

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN EN IDIOMAS, ESPECIALIDAD INGLÉS**

ASTE HIRATA, María Angelica Emiko
CURO GALEANO, Gabriela Alejandra
RAYMONDI HERRERA, Deina Verónica

ASESORA:
DE LA CRUZ SALCEDO, Lucero del Rosario

Lima, 2025



PERÚ

Ministerio
de Educación

Escuela de Educación
Superior Pedagógica
Pública Monterrico

Dirección
General

Unidad de
Investigación

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Patricia Diana Cáceres Diaz, en mi calidad de asesora de tesis, del Programa de Estudios Idiomas Inglés de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: Programa de Juego de Roles para Mejorar la Expresión Oral en Inglés en Educación Primaria, de autores: Maria Angelica Emiko Aste Hirata, Gabriela Alejandra Curo Galeano y Deina Verónica Raymondi Herrera, tiene un **índice de similitud de 11%**, verificado mediante el software Turnitin:

 Página 2 de 80 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega: 3167540870732

11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes no propuestas, para el...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Por tanto, en mi condición de asesor (a), firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos por la norma vigente.

Patricia Diana Cáceres Diaz
DNI: 4 20 775 20
ORCID: 0009-0006-7330-7435

Lima 21 de setiembre de 2026

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación del Programa de Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en estudiantes de sexto grado de una institución educativa de primaria ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores. La investigación abordó las dificultades que presentan los estudiantes para expresarse oralmente en inglés, particularmente en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental de un solo grupo y medición de pretest y posttest, trabajando con una muestra de 15 estudiantes. Para la evaluación se aplicó el Protocolo de Prueba de Expresión Oral - Pre A1, valorado mediante una rúbrica analítica, antes y después de la implementación del programa, desarrollado en doce sesiones. Los resultados del análisis estadístico, mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, evidenciaron una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest, mostrando una mejora en la variable de estudio y en las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva. Se concluye que el Programa de Juego de Roles constituye una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de educación primaria.

Palabras clave: juego de roles, expresión oral en inglés, vocabulario, comunicación interactiva.

ABSTRACT

The present research study aimed to determine the extent to which the implementation of the Role-Play Program improves English oral production among sixth-grade students at a public primary educational institution located in the district of San Juan de Miraflores. The study addressed the difficulties students experience in expressing themselves orally in English, particularly in the dimensions of vocabulary and interactive communication. A quantitative approach was employed using a one-group pre-experimental design with pretest and posttest measurements, involving a sample of 15 students. For the assessment, the Pre-A1 Oral Production Test Protocol was administered and evaluated through an analytical rubric before and after the implementation of the program, which consisted of twelve instructional sessions. The results of the statistical analysis, using the Wilcoxon signed-rank test, revealed a statistically significant difference between the pretest and posttest scores, demonstrating improvement in the study variable and in the dimensions of vocabulary and interactive communication. It is concluded that the Role-Play Program constitutes an effective instructional strategy for strengthening English oral production among primary school students.

Keywords: role-play, english oral expression, vocabulary, interactive communication.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	15
2.1. Antecedentes del Estudio	15
Antecedentes Internacionales	15
Antecedentes Nacionales	17
2.2. Juego de Roles	20
2.2.1. Dimensiones del Juego de Roles	23
2.3. Expresión Oral en Inglés	26
2.3.1. Dimensiones de la Expresión Oral	30
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	34
3.1. Paradigma, Enfoque, Nivel, Tipo y Diseño Metodológico	34
3.2. Objetivos de la Investigación	36
<i>Objetivo General</i>	36
<i>Objetivos Específicos</i>	36
3.3. Hipótesis de la Investigación	36
3.4. Operacionalización de Variables	37
3.4.1 <i>Variable Independiente: Juego de Roles</i>	37
3.4.2 <i>Variable Dependiente: Expresión Oral en Inglés</i>	43
3.5. Población, Muestra y Muestreo	45
3.6. Técnicas e Instrumentos	47
3.6.1 <i>Instrumento 1: Protocolo de Prueba de Expresión Oral- Pre A1</i>	47

3.6.2 <i>Rúbrica de Evaluación</i>	50
3.8. Consideraciones Éticas	53
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	55
4.1. Resultados	55
4.1.1. <i>Resultados descriptivos en la expresión oral en el grupo preexperimental</i>	55
4.1.2. <i>Resultados Inferenciales: Prueba de Normalidad</i>	58
4.2. Discusión de Resultados	61
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	65
CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS.....	68
ANEXOS	75
Anexo 1: Matriz Metodológica	75
Anexo 2: Formato de Consentimiento Informado	79
Anexo 3: Formato de Asentimiento Informado	80
Anexo 4: Formato de Permiso Institucional	81
Anexo 6: Rubrica Analítica para la evaluación de la Expresión Oral en Inglés	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Cartel de contenidos del Programa de Juego de Roles</i>	402
Tabla 2: <i>Operacionalización de la variable independiente: Juego de Roles</i>	435
Tabla 3: <i>Dimensión, indicadores e ítems de la expresión oral en inglés</i>	446
Tabla 4: <i>Composición de la muestra según género</i>	468
Tabla 5: <i>Composición de la muestra según edad</i>	50

Tabla 6: *Ficha técnica del Protocolo de Prueba de Expresión Oral*

481

Tabla 7: *Estructura de la Rúbrica Analítica: Dimensiones, Criterios y Escala de Calificación* 512

Tabla 8: *Frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral en inglés, en el pretest y posttest* 557

Tabla 9: *Frecuencias y porcentajes de la dimensión vocabulario en el pretest y posttest* 568

Tabla 10: *Frecuencias y porcentajes de la dimensión comunicación interactiva en el pretest y posttest* 59

Tabla 11: *Prueba de Normalidad de Shapiro-Wilk para las puntuaciones del pretest y posttest de la variable y sus dimensiones*
580

Tabla 12: *Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la expresión oral en inglés en el pretest y posttest* 591

Tabla 13: *Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión vocabulario en el pretest y posttest* 602

Tabla 14: *Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión comunicación interactiva en el pretest y posttest* 613

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Porcentajes de la variable expresión oral en inglés en el pretest y posttest* 55

Figura 2 *Porcentajes de la dimensión vocabulario en el pretest y posttest* 56

Figura 3 *Porcentajes de la dimensión comunicación interactiva en el pretest y posttest* 57

INTRODUCCIÓN

El juego de roles constituye una estrategia didáctica utilizada para generar situaciones comunicativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, ya que permite a los estudiantes interactuar oralmente en escenarios reales haciendo uso del vocabulario aprendido y del lenguaje verbal y paraverbal. En el nivel Pre A1, esta dinámica permite la transición del silencio a la expresión oral mediante el uso de expresiones formuladas y estructuras de alta frecuencia en contextos predecibles. Al disminuir la carga cognitiva a través de la práctica guiada, el estudiante asocia de forma directa la acción con la palabra en un ambiente seguro y motivador.

No obstante, en el ámbito escolar de la educación básica regular en el Perú, se observa una marcada dificultad en el desarrollo de la expresión oral. Los estudiantes de primaria suelen mostrar altos niveles de ansiedad, inhibición y un manejo limitado de vocabulario funcional, lo que restringe su capacidad para interactuar de forma espontánea. Esta problemática se evidenció de manera directa en el contexto del estudio a partir de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica aplicada a mediados de año como parte del taller de inglés, la cual evidenció un bajo nivel de expresión oral en los estudiantes participantes.

Frente a esta situación, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar en qué medida el Programa Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en estudiantes de sexto grado A de una institución educativa pública. Metodológicamente, el estudio adopta un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño preexperimental con pretest y posttest. La muestra está conformada por 15 estudiantes de sexto grado de una institución educativa de primaria ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, utilizándose como técnica una rúbrica analítica como instrumento de evaluación, debidamente validada.

La relevancia de esta investigación se sustenta en sus aportes teórico, práctico y metodológico. Desde el punto de vista teórico, contribuye al conocimiento sobre el uso del juego de roles como estrategia para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de educación primaria. En el aspecto

práctico, ofrece una alternativa pedagógica concreta, lúdica y contextualizada para que los docentes fortalezcan la expresión oral en el aula. Finalmente, a nivel metodológico, proporciona un programa de intervención y un instrumento de evaluación que pueden ser replicados o adaptados en contextos educativos similares.

La investigación se estructura en seis capítulos. El capítulo I presenta el planteamiento del problema, donde se desarrolla el objeto de estudio, la línea de investigación, la problemática, la justificación teórica, metodológica y práctica, la delimitación del estudio, la descripción de los síntomas e indicadores del problema, así como las preguntas de investigación.

El capítulo II desarrolla el marco teórico-conceptual, que comprende los antecedentes del estudio y los fundamentos teóricos de las variables de investigación.

El capítulo III corresponde al marco metodológico, en el que se describen el paradigma, enfoque, nivel, tipo y diseño de la investigación; los objetivos e hipótesis, la operacionalización de variables, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el análisis y procesamiento de la información, las consideraciones éticas y las limitaciones del estudio.

El capítulo IV presenta los resultados y la discusión. En la primera parte se exponen los resultados obtenidos mediante el análisis descriptivo e inferencial de los datos; posteriormente, estos se discuten a la luz de los antecedentes y fundamentos teóricos del estudio.

El capítulo V expone las conclusiones, las cuales sintetizan los principales hallazgos de la investigación en correspondencia con los objetivos planteados.

Finalmente, el capítulo VI presenta las recomendaciones dirigidas a docentes, instituciones educativas, autoridades educativas y futuros investigadores, con la finalidad de contribuir al fortalecimiento de la expresión oral en inglés y al desarrollo de nuevas investigaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, el desarrollo de la expresión oral en inglés durante la educación primaria constituye un reto pedagógico complejo, caracterizado por el escaso tiempo de práctica oral interactiva, la falta de exposición auténtica al idioma y el uso de enfoques memorísticos que limitan el desarrollo comunicativo en los primeros grados de escolaridad. A esto se suma un reporte del diario Gestión (2023) que señala que el 80% de los padres considera deficiente la formación escolar en inglés en las escuelas públicas, señalando que la falta de fluidez y la baja competencia comunicativa impiden a los niños interactuar en escenarios reales.

Ante esta realidad, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2025) ha implementado una estrategia nacional de acercamiento al inglés fonético dirigida inicialmente a estudiantes de primaria baja, con actividades cortas en el aula centradas en la pronunciación y la familiarización con sonidos del idioma. Si bien esta iniciativa favorece un primer contacto con el inglés, su enfoque predominantemente fonético y su implementación inicial en los primeros grados dejan poco espacio para el desarrollo de actividades que promuevan el uso funcional del vocabulario y la interacción verbal en contextos comunicativos reales, especialmente en los grados superiores de primaria.

De acuerdo con Jaelani y Zabidi (2020), las principales dificultades que enfrentan los estudiantes para desarrollar la expresión oral en inglés radican en un repertorio vocabular incipiente, vacíos en la pronunciación y una marcada falta de confianza al hablar. Estos factores, combinados con una escasa exposición a situaciones comunicativas reales y la falta de práctica interactiva en la escuela, obstaculizan la capacidad de los alumnos para articular opiniones e ideas de manera espontánea. Estas limitaciones se traducen en producciones orales breves, poco fluidas y con baja capacidad para negociar significados o participar en intercambios dialogados. Por lo tanto, el presente estudio se centra en el diseño e implementación de un programa de juego de roles dirigido a estudiantes de primaria, con el propósito de fortalecer la competencia

comunicativa en inglés mediante el uso funcional del vocabulario y la práctica interactiva en escenarios auténticos.

A nivel internacional, diversos informes y estudios evidencian que los estudiantes de educación básica presentan dificultades persistentes y generalizadas para desarrollar la competencia de expresión oral en inglés como lengua extranjera. A pesar de que el idioma se consolida como la principal lingua franca global (Eberhard et al., 2024), la cobertura educativa no se traduce en un dominio comunicativo real en las aulas. Al respecto, el estudio sistemático realizado por Lester et al. (2024) revela que las mayores deficiencias orales en la infancia no son homogéneas, sino que se concentran críticamente en el vocabulario expresivo y receptivo, el dominio sintáctico, la fluidez narrativa y la integración morfosintáctica. Estas carencias en la expresión oral impiden que los alumnos articulen discursos espontáneos o descontextualizados, limitando severamente su desempeño académico y comunicativo.

Esta problemática se agrava debido a que en los sistemas de educación básica continúan predominando modelos de enseñanza tradicionales enfocados en la memorización y el análisis gramatical aislado. Según el British Council (2023), la dificultad central en la escuela primaria radica en la incapacidad estructural para consolidar la producción oral, priorizando la teoría sobre la práctica interactiva. Aunque organismos internacionales como la UNESCO (2021) han enfatizado la necesidad urgente de transformar los entornos escolares mediante pedagogías activas y contextualizadas, persiste una brecha crítica entre las orientaciones pedagógicas y las prácticas en el aula, manteniendo el desarrollo de la expresión oral en inglés como un desafío sin resolver a nivel mundial.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación, a través del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), establece la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” como un eje prioritario. No obstante, informes del propio MINEDU (2022) respecto a la implementación curricular advierten que la enseñanza del idioma aún prioriza un enfoque gramatical y memorístico en la educación primaria, limitando las oportunidades de producción oral real.

Ante la carencia de evaluaciones censales oficiales continuas para este nivel, informes internacionales sobre el dominio del idioma, como el EF English Proficiency Index (2023), muestran que el Perú se ubica en un nivel de competencia "bajo" a escala global. Si bien este índice no evalúa específicamente a estudiantes de educación primaria, constituye un referente del contexto nacional del aprendizaje del inglés. Esta notable brecha entre las metas normativas del CNEB y los resultados reportados evidencia que los estudiantes no están alcanzando la oralidad y fluidez previstas en las políticas educativas nacionales.

