\\_Gloria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/1404/Tecnica_TorresMolina_Gloria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mita Chacca, E. R. y Tamo Visa, J. S. (2019). *Estrategia del Role-Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de 3ro de secundaria de la institución educativa San Martín de Porres California Paucarpata, Arequipa 2019*.

Minedu. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico para el área de inglés*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>

MINEDU. (3 de Junio de 2016). Recuperado el 6 de octubre de 2020, de currículo nacional de educación: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- MINEDU. (2016). *www.minedu.gob.pe*. Recuperado el 7 de octubre de 2020, de rutas del aprendizaje sesiones 2016: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/>
- MINEDU. (30 de ENERO de 2020). *Estrategias didácticas Ministerio de Educación*. Recuperado el 7 de octubre de 2020, de estrategias didacticas: <https://mineduperu.org/estrategias-didacticas/>
- Minedu. (03 de FEBRERO de 2020). *MINEDU:Cartilla de planificación Curricular para Educación*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de planificacion curricular: <http://www.tuamawta.com/2020/02/03/minedu-cartilla-de-planificacion-curricular-para-educacion-primaria-curriculo-nacional/>
- Molio, L. D. (2017). *repositorio.unsa.edu.pe*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de la aplicación de la técnica del role playing para mejorar la expresión oral del idioma ingles en los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Manuel Muñoz Najara, Arequipa” : <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4545/EDalroid.pdf?sequence=1&isAllowed>
- Quedo, C. L. (2019). *repositorio.uladech.edu.pe*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de las estrategias de aprendizaje basados en el enfoque colaborativo mejoran la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes de 5to grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Bautista del distrito de Callería, Región Ucayali: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11875/ESTRATEGIAS\\_APRENDIZAJE\\_RIOS\\_QUEVEDO\\_CARI\\_LISBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11875/ESTRATEGIAS_APRENDIZAJE_RIOS_QUEVEDO_CARI_LISBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Raquel Graña. (3 de Agosto de 2021). *Role playing, una forma divertida de aprender Educapeques*. Obtenido de:  
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/role-playing-una-forma-divertida-de-aprender.html>
- Rossi, I. G. (2016). *dialnet.unirioja.es*. Recuperado el 6 de octubre de 2020, de nuevas estrategias que redunden en un aprendizaje:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=65403>.
- Rojas Santibáñez, P.; Guerrero Núñez, S.; Arancibia Gajardo, C.; Barraza Núñez, M. (2021). Habilidades de comunicación durante la entrevista clínica: Simulación del paciente y role playing. *Ciencia y enfermería*, 27.
- Santos, A. (29 de Marzo de 2012). *La motivación*. Obtenido de <http://motivaciongrupob.blogspot.com/2012/03/motivacion-segun-varios-autores.html>
- Simbron Espejo, S. (8 de julio de 2019). *Importancia de los juegos de roles basado en el enfoque vigostkiano*. Obtenido de:  
<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/importancia-de-los-juegos-de-roles-basado-en-el-enfoque-vigostkiano#:~:text=El%20juego%20de%20roles%20es%20una%20actividad%20pedag%C3%B3gica%20en%20la,propios%20conceptos%20sobre%20>
- Sofia Garcia Bulle. (11 de marzo de 2021). *que es el aprendizaje activo?* Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-activo>
- Solorzano, V. M. (20 de 04 de 2017). *revistasdigitales.upec.edu.ec*. Obtenido de <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/124/175>.

Tenazoa Taricuarima, T. (2019). Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 “Alexander Von Humboldt” de Padre Abad-Ucayali, 2019.

## **ANEXO**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>Problema General</b> ¿De qué manera el role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020?</p> <p><b>Problemas Específicos</b> ¿De qué manera el role playing mejora en la obtención de la información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Demostrar que el role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Determinar de qué manera el role playing mejora la obtención de información del texto oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> El role playing mejora la comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay, 2020.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> El role playing mejora, obtiene información de textos orales en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria.</p> <p>El role playing mejora, al inferir e interpretar información de textos orales en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria.</p>	<p><b>V.I.</b> <b>Role playing</b></p> <p>Motivación Aprendizaje activo Comunicación interpersonal</p> <p><b>V.D.</b> <b>Comunicación oral</b></p> <p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estrategia</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Experimental</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b> Diseño cuasi experimental La siguiente investigación tendrá un esquema definido de la siguiente manera: <b>GE O1 x O2</b></p> <hr/> <p>Donde GE=Grupo experimental O1= Prueba de entrada (Grupo experimental) (Grupo experimental O2= Prueba de entrada (Grupo control)</p>	<p><b>Población</b> 75 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” Pucallpa.</p> <p><b>Muestra</b> Grupo experimental: 2do “A” con 33 estudiantes.</p>

<p>¿De qué manera el role playing mejora al inferir e interpretar información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020?</p>	<p>Demostrar que el role playing mejora al inferir e interpretar información del texto oral en inglés en los estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Distrito de Manantay.</p>				
--	---	--	--	--	--

## ANEXO 2

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD IDIOMA INGLÉS**



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Apellido y Nombre de Experto: **Mg. HERSHEL FARID VASQUEZ NOVOA**  
**Mg. JORGE TITO ROMERO PINEDO**

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: **ROLE PLAYING**

Autores del Instrumento: **Bach. MILKA VELA PILCO**

Ítems	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Ítems es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Ítems?		X	
9	¿Se debe de eliminar algunos Ítems?		X	

**Aportes y sugerencias:**.....

Fecha: ...../...../.....