Como consecuencia, en muchas instituciones educativas de nivel primario persiste una enseñanza del inglés que no logra desarrollar la competencia comunicativa oral esperada según el currículo, pese a los esfuerzos normativos. Esta situación configura un escenario nacional caracterizado por escasas oportunidades de práctica oral auténtica y resultados limitados en el dominio del idioma, lo cual se refleja de manera particular en escuelas de contextos urbanos y semiurbanos, como el que corresponde a la presente investigación.

En concordancia con la problemática nacional, la realidad del entorno de estudio también presenta evidencias relacionadas con las dificultades en el desarrollo de la expresión oral en inglés. En una institución educativa de contexto urbano, se aplicó en septiembre de 2025 una evaluación diagnóstica de expresión oral en inglés a estudiantes del sexto grado de primaria, mediante una rúbrica que valoró las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva en situaciones de interacción oral.

Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes se ubicó en niveles bajos en ambos aspectos: evidenciaron un repertorio limitado y presentaron dificultades para responder preguntas básicas. Estos hallazgos confirman que, en el nivel local, los estudiantes no están alcanzando el desempeño oral esperado y justifican la necesidad de implementar estrategias que fortalezcan su expresión oral en inglés, como el Programa de Juego de Roles.

La situación descrita a nivel local refleja, en un escenario concreto, las brechas identificadas en los contextos internacional y nacional respecto al

desarrollo de la expresión oral en inglés en la educación primaria. Por ello, resulta pertinente estudiar de manera sistemática esta problemática en la institución mencionada, como base para proponer alternativas didácticas que contribuyan a mejorar el desempeño oral de los estudiantes.

La presente investigación se enmarca en la línea de investigación Innovación y Didáctica de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico (EESPPM). El estudio se fundamenta y relaciona directamente con esta línea al diseñar, aplicar y evaluar el Programa de Juego de Roles como una propuesta pedagógica innovadora orientada a transformar la didáctica del inglés. Asimismo, aporta metodologías activas e interactivas que responden de manera directa a la problemática del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación básica.

El estudio se justifica teóricamente en la medida en que se sustenta en el Enfoque Comunicativo (CLT), el cual prioriza la interacción auténtica sobre la repetición mecánica. En este marco, se adopta el juego de roles, estrategia que, según la evidencia documental reciente de Saptina y Aidil (2024), resulta eficaz para incrementar la fluidez verbal y reducir los niveles de inhibición en los aprendices de una lengua extranjera. De este modo, el estudio contribuye a profundizar la comprensión de cómo una estrategia basada en el CLT puede favorecer la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria, articulando de manera coherente los postulados teóricos con la práctica áulica, aportando evidencia que fortalece el conocimiento sobre la aplicación del juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en el contexto de la educación primaria.

En cuanto a la metodología, la presente investigación se sustenta en un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, orientado a determinar el nivel de mejora de la expresión oral en inglés mediante la aplicación del Programa de Juego de Roles. De manera general, se emplea una rúbrica de expresión oral en inglés como instrumento de recolección de datos, aplicada en un pretest y un posttest para comparar el desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención. Esta opción metodológica resulta coherente con el propósito del estudio y permite analizar, de forma sistemática, el impacto de la estrategia didáctica en la expresión oral de los participantes, constituyendo además un

procedimiento que podrá ser replicado en futuras investigaciones orientadas al fortalecimiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación primaria.

En este sentido, la presente investigación ofrece una justificación práctica al responder de forma directa a las necesidades de la institución educativa. El estudio dota a los docentes de un programa de intervención pedagógica estructurado con actividades innovadoras, diseñado para fortalecer la expresión oral en inglés en los estudiantes del nivel primario. A nivel institucional, este aporte proporciona una herramienta metodológica replicable que enriquece la planificación curricular interna y eleva los estándares de enseñanza del idioma. Asimismo, estos hallazgos se vinculan con los objetivos del Plan Nacional de Emergencia Educativa (R.M. N° 368-2021-MINEDU) y las metas del Currículo Nacional, los cuales exigen priorizar la innovación didáctica y el uso de estrategias activas para garantizar la continuidad y calidad de los aprendizajes lingüísticos.

Bajo este escenario, en una institución educativa pública del distrito de San Juan de Miraflores se concretan las dificultades previamente descritas en relación con la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de primaria. Esta problemática local quedó evidenciada a través de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica aplicada mediante una rúbrica de evaluación oral, la cual permitió identificar cuatro manifestaciones y síntomas principales en los estudiantes de la muestra:

Los estudiantes evidenciaron un vocabulario limitado, usando solo monosílabos antes situaciones comunicativas elementales. También, se registró su poca disposición para participar en actividades de interacción espontánea, manifestándose de manera particular a través de la inseguridad y el miedo a hablar en inglés.

Ante necesidades comunicativas simples, los estudiantes recurrieron de manera persistente a su lengua materna para comunicarse, lo que refleja una escasa disponibilidad de estrategias para la negociación de significados en el idioma inglés. Por último, se observaron pausas prolongadas y severas dificultades para mantener diálogos cortos.

Esta situación se agrava porque el tiempo dedicado a la expresión oral es escaso en comparación con el desarrollo de tareas gramaticales, lo cual incide en el bajo nivel de fluidez y en el mantenimiento de la inhibición durante las sesiones de aprendizaje.

Con el fin de acotar el presente estudio, la investigación se delimita al análisis de la expresión oral en inglés, específicamente en las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva, en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Miraflores, Lima. El trabajo se centra en determinar el impacto de un Programa de Juego de Roles, basado en el enfoque comunicativo, sobre dichas dimensiones durante el año lectivo 2025. De este modo, el objeto de análisis se restringe a la evolución del desempeño oral en inglés de los estudiantes mencionados, antes y después de la aplicación de la intervención pedagógica.

Por lo expuesto y con el propósito de abordar la problemática descrita, se formula la siguiente pregunta general:

¿En qué medida la aplicación del Programa de Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A de primaria de una institución educativa pública?

Para dar respuesta a esta interrogante, se plantean las siguientes preguntas específicas de investigación:

¿Cuál es el nivel de la dimensión de vocabulario de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A antes de la aplicación del Programa de Juego de Roles?

¿Cuál es el nivel de la dimensión de comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A después de la aplicación del Programa de Juego de Roles?

¿Existe una diferencia significativa entre los niveles de las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés de los estudiantes de sexto grado A antes y después de la aplicación del Programa de Juego de Roles?

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Estudio

Para el desarrollo de este trabajo de investigación, se revisaron diversas fuentes bibliográficas, tanto nacionales como internacionales, dicha revisión se centró en la recopilación de investigaciones previas con objetivos similares a los de este trabajo de investigación, con el fin de respaldar la pertinencia de la investigación.

Antecedentes Internacionales

En el ámbito internacional, Santana (2025) en su trabajo de investigación titulado "El Role Play como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Antonio Arboleda en Bogotá", tuvo como objetivo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés mediante una estrategia pedagógica como el Role Play. La población y muestra estuvieron conformadas por 18 estudiantes de grado quinto. El estudio, de enfoque cualitativo, empleó diarios de campo y entrevistas como instrumentos de recolección de datos y una rúbrica de evaluación para valorar los avances en el desempeño comunicativo. Los resultados obtenidos al finalizar la aplicación evidenciaron una mejora en la fluidez y la pronunciación de los estudiantes. Además, se demostró que el uso del Role Play incrementó la motivación y la confianza de los estudiantes para expresarse en inglés. Estos hallazgos se relacionan con el presente estudio, ya que evidencian que el Role Play contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y de la expresión oral en el proceso de aprendizaje del inglés.

Por su parte, Joya y Trillo (2024) en su estudio titulado "El juego de rol como estrategia pedagógica en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de grado cuarto del colegio Gimnasio Campestre San Pablo en Floridablanca, Santander, durante el primer semestre del 2024" tuvieron como objetivo analizar el efecto del juego de rol en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de cuarto grado de primaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo. La población y muestra de estudio estuvieron conformadas por 38 estudiantes de cuarto grado de primaria. Como

parte del proceso de recolección de datos, se implementaron sesiones de juego de roles en contextos cotidianos, empleándose la técnica de observación y como instrumento el diario de campo. Los resultados evidenciaron que los estudiantes mejoraron su manera de expresarse y adquirieron mayor confianza al hablar frente a otros. Además, se observó que la dramatización motivó a los niños a participar con más seguridad durante las sesiones. Estos hallazgos se relacionan con la presente investigación, ya que evidencian que el juego de rol favorece al desarrollo de la expresión oral y fortalece las habilidades comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés.

Por otra parte, Rincón-Rincón (2024), en su estudio desarrollado en Colombia bajo el título “Uso de Roles Plays en el Enfoque Comunicativo para mejorar la Producción Oral en Inglés”, tuvo como objetivo identificar la influencia del enfoque comunicativo en la mejora de la producción oral en dicho idioma. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo. La muestra estuvo conformada por 39 estudiantes, empleándose como instrumentos de recolección de datos los diarios de campo y entrevistas semiestructuradas aplicadas durante cinco sesiones basadas en situaciones cotidianas. Los resultados evidenciaron mejoras en la fluidez, pronunciación, coherencia e interacción en inglés, además del fortalecimiento de la confianza y motivación de los estudiantes al expresarse. Este antecedente se vincula directamente con el presente trabajo al aportar evidencia empírica sobre la efectividad del juego de roles bajo el enfoque comunicativo, constituyendo un referente metodológico y teórico que complementa la comprensión del fenómeno en entornos escolares.

Finalmente, en el contexto ecuatoriano, Criollo et al. (2023) en su estudio titulado “Mejoramiento del habla en inglés en alumnos de nivel elemental mediante juego de roles”, tuvieron como objetivo mejorar la habilidad del habla en inglés por medio del uso de juegos de rol como estrategia pedagógica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por estudiantes de nivel elemental de inglés de la escuela de soldados "Coronel Gonzalo Barragán", mientras que la muestra estuvo integrada por 35 estudiantes, distribuidos en 18 participantes del grupo experimental y 17 del grupo control.

Como instrumento para evaluar los resultados, se aplicó una prueba de evaluación, cuyos datos fueron analizados mediante la prueba t de Student. Los resultados evidenciaron una mejora en la habilidad de habla en inglés del grupo experimental, lo que permitió destacar la efectividad del juego de roles como estrategia para la enseñanza del idioma. Estos hallazgos se relacionan con la presente investigación, ya que demuestran que el uso del juego de roles contribuye de manera positiva al desarrollo de la expresión oral y al aprendizaje del idioma inglés.

En síntesis, los antecedentes revisados evidencian una tendencia teórica y metodológica orientada a evaluar la influencia del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en la educación básica. Las investigaciones demuestran que la simulación de situaciones cotidianas se asocia positivamente con la mejora de componentes lingüísticos como la fluidez, la pronunciación y el vocabulario. Asimismo, la variedad de diseños empleados, desde enfoques cualitativos hasta diseños experimentales de corte cuantitativo, proporciona un marco de referencia operativo que corrobora la pertinencia de evaluar el progreso comunicativo mediante rúbricas y pruebas de diagnóstico (pretest y postest). Por consiguiente, estos estudios constituyen la base empírica que fundamenta el uso de esta estrategia, al aportar evidencia sobre su efectividad en la enseñanza del idioma inglés en estudiantes del nivel primario. Asimismo, se identifica la necesidad de continuar desarrollando investigaciones en diversos contextos educativos que permitan ampliar la evidencia sobre la efectividad del juego de roles en el fortalecimiento de la expresión oral.

Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional, Llanco (2023), en su tesis titulada “Juegos de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021” se propuso determinar en qué medida el juego de roles influye como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, aplicado a una muestra de 20 estudiantes. Las técnicas empleadas fueron el pretest y el postest, administrados mediante una rúbrica de evaluación como instrumento. Los resultados

evidenciaron que el juego de roles influye significativamente, en el pretest, el 65% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y solo el 10% en logro previsto. Tras la intervención, el nivel de inicio disminuyó al 5%, y el 85% alcanzó los niveles de logro previsto y destacado. Este estudio se vincula directamente con la presente investigación al demostrar el éxito didáctico del juego de roles en el desarrollo de la producción oral dentro de la educación primaria, empleando una ruta metodológica afín.

Asimismo, Durand (2023), en su tesis titulada “Aplicación del Role Play y su relación con la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del 3° año de secundaria de la institución educativa San Juan Macías del distrito de San Luis 2017”, tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre la práctica de la simulación y el desarrollo de la producción verbal. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de nivel correlacional, aplicado a una muestra de 15 estudiantes de secundaria, empleándose como instrumentos guías de observación y rúbricas de evaluación. Los resultados revelaron un impacto significativo, ya que los participantes mostraron mejoras notables en la fluidez, la pronunciación, el vocabulario y la gramática. Esta investigación se vincula con el presente estudio al respaldar la correspondencia directa entre el uso estratégico del juego de roles y la optimización de los componentes lingüísticos de la expresión oral.

Por su parte, Vela (2022), en su tesis denominada “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”, propuso demostrar la eficacia del Role Playing para mejorar la comunicación oral en inglés. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, utilizando listas de cotejo, pretest y posttest como instrumentos de recolección de datos. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes del segundo grado de secundaria. Los resultados iniciales mostraron que la mayoría de los estudiantes (76%) se encontraba en el nivel de inicio. Sin embargo, al finalizar la aplicación de la estrategia, este porcentaje disminuyó al 18% evidenciando que el Role Playing mejora significativamente la comunicación oral en inglés. Esta investigación constituye un referente para el

presente estudio, al evidenciar la eficacia del Role Playing en el fortalecimiento de la comunicación oral en inglés, aunque difiere en el nivel educativo de aplicación.

Finalmente, Apayco (2022), en su tesis titulada “Eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en estudiantes de nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima” tuvo como objetivo determinar la eficacia de dicha estrategia. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental y se aplicó a una muestra de 73 alumnos de primaria, utilizando pretest, posttest, y rúbricas de evaluación. Los resultados demostraron una mejora significativa en la expresión oral: en el pretest, el 14% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, reduciéndose al 0% en el posttest; asimismo, el nivel “logrado” incrementó del 1,61% al 41%. Esta investigación vincula con el presente trabajo al demostrar empíricamente el impacto positivo del juego de roles en las dimensiones de la producción oral dentro del nivel primario, constituyendo un antecedente metodológico afín al presente estudio por su enfoque cuantitativo y diseño preexperimental.

En síntesis, los antecedentes nacionales revisados evidencian una tendencia metodológica orientada a analizar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. Las investigaciones demuestran que la aplicación de esta estrategia favorece el desarrollo de componentes comunicativos como la fluidez, la pronunciación, el vocabulario y la interacción oral, evidenciándose mejoras significativas en el desempeño de los estudiantes después de la intervención pedagógica. Asimismo, predominan los estudios desarrollados bajo un enfoque cuantitativo, con diseños preexperimentales y cuasiexperimentales, los cuales emplean rúbricas de evaluación, listas de cotejo y mediciones mediante pretest y posttest para valorar los cambios obtenidos. Por consiguiente, estos antecedentes constituyen un sustento empírico que respalda la pertinencia del presente estudio, al demostrar la efectividad del juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en inglés, especialmente en estudiantes de educación básica. En ese sentido, estos antecedentes también evidencian la importancia de seguir generando evidencia en distintos contextos educativos, a

fin de fortalecer el conocimiento sobre la aplicación de esta estrategia en la enseñanza del idioma inglés.

2.2. Juego de Roles

El juego de roles es considerado una herramienta didáctica fundamental en la enseñanza de segundas lenguas, puesto que promueve de manera efectiva la consolidación de las habilidades comunicativas (Richards, 2022). Esta metodología activa se inscribe plenamente dentro de los lineamientos del Enfoque Comunicativo, al priorizar la interacción auténtica del idioma en contextos reales y significativos. Mediante su aplicación en el aula, los estudiantes se involucran en situaciones simuladas de la vida cotidiana donde asumen roles específicos; esta dinámica los impulsa a resolver problemas verbales de forma espontánea y a poner en práctica directa su competencia oral.

Esta estrategia se distingue por características esenciales como la flexibilidad operativa, la simulación de contextos situacionales y la asignación de identidades ficticias que estimulan la producción lingüística (Larsen-Freeman y Anderson, 2011). Asimismo, se rige por principios pedagógicos fundamentales centrados en el aprendizaje experiencial, la autonomía del discente y la priorización del significado sobre la forma, lo que garantiza que la práctica del idioma responda a una necesidad comunicativa real dentro del aula (Harmer, 2015; Richards, 2022).

Tal como menciona Yang (2024), el juego de roles se alinea con la teoría sociocultural de Vygotsky al propiciar la interacción necesaria para el aprendizaje. Esta estrategia y el trabajo en pares activan la Zona de Desarrollo Próximo Vygotsky (1978), permitiendo que los estudiantes alcancen su autonomía mediante un andamiaje pedagógico basado en modelos lingüísticos y retroalimentación (Wood et al., 1976). Asimismo, bajo los planteamientos de Thornbury (2005), esta mediación social y el trabajo colaborativo reducen la ansiedad, fortaleciendo la confianza para la expresión oral. De este modo, como señalan Richards y Rodgers (2014), los estudiantes asumen un rol activo y significativo al ensayar el idioma en representaciones de situaciones de la vida real.

De acuerdo con Martínez (2022), el juego de roles es una herramienta eficaz para mejorar la expresión oral, ya que proporciona a los estudiantes oportunidades para practicar estructuras lingüísticas en contextos relevantes, aumentando su confianza, fluidez y desenvolvimiento. Además, esta estrategia permite que los estudiantes interactúen en situaciones que imitan la vida real, lo que facilita el aprendizaje del idioma de manera natural. Uno de los principales beneficios del juego de roles es su capacidad para desarrollar la competencia comunicativa, concepto fundamental en la enseñanza de lenguas.

Esta técnica de simulación contribuye a este objetivo al proporcionar escenarios en los que los estudiantes deben negociar significados, resolver problemas y expresar sus ideas de forma espontánea en contextos cotidianos. De acuerdo con la Hipótesis de la Interacción de Long (1996), este proceso de negociación es fundamental para que el aprendizaje ocurra a través de la modificación del discurso. Asimismo, siguiendo los planteamientos de Canale y Swain (1980), esta estrategia didáctica favorece el desarrollo de la competencia sociolingüística, ya que los estudiantes aprenden a adaptar su lenguaje a diferentes contextos reales y registros según el rol que desempeñan en la actividad. Otro aspecto clave de esta metodología activa es su impacto en la motivación y la reducción de la ansiedad en el aprendizaje de una lengua extranjera. Krashen (1982) señala que un ambiente de aprendizaje libre de ansiedad facilita la adquisición del idioma, lo que se conoce como la hipótesis del filtro afectivo; por consiguiente, esta actividad lúdica ayuda a reducir los niveles de tensión psicológica y a potenciar la comunicación espontánea en los estudiantes.

En este sentido, el juego de roles ofrece una dinámica de aprendizaje en la que los estudiantes pueden experimentar el uso del idioma en un entorno lúdico y sin miedo a cometer errores. De acuerdo con Littlewood (1981), esta estrategia es especialmente beneficiosa para los estudiantes que presentan bajo nivel de socialización con sus compañeros, ya que asumir un rol distinto al propio actúa como una “máscara” o escudo social que reduce la inhibición y les ayuda a sentirse más seguros al expresarse en inglés. Esta seguridad permite que los estudiantes puedan interactuar en el idioma con más confianza en diferentes

situaciones reales. Además de sus beneficios en la adquisición del idioma, como sostienen Richards y Rodgers (2014), el juego de roles promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales integradas. Al participar en estas actividades, los estudiantes mejoran su capacidad de resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo, habilidades esenciales no solo para el aprendizaje de un idioma, sino también para su desarrollo personal, profesional y el fortalecimiento de la confianza en sí mismos.

Por otro lado, la ejecución exitosa de esta estrategia demanda una redefinición dinámica de las funciones de los actores educativos. Durante el juego de roles, el docente asume su rol de facilitador y organizador, diseñando los escenarios previos para luego replegarse durante la interacción y evitar interrumpir la fluidez de los estudiantes (Harmer, 2015), registrando las dificultades de forma analítica para retroalimentarlas posteriormente (Thornbury, 2005). En contraparte, el estudiante se convierte en el protagonista y agente activo de su aprendizaje (Richards y Rodgers, 2014); se le exige una participación cooperativa para gestionar la comunicación de manera autónoma, tomar decisiones lingüísticas en tiempo real y colaborar con sus pares en el cumplimiento de la simulación (Larsen-Freeman y Anderson, 2011).

Para hacer el juego de roles accesible a los estudiantes con un nivel inicial de inglés (Pre-A1) o de primaria, su aplicación debe ser adaptada a la naturaleza lúdica de estos. Pinter (2022) identifica esta estrategia como un andamiaje esencial que transforma la práctica comunicativa en una experiencia significativa para los estudiantes. Se sugiere su uso para fomentar la aplicación de estructuras recién aprendidas y permitir a los estudiantes simular intercambios comunicativos auténticos para lograr un objetivo de información. Por otro lado, Acosta y Vigil (2020) subrayan que es ideal para canalizar la energía lúdica de los estudiantes de primaria hacia la práctica del inglés. Esta técnica permite realizar diálogos funcionales y predecibles de una manera divertida y envolvente.

En conclusión, el juego de roles se establece como una estrategia didáctica elemental e integral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, particularmente para estudiantes de primaria con nivel inicial en el idioma. Su eficacia reside en su capacidad para actuar como un puente entre la teoría y la

práctica real de la comunicación. Esta propuesta pedagógica no solo permite a los estudiantes desarrollar su competencia comunicativa y reducir la ansiedad al expresarse, Krashen (1982, como se citó en Lemana et al., 2023), sino que también canaliza la energía lúdica del estudiante de manera productiva (Acosta y Vigil, 2020). Al propiciar que los estudiantes interactúen en un ambiente de baja presión, el juego de roles facilita la práctica activa de las estructuras lingüísticas en contextos significativos (Richards, 2022). Específicamente, esta estrategia favorece la expresión oral, pues fomenta la fluidez en segmentos cortos, el manejo del vocabulario funcional y la comunicación interactiva. De este modo, el juego de roles no solo mejora la habilidad lingüística, sino que también promueve la confianza en sí mismos y el desarrollo de habilidades sociales esenciales.

2.2.1. Dimensiones del Juego de Roles

A. Uso del Lenguaje en Contexto.

Según Larsen-Freeman y Anderson (2023), el juego de roles es una técnica fundamental en el Enfoque Comunicativo que permite a los estudiantes usar el lenguaje con un propósito real dentro de contextos simulados. Los autores destacan que esta práctica trasciende la repetición gramatical, centrándose en la negociación de significados en situaciones sociales específicas. Thornbury (2005) complementa esta visión señalando que el juego de roles activa el "lenguaje emergente", donde los estudiantes movilizan sus recursos lingüísticos para resolver necesidades comunicativas auténticas. Por su parte, Lightbown y Spada (2021) añaden que estas actividades contextualizadas son esenciales para el desarrollo de la competencia comunicativa, permitiendo que los estudiantes organicen el lenguaje de manera fluida y coherente según la situación conversacional.

No obstante, para el nivel inicial de inglés (Pre-A1) o para estudiantes del nivel primario, el contexto no debe ser complejo, sino inmediato y tangible. Es por esto que Acosta y Vigil (2020), enfatizan que el aprendizaje del idioma inglés debe ir más allá de una estructura gramatical aislada; por el contrario, su propuesta se centra en el uso funcional del lenguaje para gestionar interacciones y lograr propósitos definidos en situaciones de la vida real y cercanas a la

experiencia del estudiante. Asimismo, promueven el uso de materiales auténticos, visuales y actividades con un propósito comunicativo que brinden oportunidades de interacción relevantes y motivadoras. En este sentido, el juego de roles, desde su perspectiva, proporciona un marco adecuado para esta práctica contextualizada.

En esta línea, Sweller (2020) coincide en que la presentación de contenidos para estudiantes con nivel inicial de inglés debe enfatizar el uso del lenguaje en contexto, privilegiando el empleo de materiales genuinos. Dicha cualidad permite que el estudiante identifique elementos visuales y auditivos familiares, lo que reduce la carga cognitiva y facilita interacciones sencillas como saludos y presentaciones que, aunque repetitivas, reflejan la comprensión del propósito comunicativo al ser ejecutadas en situaciones de simulación real.

En virtud de lo expuesto, el uso del lenguaje en contexto es un pilar irrenunciable del juego de roles, tal como lo establece el Enfoque Comunicativo (Richards y Rodgers, 2014). Si bien la teoría general se centra en la movilización de recursos lingüísticos (Thornbury, 2005), su aplicación en estudiantes de nivel inicial (Pre-A1) o del nivel primario debe ser cuidadosamente adaptada. La metodología práctica, promovida por autores como Acosta y Vigil (2020) y Sweller (2020), exige que el contexto sea inmediato, tangible y relevante para el mundo del estudiante, privilegiando la autenticidad del material y las interacciones sencillas, como saludos y presentaciones. De esta manera, el juego de roles garantiza que el estudiante no solo practique estructuras, sino que desarrolle su competencia discursiva al comprender la funcionalidad y el propósito comunicativo del inglés en situaciones de la vida real.

B. Interacción entre pares

La interacción entre pares durante el juego de roles es una dinámica colaborativa donde los estudiantes, al asumir roles específicos, practican el idioma en contextos simulados que replican situaciones reales. Esta técnica, arraigada en el Enfoque Comunicativo (Communicative Language Teaching) (Philp y Duchesne, 2023), fomenta la expresión oral espontánea al requerir negociación constante de significados. La exposición a diferentes modelos de pronunciación entre compañeros (Derwing y Munro, 2021) desarrolla la

conciencia fonémica, mientras que la repetición contextualizada de vocabulario (Schmitt, 2020) incrementa su retención. Al resolver tareas comunicativas conjuntas, los estudiantes activan estrategias como la paráfrasis y la solicitud de aclaraciones, esenciales para la comunicación real (Richards y Schmidt, 2021).

Si bien los autores anteriores avalan la interacción, su implementación en aulas con estudiantes de nivel inicial de inglés o de primaria requiere un control estricto. En este sentido, Butler (2023) sugiere incluir actividades interactivas que reflejen situaciones cotidianas relevantes para los estudiantes. También indica que la interacción entre pares es una técnica esencial para maximizar el tiempo de práctica oral en el aula de primaria. Los estudiantes con un nivel inicial de inglés se benefician del trabajo en parejas o grupos pequeños porque esta estrategia les ofrece un entorno de baja ansiedad para practicar. Estas actividades deben estar rigurosamente estructuradas y controladas, mediante tareas que requieren una respuesta específica, lo cual minimiza el uso de la lengua materna y fomenta el andamiaje mutuo en inglés.

Por último, Philp y Duchesne (2023) mencionan que, si bien el aula con estudiantes principiantes suele ser guiada, es fundamental descentralizar la atención del docente fomentando la interacción entre pares desde el principio. Estas técnicas son esenciales para desarrollar una actitud interactiva en los estudiantes, favoreciendo la práctica activa del idioma. Al respecto, los autores sostienen que dicha interacción se produce de forma operativa cuando los estudiantes asumen roles en pequeños grupos, enfrentándose a la necesidad de negociar significados y estructurar respuestas espontáneas para alcanzar un objetivo comunicativo común. De este modo, el diálogo guiado entre compañeros mitiga el temor al error lingüístico, transformando el aula en un entorno de construcción conjunta, donde el lenguaje se adquiere mediante el uso social y práctico de la palabra.