Firma:



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD IDIOMA INGLÉS**



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

Apellido y Nombre de Experto: **Mg. HERSHEL FARID VASQUEZ NOVOA**  
**Mg. JORGE TITO ROMERO PINEDO**

Cargo que ejerce en la Institución donde labora: Universidad Nacional de Ucayali

Nombre del Instrumento: **COMUNICACIÓN ORAL**

Autores del Instrumento: **Bach. MILKAR VELA PILCO**

Ítems	Preguntas	Apreciación		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones se han tomado en cuenta son adecuado a la realización del instrumento?	X		
4	¿El Instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es en forma clara y precisa?	X		
6	¿El número de Ítems es el adecuado?	X		
7	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
8	¿Se debe de incrementar el número de Ítems?		X	
9	¿Se debe de eliminar algunos Ítems?		X	

**Aportes y sugerencias:**.....

**Fecha:** ...../...../.....

**Firma:**

## ANEXO 3

### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD IDIOMA INGLÉS**



#### ENCUESTA SOBRE: ROLE PLAYING

Estimado estudiante: Esta encuesta tiene por objetivo. Demostrar que el role playing mejora comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020.

#### Escala de medición

<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
<b>DIMENSIÓN : MOTIVACIÓN</b>				
1	Información que tiene sobre el Reciclaje en la I.E.S.			
2	Nivel de manejo del diccionario escolar.			
3	Nivel de manejo de imágenes fotografiadas para una exposición.			
4	Nivel de manejo de diapositivas para una exposición.			
5	Nivel de manejo del USB.			
6	Nivel de manejo de las cámaras fotográficas.			
<b>DIMENSIÓN: APRENDIZAJE ACTIVO</b>				
7	Frecuencia de uso de los resaltadores para el subrayado de las ideas centrales de los textos que haya leído.			
8	Frecuencia de uso de los textos de lectura			
9	Información sobre la elaboración de los periódicos murales.			

10	Cantidad de docentes tienen una metodología para usar los materiales educativos.			
11	Grado de manejo de folletos y revistas.			
<b>DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN INTERPERSONAL</b>				
12	Nivel de manejo del correo electrónico, videos activos y páginas web.			
13	Nivel de manejo de los programas como: Microsoft Word, Excel, Power Point.			
14	Información sobre el uso de materiales educativos.			
15	Grado de satisfacción sobre el manejo de los materiales educativos en la I.E.			



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD IDIOMA INGLÉS**



**ENCUESTA SOBRE: COMUNICACIÓN ORAL**

Estimado estudiante: Esta encuesta tiene por objetivo. Demostrar que el role playing mejora comunicación oral en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del distrito de Manantay, 2020.

**Escala de medición**

<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

N°	Preguntas	Siempre	A veces	Nunca
<b>DIMENSIÓN : DESARROLLO DE IDEAS</b>				
1	Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te están diciendo?			
2	¿Presentas a nuevas personas con otros (as)?			
3	¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?			
4	¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?			
5	¿Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?			
<b>DIMENSIÓN: RECURSOS VERBALES</b>				
6	¿Pides ayuda cuando la necesitas?			
7	¿Pides disculpas a los demás cuando haz echo algo que sabes que está mal?			
8	¿Te integras a un grupo para participar en una determinada actividad?			
9	¿Explicas con claridad a los demás como hacer una tarea?			

10	¿Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas?			
<b>DIMENSIÓN: AUTONOMÍA</b>				
11	¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?			
12	¿Permites que los demás conozcan lo que sientes? ¿Intentas comprender lo que sienten los demás?			
13	¿Intentas comprender el enfado de las otras personas?			
14	¿Permites que los demás sepan que tú te interesas o te preocupas?			

**Muchas gracias por su participación.**

## ANEXO 4

### CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

#### Cálculo y análisis estadísticos Alfa de Cronbach del Instrumento 1

Alfa de Cronbach	Ítems
0,886334	16

Fuente: Software SPSS0.

#### Interpretación

El estadístico de Alfa de Cronbach del Instrumento 1 arrojó los resultados siguientes de 0,886334 cuyo cálculo se mantiene en el programa SPSS, en conclusión, el Instrumento 1 es confiable para el desarrollo del proyecto de investigación.

#### Cálculo y análisis estadísticos Alfa de Cronbach del Instrumento 2

Alfa de Cronbach	Ítems
0,975624	17

Fuente: Software SPSS.

#### Interpretación

El estadístico de Alfa de Cronbach del Instrumento 2 arrojó los resultados siguientes de 0,975624 cuyo cálculo se mantiene en el programa SPSS, en conclusión, el Instrumento 2 es confiable para el desarrollo de la investigación.