En conclusión, la interacción entre pares se establece como un mecanismo crucial del juego de roles, ya que transforma la práctica lingüística de un ejercicio pasivo a una dinámica colaborativa y activa. Los fundamentos teóricos confirman su valor en el desarrollo de la conciencia fonética y la retención de vocabulario (Derwing y Munro, 2021; Schmitt, 2020). Sin embargo,

la aplicación en estudiantes de nivel inicial (Pre-A1) o de primaria exige que las interacciones sean rigurosamente estructuradas y contextualizadas con situaciones cotidianas (Butler, 2023), lo cual maximiza el tiempo de práctica oral y genera un entorno de baja ansiedad (Philp y Duchesne, 2023), esencial para la adquisición del idioma en esta población.

2.3. Expresión Oral en Inglés

El enfoque comunicativo, más conocido por sus siglas en inglés Communicative Language Teaching (CLT), surgió en la década de los setenta como una respuesta a los métodos tradicionales de corte conductista, como el audiolingual, los cuales priorizaban la repetición mecánica y el estudio de la gramática sobre la interacción real en el idioma. Desde una perspectiva epistemológica, el CLT se fundamenta en el constructivismo social de Vygotsky (1978), que concibe el aprendizaje como un proceso social en el que el conocimiento se construye a través de la interacción. Esta premisa es reafirmada por autores contemporáneos como Lantolf et al. (2020), quienes destacan que la lengua se desarrolla mediante la actividad social mediada.

Bajo esta línea, el enfoque integra el aprendizaje significativo de Ausubel (1968), planteando que el lenguaje se adquiere con mayor eficacia cuando el contenido posee una utilidad práctica en el contexto del estudiante. Este concepto está vinculado por Richards (2022), quien destaca la necesidad de diseñar experiencias de aprendizaje auténticas y relevantes para el aprendizaje moderno.

A partir de este sustento pedagógico, el CLT se estructuró formalmente desde la perspectiva sociocognitiva de la competencia comunicativa, propuesta por Alqahtani (2022). Según este autor, el dominio de un idioma no se limita a la memorización de reglas gramaticales, sino que también implica la capacidad de usar el lenguaje de manera adecuada en distintos contextos para comunicar significado. Aunque el CLT reconoce la importancia de la gramática, este enfoque promueve oportunidades para el uso auténtico y significativo del idioma. Al respecto, estudios de Wahyuni et al. (2021) reafirman la efectividad de este enfoque para promover una comunicación significativa en las aulas de inglés como lengua extranjera.

En concordancia, Saptina y Aidil (2024) señalan que el CLT requiere actividades didácticas que prioricen el intercambio de información. Para ello, sugieren el uso de estrategias tales como el juego de roles, que facilita el uso correcto del vocabulario y de la gramática, así como la interacción activa. Por su parte, Gutiérrez y Vellacrés (2022) basándose en Richards menciona que, a diferencia de otros métodos, el CLT no considera únicamente la comunicación como la meta final, sino también como el motor del proceso de aprendizaje. De este modo, se integran las diferentes habilidades, como la escucha, el habla, la escritura y la lectura en el idioma inglés, en un ambiente donde se permita aprender a través de la práctica y el error.

Sin embargo, la aplicación efectiva del CLT en contextos con estudiantes jóvenes de primaria o con niveles muy bajos de inglés, requiere una adaptación metodológica que aborde su necesidad de juego y la limitación de su repertorio lingüístico. De este modo, Dos Santos (2020) sostiene que una de las ventajas de esta metodología es priorizar al estudiante como protagonista y al docente como facilitador. Este autor también menciona que la metodología de la enseñanza de idiomas debe alinearse con el enfoque comunicativo, ya que el propósito de la enseñanza en niveles iniciales es que los estudiantes usen el idioma con un propósito real y significativo, priorizando la función comunicativa del mensaje sobre la precisión estricta de la forma gramatical. El objetivo es que los estudiantes desarrollen tareas comunicativas auténticas y relevantes.

Asimismo, Shin y Crandall (2014) sostienen que, para que el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés sea efectivo en estudiantes del nivel primario, este debe desarrollarse mediante la interacción con el entorno y la realización de actividades significativas, priorizando el uso del idioma como una herramienta social para alcanzar objetivos reales. En concordancia con esta perspectiva, el MINEDU (2016), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica para el nivel primario, centra la enseñanza del inglés en funciones comunicativas, como saludar o describir objetos, más que en la memorización de estructuras. Por tanto, la aplicación del CLT se presenta como una metodología idónea, ya que fomenta la interacción significativa entre pares y

promueve el desarrollo de tareas auténticas y contextualizadas, tales como los juegos de roles.

En ese sentido, la literatura revisada señala que la implementación del CLT con estudiantes de nivel Pre-A1, según el Consejo de Europa (2022), requiere una adaptación didáctica enfocada en la funcionalidad. Esta transición del conocimiento abstracto a la práctica activa, respaldada por la literatura citada, se materializa mediante estrategias lúdicas. De las diversas actividades sugeridas, el programa de juego de roles destaca como una estrategia pertinente para esta población, pues permite la simulación de intercambios auténticos en un ambiente controlado, canalizando la energía del estudiante y reduciendo el filtro afectivo inherente al aprendizaje de un nuevo idioma.

Se entiende la expresión oral en inglés como la habilidad de comunicar ideas, pensamientos y emociones de manera verbal mediante el uso del idioma inglés. Esta habilidad es fundamental y central para el desarrollo de la competencia comunicativa en el proceso de adquisición y aprendizaje de una segunda lengua. Para asegurar la transmisión efectiva del mensaje, este proceso requiere el uso coordinado de recursos verbales y paraverbales.

Según Thornbury (2005), la expresión oral se concibe como una habilidad fundamentalmente interactiva, lo que demanda que los hablantes no solo tomen turnos para lograr una comunicación efectiva, sino que gestionen una planificación limitada debido a su espontaneidad. Es vital reconocer que la gramática del lenguaje hablado presenta diferencias notables respecto a la gramática escrita, lo que implica que el estudio exclusivo de esta última podría no ser la preparación más efectiva para desarrollar la expresión oral.

Complementando esta perspectiva sobre la naturaleza de la expresión oral, Richards (2022) sostiene que la habilidad de expresarse en una segunda lengua trasciende la simple producción de sonidos; implica la capacidad de interactuar eficazmente en situaciones sociales auténticas. Esto requiere que el estudiante no solo domine la gramática, sino que maneje una gama de estrategias discursivas que le permitan negociar significados de manera fluida y efectiva en diversos contextos culturales y situaciones de la vida real. Por otro lado, Schwieter (2019) añade que la expresión oral constituye la producción del

idioma a través de un proceso gramatical complejo que incluye diversos componentes fonéticos, léxicos y sintácticos, en el que se da una interacción con el otro hablante dentro de contextos comunicativos variados.

Por su parte, Lightbown y Spada (2021) subrayan que la enseñanza de la expresión oral en inglés debe centrarse en propósitos genuinamente significativos, como la obtención de información de un compañero. Esto permite que el estudiante se concentre en el objetivo comunicativo en lugar de centrarse únicamente en la estructura gramatical. Asimismo, los autores mencionan que la fluidez es una meta importante desde el principio, pero debe entenderse en el contexto de expresiones muy limitadas y cortas.

En el contexto nacional, el MINEDU (2016), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), en su búsqueda por promover el uso dinámico del idioma en situaciones comunicativas, vincula la expresión oral con la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera”. Al respecto, según lo establecido por dicha entidad para esta población específica, se determina que al concluir el nivel primario los estudiantes deben ser capaces de emplear recursos verbales y no verbales para expresar información explícita sobre sí mismos y sus entornos inmediatos.

Asimismo, la política educativa nacional estipula que el desarrollo de esta competencia en estudiantes de educación primaria no debe limitarse a la producción memorística, sino que debe priorizar el intercambio de textos orales sencillos, pero funcionales, en situaciones cotidianas de aula, garantizando así una base comunicativa progresiva y contextualizada.

En ese sentido, la expresión oral es una habilidad interactiva y compleja que demanda la gestión de recursos verbales y paraverbales en situaciones espontáneas (Thornbury, 2005). Esta habilidad constituye la meta central de la enseñanza de un segundo idioma, tal como lo respalda el Currículo Nacional (MINEDU, 2016). Para los estudiantes de primaria, la expresión oral representa un medio fundamental de comunicación en la vida cotidiana; aunque el nivel inicial de dominio del idioma limita su producción oral, esta puede desarrollarse mediante situaciones simuladas, como las propuestas en el juego de roles (Moreno, 2021).

2.3.1. Dimensiones de la Expresión Oral

Según Thornbury (2005), la expresión oral se compone de la fluidez, la pronunciación, la gramática, el vocabulario y la comunicación interactiva. En el presente estudio, se consideran como componentes prioritarios el vocabulario y la comunicación interactiva. Esta decisión metodológica se fundamenta en que dichos componentes resultan más pertinentes para el grupo de estudio y se alinean con los objetivos principales del estudio que busca fortalecer la expresión oral en inglés.

Vocabulario

Se entiende como una de las dimensiones de la expresión oral que consiste en el conocimiento de palabras. Según Thornbury (2005), este componente constituye la base fundamental para la comunicación efectiva en el aprendizaje de idiomas. Además, el autor enfatiza que el repertorio léxico no consiste simplemente en palabras aisladas, sino en unidades significativas que incluyen expresiones cotidianas, frases hechas y términos de uso frecuente. Asimismo, destaca esta dimensión como una herramienta comunicativa que permite al estudiante desenvolverse en situaciones reales desde las primeras etapas de aprendizaje del idioma.

Así también, Schmitt (2000, citado en Alfaris y Almusharraf, 2023), conceptualiza el dominio de palabras como un sistema integral que incluye unidades léxicas de distinta complejidad. Los autores detallan que esta dimensión abarca desde términos individuales hasta frases hechas, colocaciones naturales y expresiones idiomáticas, todas ellas portadoras de significado en una interacción comunicativa. Alfaris y Almusharraf (2023) enfatizan que el dominio real de una palabra requiere conocer su forma (oral y escrita) y los usos apropiados según el contexto comunicativo, destacando la necesidad de desarrollar esta competencia.

En esa misma línea, Folse (2006, citado en Sakkir y Puspita, 2022) sostiene que el desarrollo léxico para la producción oral no se mide por la cantidad de palabras conocidas, sino por la capacidad de acceder rápidamente a las más relevantes y usarlas adecuadamente en un contexto real de comunicación. Sakkir y Puspita (2022) resaltan que el estudiante, más allá de

contar con un léxico extenso, debe dominar aquellas palabras y frases hechas que permitan mantener conversaciones fluidas y naturales.

La adquisición de vocabulario es crucial, ya que constituye uno de los predictores más fuertes del éxito lingüístico. En ese sentido, la enseñanza del vocabulario debe ser multisensorial y altamente funcional para el estudiante con un nivel inicial de inglés. Butler (2023), enfatiza en que el nuevo léxico debe presentarse con apoyos visuales o flashcards y ser reciclado constantemente mediante juegos, canciones y movimientos. Este enfoque garantiza que el estudiante tenga múltiples encuentros significativos con la palabra en un contexto memorable, facilitando su transferencia a la producción activa en la comunicación.

En esta misma línea, Nation (2022) explica el papel de la comunicación interactiva en la adquisición de un segundo idioma (SLA), centrando la investigación pedagógica en enfoques más dinámicos. Su postura coincide con la visión socioconstructivista al destacar la importancia del contexto interpersonal, considerando el aprendizaje del vocabulario como una tarea colaborativa. Asimismo, sostiene que los estudiantes alcanzan niveles más altos de competencia lingüística a través del mencionado proceso de soporte asistido, proporcionado por un compañero más competente en situaciones de uso real.

Por último, el MINEDU (2016) señala que, no desarrolla de manera explícita el uso del vocabulario, dentro de las capacidades previstas para la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” se promueve el uso de un vocabulario frecuente para las diversas interacciones comunicativas.

En resumen, el vocabulario constituye la base fundamental para la comunicación, pues va más allá de palabras aisladas para incluir frases funcionales y expresiones cotidianas (Thornbury, 20025; Schmitt, 2020). Al aplicar estos planteamientos a los estudiantes con un nivel inicial de inglés, la enseñanza debe ser estratégica, multisensorial y funcional. Autores como Butler (2023) y Nation (2022) insisten en la necesidad de utilizar estructuras simples, controlados y material visual para evitar la sobrecarga cognitiva. Esta estrategia garantiza que el estudiante logre acceder y usar rápidamente el léxico más

relevante en el contexto de la interacción, facilitando así su participación activa en la expresión oral.

Comunicación interactiva

La comunicación interactiva representa el segundo pilar esencial. Según Thornbury (2005), la oralidad debe evaluarse en contextos de interacción real; no obstante, es imperativo proporcionar apoyo pedagógico que facilite la participación de los estudiantes en el diálogo. En este sentido, los prompts o consignas estructuradas enseñan a los estudiantes a participar en el ritmo natural de un diálogo, incluyendo micro habilidades como la toma de turnos (turn-taking), lo cual es indispensable para una comunicación fluida y coherente.

Asimismo, Wagstaff (2022) define la comunicación interactiva como un conjunto de subhabilidades que utiliza un individuo para comunicarse de manera efectiva con los demás. En ese sentido, el autor reconoce la capacidad de iniciar, preguntar, responder y mantener una conversación con otra persona como elementos esenciales dentro del desarrollo de este componente de la competencia oral. Del mismo modo, reconoce que estos aspectos están vinculados con la habilidad social de una persona y su dominio del idioma.

La capacidad para interactuar con otros es un pilar fundamental de la competencia comunicativa. Como formula el Consejo de Europa (2002) en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, la comunicación interactiva se define como la capacidad de un estudiante para gestionar y participar de manera activa y socialmente apropiada en intercambios comunicativos, yendo más allá del mero conocimiento gramatical del idioma inglés al incluir la gestión de turnos y la cooperación entre pares, elementos esenciales para lograr una comunicación auténtica.

En esta misma línea, Nation (2022) explica el papel de la comunicación interactiva en la adquisición de un segundo idioma (SLA), centrando la investigación pedagógica en enfoques más dinámicos. Su postura coincide con la visión socioconstructivista, que destaca la importancia del contexto interpersonal, considerando el aprendizaje del vocabulario como una tarea colaborativa. Asimismo, sostiene que los estudiantes alcanzan niveles más altos

de la competencia lingüística a través del andamiaje, a menudo proporcionado por un compañero más competente en situaciones de uso real.

La implementación de la comunicación interactiva en aulas con estudiantes con un nivel inicial de inglés requiere un control estricto y una estructura clara. Nation (2022) sostiene que la interacción debe ser un componente esencial desde el inicio para evitar que el limitado repertorio lingüístico se convierta en una barrera, permitiendo el desarrollo de una fluidez inicial en segmentos cortos. Asimismo, Pinter (2022) avala el uso de actividades interactivas como el trabajo en parejas y grupos, ya que descentralizan la atención del docente y obligan a los estudiantes a participar activamente en el proceso comunicativo. Estas actividades deben estar claramente estructuradas y definidas con objetivos específicos para asegurar que la interacción se mantenga en el idioma objetivo y no degenera en el uso excesivo de la lengua materna.

En el caso de estudiantes de educación primaria con un nivel inicial de dominio del inglés, Acosta y Vigil (2020), la comunicación interactiva debe establecerse como una meta primordial, aun cuando la expresión se reduzca a frases cortas y memorizadas. Para los estudiantes de primaria, esto se logra mediante interacciones lúdicas y altamente repetitivas que tienen como propósito social inmediato (por ejemplo, juego de preguntas y respuestas sobre colores o edad). El enfoque está en el éxito de la transferencia del mensaje más que en la precisión gramatical, motivando a los jóvenes aprendices a usar su limitado vocabulario para un fin práctico.

Bajo esta perspectiva, el citado documento del MINEDU (2016), aborda la comunicación interactiva a través de su enfoque en la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera”, reafirmando que la interacción constituye su pilar fundamental. En consonancia con este marco normativo nacional, dicha competencia define la habilidad de participar en un intercambio oral, lo que implica no solo producir un mensaje, sino también comprender y responder a otros de manera situada.

Finalmente, este enfoque se fundamenta en la capacidad de gestionar intercambios sociales, tal como lo establece el Consejo de Europa (2020). Como

lo sostiene la investigación sobre el andamiaje comunicativo (Philp y Duchesne, 2023), el apoyo entre pares es vital. En este sentido, la implementación del juego de roles en primaria favorece el desarrollo de dinámicas lúdicas centradas en la transferencia del mensaje y en el fortalecimiento de la capacidad de respuesta inmediata del estudiante.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

En este apartado se explica el paradigma, enfoque, nivel, tipo y diseño metodológico, tal como las características de los participantes, las variables de la investigación, instrumentos, técnicas de procesamiento y análisis de datos.

3.1. Paradigma, Enfoque, Nivel, Tipo y Diseño Metodológico

Este estudio se enmarca en el paradigma positivista, el cual concibe la realidad como un constructo objetivo, medible y comprobable. Como señalan Park et al. (2020), este paradigma sostiene que el entendimiento se obtiene a través de la observación directa y el análisis de datos cuantitativos. En este sentido, el paradigma positivista busca establecer relaciones entre variables y verificar empíricamente los resultados de una intervención.

En coherencia con lo anterior, la presente investigación adopta el paradigma positivista al emplear una prueba oral medible, con el propósito de evaluar el impacto del Programa de Juego de Roles en la expresión oral en inglés de estudiantes de primaria. Esta perspectiva positivista resulta la más adecuada para determinar el nivel de oralidad en el idioma inglés, ya que, según Ali (2024), este paradigma contribuye a garantizar la objetividad y neutralidad del evaluador, incrementa la fiabilidad de los resultados y, con ello, facilita su replicabilidad y aporta información relevante para futuras investigaciones.

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, el cual permite medir las variables de estudio para contrastar las hipótesis planteadas. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), este enfoque se fundamenta en la elaboración de un marco teórico, a partir del cual se recopilan y analizan datos numéricos para obtener resultados objetivos. Asimismo, permite la utilización de instrumentos estandarizados que garantizan la sistematicidad en la recolección de

información. En el presente estudio, se busca medir el nivel de logro de los estudiantes a través de datos cuantificables, razón por la cual se ha elegido este enfoque.

La investigación se desarrolla en los niveles descriptivo y explicativo. El nivel descriptivo se adopta dado que permite caracterizar el desempeño de los estudiantes en las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés, antes y después de la aplicación del Programa de Juego de Roles, especificando sus particularidades y variaciones (Hernández y Mendoza, 2018). A su vez, se incorpora un nivel explicativo en la medida en que el estudio busca explicar los cambios observados en la expresión oral en inglés a partir de la aplicación del Programa de Juego de Roles, sin pretender establecer relaciones de causalidad, (Arias, 2023).

Cabe señalar que, al tratarse de un diseño preexperimental, no se pretende establecer una relación de causalidad rigurosa, sino más bien explorar la asociación entre la intervención y los cambios en el desempeño oral, como un primer acercamiento a la comprensión del fenómeno.

La presente investigación se clasifica como un estudio de tipo aplicado, con carácter de innovación educativa. Este tipo de investigación busca utilizar los conocimientos teóricos y metodológicos para transformar una realidad educativa concreta y proponer soluciones a problemas identificados en el contexto escolar (Arias, 2023). Este enfoque se justifica plenamente, ya que, como sostiene Tejada (2020), las investigaciones de innovación educativa se centran en la aplicación de metodologías innovadoras con el objetivo de mejorar el contexto educativo actual, lo cual se alinea con la implementación del Programa de Juego de Roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria.

El diseño de investigación seleccionado es preexperimental, específicamente un diseño de preprueba-postprueba con un solo grupo (Hernández y Mendoza, 2018). Este diseño es apropiado cuando, como en este caso, no es posible conformar un grupo de control, dadas las características de la institución y el grupo de estudiantes.

En este tipo de diseño, la aplicación de una variable independiente se relaciona con posibles cambios en una variable dependiente, lo cual se valora comparando las mediciones obtenidas antes y después de la intervención (Hernández y Mendoza, 2018). De acuerdo con Arias (2023), este tipo de diseño proporciona un primer acercamiento a la problemática de estudio y permite examinar los efectos de una intervención pedagógica en contextos educativos reales, sin pretender establecer relaciones de causalidad rigurosas debido a la ausencia de grupo de comparación y al escaso manejo de otros factores que podrían influir en los resultados.

3.2. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar en qué medida la aplicación del Programa de Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A de una institución educativa pública.

Objetivos Específicos

Determinar el nivel de las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A antes de la aplicación del Programa de Juego de Roles.

Determinar el nivel de las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A después de la aplicación del Programa de Juego de Roles.

Comparar los niveles alcanzados en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A antes y después de la aplicación del Programa de Juego de Roles.

3.3. Hipótesis de la Investigación

Hipótesis General

La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Miraflores.

Hipótesis Específicas

La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente el nivel de vocabulario en la expresión oral en inglés de los estudiantes de sexto grado A de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Miraflores.

La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente el nivel de comunicación interactiva en la expresión oral en inglés de los estudiantes de sexto grado A de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Miraflores.

3.4. Operacionalización de Variables

3.4.1 Variable Independiente: Juego de Roles

Definición Conceptual

El juego de roles es una estrategia didáctica que favorece el desarrollo de la expresión oral al permitir a los estudiantes asumir diferentes roles e interactuar en situaciones comunicativas contextualizadas. Esta estrategia permite practicar tanto estructuras como expresiones básicas en contextos significativos, promoviendo una mayor confianza al usar el idioma (Martínez, 2022)

Definición Operacional

La variable independiente se operacionalizó mediante la aplicación de un Programa de Juego de Roles conformado por 12 sesiones de 45 minutos cada una, las cuales fueron organizadas en dos ejes temáticos: Alimentos y Animales. A través de las actividades propuestas, los estudiantes asumieron diferentes roles comunicativos para utilizar el vocabulario temático, emplear expresiones y estructuras básicas, así como formular y responder preguntas en inglés. La organización, el contenido y el desarrollo del programa se describen en los siguientes apartados.

Programa de Juego de Roles

Diagnóstico

El estudio se desarrolló en una institución educativa pública del distrito de San Juan de Miraflores, provincia y región de Lima, perteneciente a la UGEL 01

y organizada bajo la modalidad de Jornada Escolar Completa (JEC). La institución ofrece los niveles de educación inicial, primaria y secundaria. En el nivel primario, la escuela brinda el servicio educativo a niños entre los 6 a 11 años, provenientes principalmente de familias de nivel socioeconómico bajo. La mayoría de los estudiantes tiene como lengua materna el castellano, por lo que su interacción cotidiana se desarrolla en este idioma, lo que limita las oportunidades de comunicarse en inglés fuera del entorno escolar.

Aunque el curso de inglés forma parte del Currículo Nacional de Educación Primaria, en la institución educativa no se había impartido esta área en el nivel primario debido a la falta de docentes asignados para su enseñanza. Esta situación cambió en el año 2025, cuando se comenzaron a desarrollar talleres de inglés para todos los grados de primaria. A partir de ello, se consideró necesario realizar una evaluación diagnóstica a los 15 estudiantes de sexto grado, sección A, con edades entre los 11 y 12 años, para conocer su nivel de expresión oral en inglés e identificar sus necesidades de aprendizaje. Dicha evaluación se realizó mediante el instrumento diseñado para medir la expresión oral en inglés, cuyos resultados permitieron identificar el nivel inicial de desempeño de los estudiantes.

Los resultados de la evaluación diagnóstica evidenciaron que, en la variable expresión oral en inglés, 9 estudiantes se encontraban en el nivel Proceso y 6 en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante alcanzó el nivel Logrado. En cuanto a la dimensión Vocabulario, se observó una situación similar, ya que 9 estudiantes se ubicaron en el nivel Proceso y 6 en el nivel Inicio. Respecto a la dimensión Comunicación Interactiva, los resultados fueron menos favorables, pues 8 estudiantes se encontraban en el nivel Inicio y solo 7 en el nivel Proceso.

En conjunto, estos resultados permitieron identificar las dificultades de los estudiantes respecto a su expresión oral en inglés, especialmente en las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva. Por ello, los datos obtenidos sirvieron como base para diseñar el Programa de Juego de Roles, orientado al fortalecimiento de estas dimensiones de la expresión oral en inglés.

Descripción del Programa

El Programa de Juegos de Roles se desarrolló a lo largo de doce sesiones de clase de una hora pedagógica cada una (45 minutos). La organización de los temas se basó en dos situaciones significativas de la institución educativa: La primera, relacionada con la alimentación saludable y la segunda, vinculada al cuidado del medio ambiente.

En función de estas situaciones significativas, se incorporó un eje temático sobre alimentos y animales, tomando como referencia el glosario de temas del libro *Pre A1 Starters Wordlist Picture Book* (Cambridge, 2018), ya que dicho material correspondía al nivel de dominio del idioma evidenciado por los estudiantes en la evaluación diagnóstica. A partir de estos referentes, se determinaron los contenidos gramaticales y el vocabulario que se desarrollarían durante la intervención pedagógica, como se detalla en la Tabla 1.

Cada sesión se organizó en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio, se presentaba el tema y el objetivo de la clase mediante imágenes, láminas o breves diálogos modelo, activando el vocabulario previo de los estudiantes. En el desarrollo, se planteaba una situación comunicativa relacionada con las situaciones significativas, y se asignaban roles a los estudiantes, quienes trabajaban en parejas para elaborar o completar diálogos empleando el vocabulario y las estructuras gramaticales previstas para la sesión. Posteriormente, disponían de un tiempo para practicar el diálogo antes de su representación.

En el cierre, los estudiantes presentaban sus diálogos frente al grupo, asumiendo el personaje asignado. La dinámica de los juegos de roles promovía la participación oral de todos los estudiantes, quienes debían formular preguntas, responder, describir objetos o expresar preferencias según el contexto planteado. El docente desempeñó el rol de facilitador, brindando apoyo lingüístico, modelando la pronunciación y proporcionando retroalimentación sobre el uso del vocabulario y las estructuras trabajadas.

Para el monitoreo del trabajo en las sesiones se empleó una lista de cotejo que permitía registrar aspectos como la participación, el uso del vocabulario esperado y el cumplimiento de las consignas durante la elaboración y práctica de los diálogos. Como recursos didácticos se utilizaron flashcards, láminas e

imágenes impresas, así como material concreto que favoreció la participación y motivación de los estudiantes.

Previo al inicio del programa se aplicó una evaluación diagnóstica (pretest) con el propósito de identificar el nivel inicial de expresión oral en inglés de los estudiantes. Posteriormente, luego de la ejecución de las doce sesiones, se aplicó una evaluación final (postest), cuyos resultados permitieron valorar los cambios producidos en la variable dependiente.

Tabla 1

Cartel de contenidos del Programa de Juego de Roles.

Topic	Title	Grammar Pretest	Vocabulary
Food	At the cafe	Yes/No questions – Do you drink ____? Presente simple – Yes, I do. – I drink _____. – No, I don't. – I don't drink _____.	Drinks – Soda – Lemonade – Juice – Milk – Water – Tea – Coffee – Hot chocolate – Smoothie
	What's on the menu?	Yes/No questions – Do you eat ____? Presente simple – Yes, I do. – I eat _____. – No, I don't. – I don't eat _____.	Food – Cookies – Sandwiches – Cupcakes – Salad – Ice cream – Burger – Cake
	Organizing the picnic	Yes/No questions – Do you like ____? Presente simple – Yes, I do. – I like _____. – No, I don't. – I don't like _____.	Fruits – Apples – Bananas – Oranges – Strawberries – Pineapples – Watermelons – Grapes – Lemons – Pears
	Shopping Bag	WH — question – How many ____ are there? Presente simple – There is _____. – There are _____.	Fruits – Apple – Banana – Orange – Coconut – Pear Vegetables – Carrot

			– Potato – Tomato – Sweet potato
	My colorful snack!	WH — question – What color is the _____? Present simple – The _____ is _____.	Food – Apple – Banana – Orange – Coconut – Pear Vegetables – Carrot – Potato – Tomato – Sweet potato Sea animals – Dolphin – Shark – Whale – Sea horse – Octopus Colors – Red – Blue – Pink – Gray – Orange
Animals	Life in the sea!	WH — question – What color is the _____? Present simple – The _____ is _____.	
	A day at the Zoo!	Yes/No question – Are there _____? – Is there a _____? Yes/No answers – Yes, there is/are. – No, there isn't/aren't.	Wild animals – Tiger – Monkey – Lion – Giraffe – Elephant – Snake Numbers – One – Two – Three – Four – Five – Six – Seven – Eight – Nine – Ten
	Safari Adventures!	WH — question – What color is the _____? Present simple – The _____ is _____.	Wild animals – Tiger – Monkey – Lion – Giraffe – Elephant – Snake Colors – Red – Blue – Pink

		– Gray – Orange – Green
Social Media Challenge	WH — question – What color is the _____? Present simple – The _____ is _____.	Farm animals – Chicken – Cow – Duck – Sheep – Goat – Horse Colors – White – Red – Black – Yellow – Brown – Orange Farm animals – Chicken – Cow – Duck – Sheep – Goat – Horse Numbers – One – Two – Three – Four – Five – Six – Seven – Eight – Nine – Ten
At the Farm!	WH — question – How many ___ are there? Present simple – There is _____. There are _____.	
Adoption Center	WH — question – What color is the _____? Present simple – The _____ is _____.	Pets – Dog – Cat – Fish – Bird – Hamster – Rabbit Colors – Brown – Orange – Blue – Yellow – White
Pets	WH — question – How many ___ are there? Present simple – There is _____. – There are _____.	Pets – Dog – Cat – Fish – Bird – Hamster – Rabbit

			Numbers
			– One
			– Two
			– Three
			– Four
			– Five
			– Six
			– Seven
			– Eight
			– Nine
			– Ten
	Posttest		

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente: Juego de Roles.

Dimensión	Eje temático	Sesiones	Contenido
Uso del lenguaje en contexto	Alimentos	1-5	Bebidas, alimentos, frutas y verduras mediante situaciones comunicativas contextualizadas.
	Animales	6-12	Animales marinos, salvajes, de granja y mascotas mediante situaciones comunicativas contextualizadas.
Interacción entre pares	Alimentos	1-5	Juegos de roles desarrollados en cafeterías, mercados y picnics.
	Animales	6-12	Juegos de roles desarrollados en zoológicos, granjas, centros de adopción y otros contextos relacionados.

Nota. Elaboración propia

3.4.2 Variable Dependiente: Expresión Oral en Inglés

Definición Conceptual. Se entiende por expresión oral en inglés como la capacidad de movilizar diversos recursos lingüísticos para interactuar de manera eficaz y apropiada dentro de un contexto comunicativo específico (Thornbury, 2005).

Definición Operacional. La variable expresión oral en inglés se operacionaliza en esta investigación como el puntaje obtenido por los estudiantes de sexto grado de primaria en el Protocolo de Prueba de Expresión Oral - Pre A1, aplicado como pretest y posttest. La evaluación se realiza mediante

una rúbrica de desempeño que considera las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva.

Medición. La medición se realiza mediante la aplicación del Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1, conformado por 15 ítems que evalúan el desempeño de los estudiantes en un contexto comunicativo a través de una rúbrica de desempeño, la cual considera las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva.

Escala de Medición. La escala de medición es ordinal, ya que la rúbrica asigna niveles de desempeño en expresión oral. No obstante, para el análisis estadístico se empleó el puntaje total obtenido en el Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1 (0 y 8 puntos), lo que permitió realizar las pruebas estadísticas correspondientes de acuerdo con el diseño preexperimental adoptado.

Dimensiones e indicadores. La variable se desagrega en las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva, las cuales se operacionalizan mediante indicadores específicos evaluados a través de la rúbrica de desempeño. En la Tabla 3 se presentan las dimensiones, los indicadores y los ítems correspondientes al instrumento.

Tabla 3

Dimensión, indicadores e ítems de la expresión oral en inglés.

Dimensión	Indicador	Ítem
Vocabulario	Identifica y menciona palabras de acuerdo con el contexto.	(2) Name 2 fruits from the pictures. (Images: a basket with an apple, an orange, banana, and pear)
		(3) Name the healthy food from the pictures. (Images: carrot, orange, cookie and cupcake.)
		(9) Name 2 farm animals from the pictures. (Images: guinea pig, chicken, pig, and cow)
		(10) Name 2 wild animals from the pictures. (Images: tiger, lion, and monkey and snake)
	Emplea expresiones y estructuras básicas de acuerdo con el contexto	(1) Answer the question: What is your name? (Expected answer: "My name is ____.")
		(4) Describe the vegetable color using the expression: "The ____ is ____."
		(5) Tell me how many apples there are.

		(11) Describe the animal color using the expression: "The ____ is ____."
Comunicación Interactiva	Realiza preguntas de acuerdo con el contexto.	(12) Tell me how many chickens there are. (6) How would you ask if someone likes apples? (Expected question: "Do you like apples?")
		(7) How would you ask if someone drinks lemonade? (Expected question: "Do you drink lemonade?")
		(13) How would you ask about the number of dogs? (Expected question: "How many dogs are there?")
	Responde preguntas de acuerdo con el contexto.	(8) Answer the question: Do you eat cupcakes? (Expected answer: "Yes, I do. I eat cupcakes")
		(14) Answer the question: What color is the cat? (Expected answer: "The cat is brown.")
		(15) Answer the question: How many monkeys are there? (Expected answer: "There are four monkeys.")

Nota. Elaboración propia. La tabla presenta las dimensiones, indicadores e ítems considerados para evaluar la expresión oral en inglés mediante el Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1.

3.5. Población, Muestra y Muestreo

De acuerdo con Arias (2023), la población se define como el conjunto total de individuos, objetos o eventos que poseen características comunes y sobre los cuales se desea obtener información para responder a los objetivos de la investigación.

En el presente estudio, la población estuvo conformada por 255 estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa Pública, ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, provincia de Lima. Conforme se registra en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), la población estudiantil está integrada principalmente por estudiantes provenientes de familias residentes en dicho distrito y zonas aledañas.

De acuerdo con (Arias, 2023), la muestra es un subconjunto de la población seleccionado para responder a los objetivos de la investigación.

En la presente investigación, la muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de sexto grado, sección A, del nivel primario de una institución

educativa pública ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores. Para la selección de la muestra, se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Como indican Hernández y Mendoza (2018), en este tipo de muestreo consiste en seleccionar a los participantes de acuerdo con criterios establecidos por el investigador y no mediante procedimientos aleatorios, considerando las características y necesidades del estudio.

En este caso, los participantes fueron elegidos por pertenecer al sexto grado, sección A, participar en la implementación del Programa de Juego de Roles y contar con el consentimiento informado de los padres o apoderados para participar en la investigación. Estos criterios responden a las características del diseño preexperimental, el cual trabaja con grupos previamente conformados y accesibles para la aplicación de una intervención pedagógica.

Tabla 4

Composición de la muestra según género.

Genero	Frecuencia Absoluta (n)	Porcentaje (%)
Masculino	7	46.67%
Femenino	8	53.33%
Total	15	100.00%

Nota. Elaboración propia.

Con respecto a la distribución por género, la muestra estuvo conformada por 7 estudiantes del género masculino (46,67 %) y 8 del género femenino (53,33 %). Se observa una distribución relativamente equilibrada entre ambos grupos.

Tabla 5

Composición de la muestra según edad.

Edad	Frecuencia Absoluta (n)	Porcentaje (%)
11 años	10	66.67%
12 años	5	33.33%
Total	15	100.00%

Nota. Elaboración propia.

En lo referente a la edad de los participantes, 10 estudiantes (66,67 %) tenían 11 años, mientras que 5 estudiantes (33,33 %) tenían 12 años, siendo el grupo de 11 años el de mayor representación dentro de la muestra.

3.6. Técnicas e Instrumentos

La técnica principal de recolección de datos en esta investigación fue la observación sistemática, mediante la cual se evaluó el desempeño oral de los estudiantes durante la aplicación del pretest y el postest. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), la observación constituye una técnica adecuada para registrar comportamientos verbales y no verbales en situaciones controladas, permitiendo obtener información pertinente sobre el desempeño de los participantes.

En esta investigación se emplearon dos instrumentos complementarios: el Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1 y la Rúbrica Analítica de Evaluación de la Expresión Oral. El protocolo orientó la aplicación de la prueba oral, mientras que la rúbrica permitió valorar el desempeño de los estudiantes a partir de criterios previamente establecidos.

3.6.1 Instrumento 1: Protocolo de Prueba de Expresión Oral- Pre A1

El instrumento principal utilizado para medir la variable dependiente fue el Protocolo de Prueba de Expresión Oral - Pre A1. Este instrumento fue elaborado por las investigadoras para la presente investigación, con el propósito de evaluar el nivel de la competencia comunicativa oral en inglés de los estudiantes de sexto A de primaria. Su diseño tomó como referencia los descriptores del nivel Pre-A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), así como las dimensiones consideradas en la presente investigación.

Descripción del instrumento

La prueba tiene como finalidad evaluar la expresión oral en inglés de los estudiantes antes y después de la aplicación del Programa de Juego de Roles. Su aplicación es individual y está conformado por 15 ítems, presentados mediante preguntas y consignas orales formuladas por el evaluador. La aplicación se desarrolla en un ambiente tranquilo y libre de distractores, con una duración aproximada de 10 a 15 minutos por estudiante. Como material de apoyo se emplean imágenes o láminas que contextualizan las situaciones comunicativas planteadas, mientras que las consignas son emitidas oralmente por el evaluador.

El instrumento fue diseñado considerando las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva, asegurando su correspondencia con los objetivos de la investigación y con el nivel de dominio del idioma esperado en estudiantes Pre-A1.

Tabla 6

Ficha técnica del Protocolo de Prueba de Expresión Oral.

Nombre del instrumento	Protocolo de Prueba de Expresión Oral
Objetivo general	Evaluar la expresión oral en inglés de estudiantes de sexto grado de primaria mediante las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva.
Población	90 estudiantes del 6° grado de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Miraflores.
Muestra piloto	10 estudiantes con características similares a la población de estudio
Forma de aplicación	Individual
Número de ítems	15
Tiempo de aplicación	10 minutos por estudiante
Dimensiones	Vocabulario y Comunicación Interactiva
Escala de medición	Inicio: 0 – 2 puntos Proceso: 3 – 5 puntos Logrado: 6 – 8 puntos

Nota. Elaboración propia

Definición de las Dimensiones e Indicadores

En el Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1, la dimensión vocabulario se evalúa mediante ítems que requieren que el estudiante nombre objetos, describa imágenes y utilice palabras relacionadas con situaciones cotidianas, como alimentos y animales, evidenciando su capacidad para recuperar y emplear léxico básico en inglés. Por su parte, la dimensión comunicación interactiva se evalúa mediante tareas que requieren responder preguntas sencillas, formular preguntas y seguir instrucciones orales, permitiendo valorar la capacidad del estudiante para participar en intercambios comunicativos básicos.

Los 15 ítems del instrumento elaborados de manera progresiva, considerando distintos niveles de complejidad acordes con el nivel Pre-A1, lo

que permitió valorar el desempeño oral de los estudiantes en ambas dimensiones.

Diseño del Protocolo de Prueba de Expresión Oral y Rúbrica

Se elaboró un protocolo conformado por 15 ítems y una rúbrica analítica para valorar el desempeño de los estudiantes. La rúbrica establece criterios de evaluación para cada dimensión mediante tres niveles de desempeño: Inicio (0 puntos), En proceso (1 punto) y Logrado (2 puntos).

Validez y Confiabilidad del Protocolo de Prueba de Expresión Oral

Para garantizar la calidad del instrumento, se evaluó su validez de contenido mediante juicio de cinco expertos en educación con especialidad en inglés, quienes analizaron la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems del Protocolo de Prueba de Expresión Oral y de la Rúbrica Analítica asociada. A partir de sus valoraciones se calculó el coeficiente V de Aiken, obteniéndose un valor de 0.89, lo que evidencia una alta validez de contenido.

Posteriormente, se realizó una prueba piloto con diez estudiantes de características similares a la muestra de estudio. Los puntajes obtenidos fueron procesados mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, alcanzándose un valor de 0.85, resultado que evidencia una alta consistencia interna del instrumento.

Proceso de Aplicación.

La aplicación del Protocolo de Prueba de Expresión Oral- Pre A1 se desarrolló siguiendo un procedimiento estandarizado durante las fases de pretest y posttest.

Instrucciones. Antes de iniciar la evaluación, las investigadoras brindaron las instrucciones correspondientes empleando un lenguaje sencillo y acorde con el nivel Pre-A1, con el propósito de asegurar la comprensión de las consignas y mantener condiciones homogéneas para todos los participantes.

Ejecución. Cada evaluación tuvo una duración aproximada de 10 a 15 minutos por estudiante y se desarrolló de forma individual en un ambiente libre de distractores. Durante la aplicación, las investigadoras formularon las preguntas siguiendo el orden establecido en el protocolo y registraron el

desempeño oral de cada estudiante, procurando mantener las mismas condiciones de aplicación para todos los participantes.

Registro y Cuantificación. El desempeño oral de los estudiantes fue registrado mediante grabaciones de audio, las cuales permitieron realizar posteriormente la valoración correspondiente mediante la rúbrica analítica.

Los puntajes obtenidos fueron registrados en una base de datos para su posterior procesamiento estadístico. La aplicación del instrumento estuvo a cargo de las investigadoras, bajo la supervisión de la asesora de prácticas de la institución educativa.

3.6.2 Rúbrica de Evaluación

La recolección de datos se realiza mediante la aplicación del Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1, mientras que la Rúbrica Analítica de Evaluación de la Expresión Oral fue el instrumento utilizado para valorar el desempeño de los estudiantes. La rúbrica fue elaborada por las investigadoras y diseñada específicamente para evaluar las dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés, en concordancia con los objetivos de la investigación.

Descripción del instrumento. La rúbrica utilizada es un instrumento analítico diseñado para evaluar el desempeño de los estudiantes durante la aplicación del Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1, permitiendo transformar el desempeño observado en puntuaciones cuantitativas para su posterior análisis estadístico.

La estructura de la rúbrica comprende dos dimensiones: Vocabulario y Comunicación Interactiva. Asimismo, se establecieron cuatro criterios de evaluación, dos para cada dimensión, y un indicador para cada criterio. La valoración del desempeño se realizó mediante una escala ordinal de tres niveles: Logrado (2 puntos), En proceso (1 punto) e Inicio (0 puntos). Cada nivel cuenta con descriptores específicos que orientan la valoración del desempeño y contribuyen a reducir la subjetividad durante el proceso de evaluación. La puntuación máxima posible es de 8 puntos, resultado de la suma de los cuatro criterios evaluados.

Tabla 7

Estructura de la Rúbrica Analítica: Dimensiones, Criterios y Escala de Calificación.

Dimensión	Criterio de evaluación	Logrado (2 puntos)	Proceso (1 puntos)	Inicio (0 puntos)
Vocabulario	Identifica y menciona palabras de acuerdo con el contexto.	Nombra palabras del vocabulario de acuerdo con el contexto.	Nombra pocas palabras poco relacionadas al contexto	No menciona palabras relacionadas con el contexto
	Emplea expresiones básicas de acuerdo con el contexto	Elige y usa correctamente expresiones básicas dependiendo del contexto.	Utiliza expresiones básicas dentro y fuera de contexto o con significado incorrecto.	No utiliza expresiones básicas fuera de contexto o con significado incorrecto.
Comunicación Interactiva	Realiza preguntas de acuerdo con el contexto.	Realiza preguntas con buena estructura.	Realiza preguntas incompletas.	No logra realizar preguntas.
	Responde preguntas de acuerdo con el contexto.	Responde preguntas de acuerdo con el contexto estructura gramatical.	Responde preguntas de acuerdo con el contexto, pero no utiliza la estructura gramatical correcta.	Responde preguntas de fuera del contexto, y no utiliza ninguna estructura gramatical correcta.
Puntuación		8		
Máxima Total				

Nota. Los criterios y niveles de desempeño de la rúbrica han sido diseñados específicamente para evaluar la progresión de la competencia oral en inglés.

La elaboración de la rúbrica se desarrolló en tres etapas. En la primera se definieron las dimensiones, criterios, indicadores y descriptores de desempeño con base en el sustento teórico de la investigación. En la segunda etapa se redactaron los criterios y niveles de desempeño utilizando un lenguaje claro, preciso y mutuamente excluyente. Finalmente, se revisó la redacción de todos los descriptores con el propósito de garantizar su claridad y reducir posibles ambigüedades durante el proceso de evaluación.

Validez y confiabilidad. La Rúbrica Analítica forma parte del Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1; por ello, su proceso de validez y

confiabilidad fue realizado de manera conjunta con dicho instrumento. La validez de contenido fue determinada mediante juicio de expertos, obteniéndose un coeficiente V de Aiken de 0.89, mientras que la confiabilidad alcanzó un Alfa de Cronbach de 0.85, evidenciando adecuadas propiedades psicométricas para su utilización en la presente investigación.

3.7. Análisis y Procesamiento de la Información

Una vez aplicados el Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1 (pretest y posttest) y la Rúbrica Analítica de Evaluación, en las fases de pretest y posttest, los datos obtenidos fueron codificados y registrados en una base de datos elaborada en Microsoft Excel. Con el propósito de garantizar la confidencialidad de la información, a cada estudiante se le asignó un código de identificación, registrándose los puntajes obtenidos en la variable expresión oral en inglés y en sus dimensiones: vocabulario y comunicación interactiva.

Posteriormente, la base de datos fue procesada mediante el software estadístico Statistics Kingdom. En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo mediante el cálculo de frecuencias y porcentajes para describir los niveles de desempeño (Logrado, En Proceso, En Inicio) de la variable y de cada una de sus dimensiones, tanto en el pretest como en el posttest. Asimismo, se calcularon medidas de tendencia central (media y mediana) y de dispersión (desviación estándar), con la finalidad de describir el comportamiento de los puntajes obtenidos antes y después de la intervención.

Posteriormente, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para determinar la distribución de los datos. Los resultados evidenciaron que los puntajes no seguían una distribución normal ($p < 0.05$); por ello, se recurrió a la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, con el propósito de comparar los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest de la variable expresión oral en inglés y de sus dimensiones. Para la contrastación de las hipótesis se estableció un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, criterio que permitió determinar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones.

Finalmente, los resultados obtenidos fueron organizados y presentados mediante tablas y figuras, lo que facilitó su interpretación y permitió contrastar

las hipótesis planteadas, así como responder al objetivo general y a los objetivos específicos de la investigación.

3.8. Consideraciones Éticas

El presente estudio se desarrolló respetando los principios éticos de respeto por las personas, participación voluntaria, confidencialidad, beneficencia e integridad científica, con el propósito de proteger los derechos y el bienestar de los participantes durante todas las etapas de la investigación.

Debido a que la población de estudio estuvo conformada por menores de edad, se solicitó el consentimiento informado de los padres o apoderados antes del inicio de la investigación. En este documento se explicó el propósito del estudio, los procedimientos de la intervención, la participación voluntaria, la confidencialidad de la información y el derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, sin que ello generara consecuencias para los participantes. El formato del consentimiento informado se presenta en el Anexo 2.

Asimismo, se obtuvo el asentimiento informado de los estudiantes participantes, mediante una explicación clara y adecuada a su edad sobre los objetivos y las actividades que formarían parte de la investigación, respetando su decisión de participar de manera libre y voluntaria. El formato del asentimiento informado se presenta en el Anexo 3.

Para garantizar la confidencialidad de la información, los datos obtenidos fueron registrados mediante códigos de identificación, evitando consignar los nombres de los estudiantes en la base de datos y en la presentación de los resultados. La información recopilada fue utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación.

De igual manera, se contó con la autorización de la dirección de la institución educativa donde se desarrolló el estudio para la ejecución de la intervención pedagógica y la aplicación de los instrumentos de evaluación. El documento correspondiente se presenta en el Anexo 4.

Finalmente, las investigadoras actuaron con honestidad e integridad científica durante el desarrollo del estudio, realizando el análisis e interpretación de los datos de manera objetiva y reportando los resultados sin alteraciones ni manipulaciones, respetando los principios de ética en la investigación.

3.9. Limitaciones

Al emplear un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y posttest, la investigación careció de un grupo de control. Esta limitación impidió atribuir con certeza los cambios observados en la expresión oral en inglés exclusivamente a la aplicación del Programa de Juego de Roles, debido a que no fue posible controlar la influencia de variables externas que pudieron incidir en los resultados obtenidos.

La duración del Programa de Juego de Roles comprendió cuatro semanas de intervención, período que constituyó una limitación para observar cambios en una habilidad compleja como la expresión oral en inglés. Asimismo, durante el desarrollo de la investigación se presentaron interrupciones ocasionadas por actividades del calendario escolar, eventos institucionales, feriados y visitas de otras instituciones, las cuales redujeron el tiempo efectivo destinado a la aplicación de algunas sesiones y limitaron la continuidad de la intervención.

La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, por lo que los participantes no fueron asignados aleatoriamente. Esta característica metodológica limitó la posibilidad de generalizar los resultados a otras poblaciones de estudiantes de educación primaria, restringiendo su alcance al grupo participante del estudio.

Asimismo, la disponibilidad limitada de recursos audiovisuales y materiales tecnológicos constituyó una restricción para el desarrollo de algunas actividades planificadas durante la intervención, lo que redujo la diversidad de los recursos empleados para favorecer la práctica de la expresión oral en inglés.

Las limitaciones descritas fueron consideradas durante la interpretación de los resultados y representan aspectos que podrán ser abordados en futuras investigaciones mediante diseños experimentales con grupos de comparación, muestras de mayor tamaño y períodos de intervención más prolongados.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Este capítulo presenta el análisis de los datos obtenidos tras la aplicación del Programa de Juego de Roles en una muestra de 15 estudiantes de sexto grado. La exposición se divide en tres secciones: primero, el análisis descriptivo, que compara mediante frecuencias y porcentajes los niveles de logro alcanzados en el pretest y el posttest; segundo, el análisis inferencial, donde se utiliza la prueba de Wilcoxon para contrastar las hipótesis y determinar la significancia estadística de la mejora.

4.1.1. Resultados descriptivos en la expresión oral en el grupo preexperimental

Tabla 8

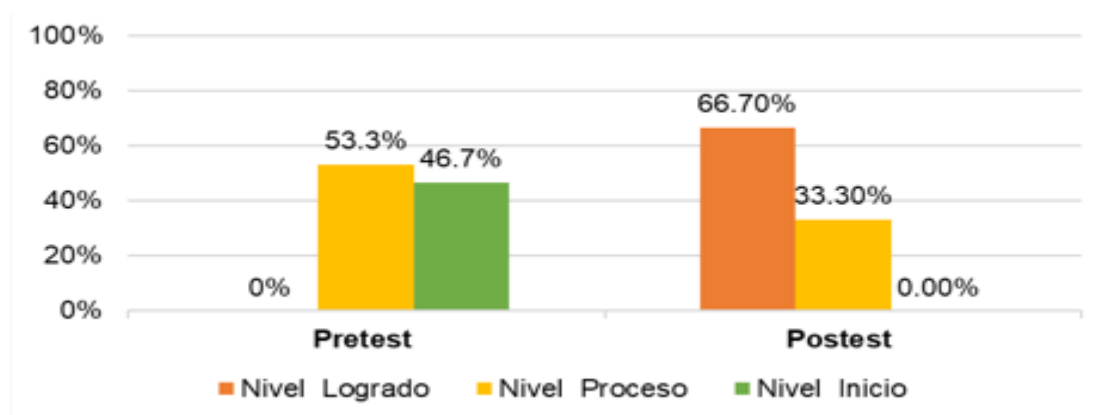
Frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral en inglés, en el pretest y posttest.

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Logrado	0	0.0	10	66.7
	Proceso	8	53.3	5	33.3
	Inicio	7	46.7	0	0.0
	Total	15	100	15	100

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y posttest.

Figura 1

Porcentajes de la variable expresión oral en inglés en el pretest y posttest



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y posttest.

En la Tabla 8 y Figura 1 se detallan los resultados descriptivos obtenidos en la variable expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del programa experimental. En relación con el nivel Inicio, durante la evaluación del pretest se registró que 7 estudiantes se ubicaban en esta categoría, lo que representó el 46.7% de la muestra evaluada; mientras que, en el posttest, no se registraron estudiantes en este nivel (0.0%). Respecto al nivel Proceso, los datos del pretest mostraron una frecuencia de 8 estudiantes, equivalente al 53.3% de la muestra; por su parte, en el posttest se registró una frecuencia de 5 estudiantes, que representó el 33.3% del grupo. Finalmente, en el nivel Logrado, durante el pretest no se registraron estudiantes en esta categoría (0.0%); mientras que, en el posttest, 10 estudiantes alcanzaron este nivel, lo que representó el 66.7% de la muestra evaluada.

Tabla 9

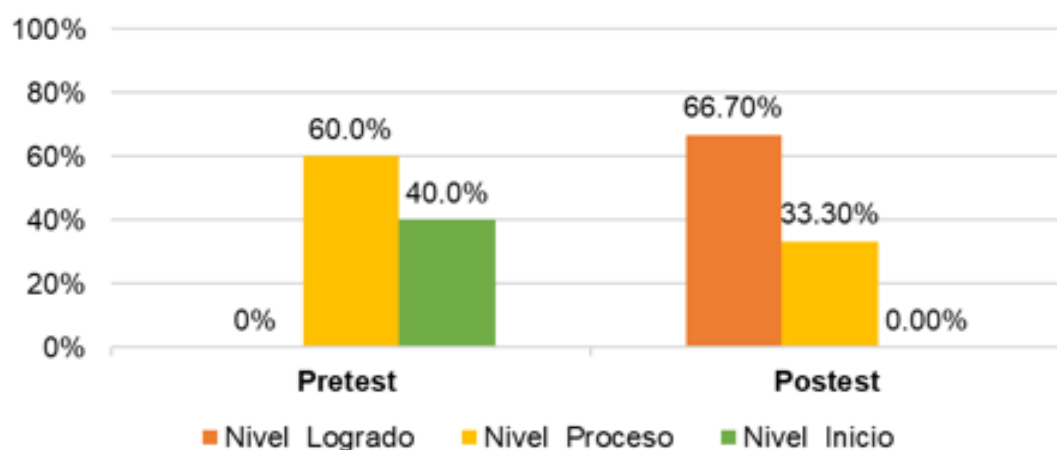
Frecuencias y porcentajes de la dimensión vocabulario en el pretest y posttest.

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Logrado	0	0.0	10	66.7
	Proceso	9	60.0	5	33.3
	Inicio	6	40.0	0	0.0
	Total	15	100	15	100

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y posttest

Figura 2

Porcentajes de la dimensión vocabulario en el pretest y posttest



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y postest

En la Tabla 9 y Figura 2 se detallan los resultados descriptivos obtenidos en la dimensión vocabulario, comparando los resultados del pretest y del postest. En relación con el nivel Inicio, durante la aplicación del pretest se identificó un total de 6 estudiantes en esta categoría, cifra que representó el 40.0% de la muestra; mientras que, en el postest, no se registraron estudiantes en este nivel (0.0%). Respecto al nivel Proceso, el pretest mostró una frecuencia de 9 estudiantes, equivalente al 60.0% del grupo evaluado; por su parte, en el postest se registraron 5 estudiantes, que representaron el 33.3% de la muestra. Finalmente, en el nivel Logrado, durante el pretest no se registraron estudiantes en esta categoría (0.0%); mientras que, en el postest, 10 estudiantes alcanzaron este nivel, representando el 66.7% de la muestra de estudio.

Tabla 10

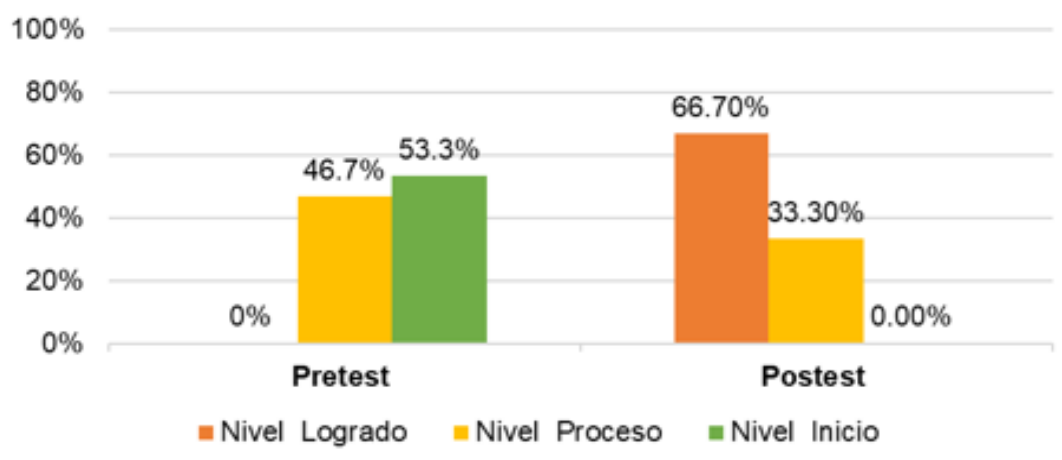
Frecuencias y porcentajes de la dimensión comunicación interactiva en el pretest y postest.

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Logrado	0	0.0	10	66.7
	Proceso	7	46.7	5	33.3
	Inicio	8	53.3	0	0.0
	Total	15	100	15	100

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y postest.

Figura 3

Porcentajes de la dimensión comunicación interactiva en el pretest y postest



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados del pretest y postest

En la Tabla 10 y Figura 3 se detallan los resultados descriptivos obtenidos en la dimensión comunicación interactiva, comparando los resultados del pretest y del posttest. Respecto al nivel Inicio, durante el pretest se identificó que 8 estudiantes se ubicaban en esta categoría, representando el 53.3% del grupo evaluado; mientras que, en el posttest, no se registraron estudiantes en este nivel (0.0%). En cuanto al nivel Proceso, el pretest registró una frecuencia de 7 estudiantes, equivalente al 46.7% de la muestra; por su parte, en el posttest se registraron 5 estudiantes, que representaron el 33.3% del grupo evaluado. Finalmente, en el nivel Logrado, durante el pretest no se registraron estudiantes en esta categoría (0.0%); mientras que, en el posttest, 10 estudiantes alcanzaron el nivel Logrado, lo que representó el 66.7% de la muestra.

4.1.2. Resultados Inferenciales: Prueba de Normalidad

Tabla 11

Prueba de Normalidad de Shapiro-Wilk para las puntuaciones del pretest y posttest de la variable y sus dimensiones.

	Estadístico	Shapiro - Wilk gl	Sig.
Expresión oral (pretest)	0.8698	14	0.0336
Vocabulario (pretest)	0.8056	14	0.0043
Comunicación Interactiva (pretest)	0.7493	14	0.0009
Expresión oral (posttest)	0.8804	14	0.0481
Vocabulario (posttest)	0.8122	14	0.0053
Comunicación Interactiva (posttest)	0.8492	14	0.0043

Nota. Elaboración propia.

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para las puntuaciones de la variable de expresión oral en inglés y de sus dimensiones vocabulario y comunicación interactiva, tanto en el pretest como en el posttest, indican que todos los valores de significancia fueron inferiores a 0.05. En

consecuencia, se rechazó la hipótesis nula de normalidad, por lo que se determinó emplear la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para el contraste de las hipótesis.

Contraste de la hipótesis general

H₁: La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de sexto grado A de primaria de una institución educativa pública.

H₀: La aplicación del Programa de Juego de Roles no mejora significativamente la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de sexto grado A de primaria de una institución educativa pública.

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la expresión oral en inglés en el pretest y postest.

Expresión oral		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig (bilateral)
Pretest	- Rangos negativos	0	0.00	00.00		
Postest	Rangos positivos	15	8.00		-3.408**	.001
	Empates	0				
	Total	15				

Nota. Elaboración propia. ** $p < .01$.

En cuanto a las puntuaciones de la variable expresión oral en inglés, se observa que los rangos positivos ($n = 15$) fueron superiores a los rangos negativos ($n = 0$), sin registrarse empates. Asimismo, el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon obtuvo un valor de $Z = -3.408$ y un nivel de significancia bilateral de $p = .001$, valor inferior al nivel de significancia establecido ($p < .01$), lo que indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el postest.

Decisión: En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Contraste de la hipótesis específica 1

H₁: La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente el nivel de vocabulario en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A.

H₀: La aplicación del Programa de Juego de Roles no mejora significativamente el nivel de vocabulario en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A.

Tabla 13

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión vocabulario en el pretest y posttest.

Vocabulario		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig (bilateral)
Pretest	Rangos negativos	0	0.00	00.00	- 3.444**	.000
Posttest	Rangos positivos	15	8.00	120.00		
	Empates	0				
	Total	15				

Nota. Elaboración propia. **p< .01.

En cuanto a las puntuaciones de la dimensión vocabulario, se observa que los rangos positivos (n = 15) fueron superiores a los rangos negativos (n = 0), sin registrarse empates. Asimismo, el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon obtuvo un valor de Z = -3.444 y un nivel de significancia bilateral de p < .001, inferior al nivel de significancia establecido (p < .01), lo que indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest.

Decisión: Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del estudio.

Contraste de la hipótesis específica 2

H₁: La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora significativamente el nivel de comunicación interactiva en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A.

H₀: La aplicación del Programa de Juego de Roles no mejora significativamente el nivel de comunicación interactiva en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A.

Tabla 14

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión comunicación interactiva en el pretest y posttest.

Comunicación interactiva	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig (bilateral)
Pretest - Rangos negativos	0	0.00	00.00		
Posttest Rangos positivos	15	8.00	120.00	3.470**	000
Empates	0				
Total	15				

Nota. Elaboración propia. ** $p < .01$.

En cuanto a las puntuaciones de la dimensión comunicación interactiva, se observa que los rangos positivos ($n = 15$) fueron superiores a los rangos negativos ($n = 0$), sin registrarse empates. Asimismo, el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon obtuvo un valor de $Z = -3.470$ y un nivel de significancia bilateral de $p < .001$, inferior al nivel de significancia establecido ($p < .01$), lo que indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest.

Decisión: Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

4.2. Discusión de Resultados

El propósito central de la investigación consistió en determinar la influencia del Programa “Juego de Roles” en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes. Los resultados del análisis inferencial evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el posttest ($p = .001$), por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, confirmando que la aplicación del programa favoreció significativamente la expresión oral en inglés de los estudiantes. Tras el análisis de las evaluaciones, los hallazgos sugieren una evolución favorable en el

desempeño comunicativo global al comparar la situación inicial con la posterior a la intervención. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Criollo et al. (2023), quienes concluyeron que la aplicación de estrategias basadas en el juego de roles favorece el desarrollo de la expresión oral en inglés al promover una participación activa de los estudiantes en situaciones comunicativas reales. Asimismo, guardan relación con los resultados obtenidos por Llanco (2023), quien evidenció mejoras significativas en la producción oral mediante actividades comunicativas. Desde el punto de vista teórico, esta tendencia positiva coincide con los planteamientos de Richards (2015), Harmer (2015) y Larsen-Freeman y Anderson (2011), quienes sostienen que la inmersión en dinámicas simuladas de interacción activa estimula el desarrollo de la competencia comunicativa, al obligar al estudiante a procesar y producir enunciados en tiempo real.

Desde una perspectiva pedagógica, esta progresión encuentra su explicación en el principio del enfoque comunicativo: al remover la rigidez de la enseñanza gramatical aislada e introducir la lúdica dramática, se reduce sustancialmente el filtro afectivo de los estudiantes, mitigando la ansiedad al habla y promoviendo una participación más fluida dentro del aula. Esta explicación es coherente con el Enfoque Comunicativo (Communicative Language Teaching), el cual plantea que el aprendizaje de una lengua extranjera se fortalece mediante el uso del idioma en contextos auténticos de interacción, favoreciendo el desarrollo de la competencia comunicativa.

En lo que respecta al primer objetivo específico, orientado a evaluar el desarrollo de la dimensión vocabulario, los resultados inferenciales evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el posttest ($p < .001$), confirmando la mejora en esta dimensión. Los datos analizados denotan una mejora en la variedad y precisión léxica empleada por los participantes. La naturaleza del programa exigió de manera constante la búsqueda y recuperación de términos específicos para el cumplimiento de los roles asignados. Este resultado coincide con Durand (2023), quien encontró que la aplicación de estrategias comunicativas favoreció el incremento del vocabulario y el desempeño oral de los estudiantes. Asimismo, guarda relación con los hallazgos

de Santana (2025), quien reportó que las actividades contextualizadas promovieron una mayor apropiación del vocabulario en lengua extranjera.

Conceptualmente, este fenómeno responde a la hipótesis del input comprensible y a la necesidad de producción (output), donde el estudiante no solo memoriza pasivamente el léxico, sino que lo ancla significativamente en su estructura cognitiva al utilizarlo como una herramienta utilitaria para resolver situaciones comunicativas contextualizadas. Lo anterior encuentra sustento en Krashen (1982), quien señala que el aprendizaje ocurre cuando el estudiante recibe un input comprensible ligeramente superior a su nivel de competencia, y en Long (1983), quien destaca la importancia de la interacción para favorecer la adquisición de una segunda lengua.

En cuanto al segundo objetivo específico, enfocado en examinar la dimensión comunicación interactiva, los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el posttest ($p < .001$), demostrando una mejora en esta dimensión. Se observó una mayor capacidad para sostener intercambios de información y reaccionar de forma espontánea ante los enunciados de los pares. La mejora en este componente se fundamenta en la naturaleza cooperativa del juego de roles, el cual no depende de guiones predecibles, sino de la co-construcción del significado en tiempo real. Estos resultados coinciden con Criollo et al. (2023), quienes evidenciaron que el juego de roles favorece la interacción oral entre los estudiantes, fortaleciendo la comunicación espontánea y el intercambio de ideas durante el aprendizaje del inglés.

Pedagógicamente, los estudiantes transitaban de producciones aisladas a turnos de conversación más estructurados, lo que ratifica los postulados del aprendizaje sociocultural, donde la competencia lingüística se maximiza mediante la interacción mediada por entornos sociales controlados. Asimismo, este hallazgo encuentra sustento en Vygotsky (1978), quien plantea que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y la mediación del docente y de los pares, favoreciendo el desarrollo progresivo de las habilidades comunicativas.

Finalmente, desde un marco teórico-pedagógico, esta optimización se sustenta en los planteamientos de Richards (2015), quien resalta que la simulación de roles favorece la velocidad de respuesta y la naturalidad en la producción oral de una segunda lengua. En conjunto, los resultados obtenidos permiten afirmar que el Programa "Juego de Roles" constituyó una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la expresión oral en inglés y sus dimensiones de vocabulario y comunicación interactiva en los estudiantes participantes.

No obstante, a pesar de las tendencias positivas identificadas a lo largo de los objetivos planteados, la interpretación final de estos hallazgos no debe evaluarse de forma aislada, sino considerando las limitaciones metodológicas del estudio. Al haberse adoptado un diseño preexperimental con un único grupo de intervención (pretest/posttest) y prescindir de un grupo de control concurrente, no es posible atribuir la totalidad de los cambios observados de manera unívoca al programa pedagógico.

Esta particularidad del diseño metodológico introduce el riesgo de factores externos y sesgos que pudieron influir en los resultados obtenidos. Por un lado, se debe considerar el efecto de maduración interna, dado que el desarrollo biológico, cognitivo y la habituación natural del estudiante al entorno escolar a lo largo del tiempo académico actúan como variables intervinientes en su competencia comunicativa. Por otro lado, surge el factor historia, representado por posibles estímulos lingüísticos externos recibidos fuera del aula (medios digitales, reforzamiento en el hogar) durante el periodo de ejecución.

Asimismo, el tamaño de la muestra restringido a 15 alumnos limita la potencia estadística y la generalización de las conclusiones a poblaciones mayores. En consecuencia, si bien los datos proyectan un impacto local favorable y una sólida validez interna para este escenario específico, los resultados se exponen de forma prudente, reconociendo que la ausencia de un grupo de control imposibilita el aislamiento absoluto de las variables extrañas en la determinación de la efectividad causal del programa.

Sumado a ello, es necesario considerar la presencia potencial del sesgo del investigador, puesto que la evaluación y conducción directa de las

actividades por parte del docente ejecutor pudieron influir en la valoración del desempeño de los estudiantes durante la intervención.

A nivel de implicaciones teóricas y metodológicas, estos hallazgos acentúan la necesidad de fundamentar las intervenciones del área de inglés en metodologías activas y contextualizadas, demostrando que la simulación de escenarios interactivos dinamiza el aprendizaje del idioma y aporta evidencia sobre la aplicación del Programa de Juego de Roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de educación primaria.

Finalmente, en el plano práctico y prospectivo, estos resultados ofrecen una pauta aplicable para la gestión curricular docente en instituciones públicas, sugiriendo a futuras investigaciones replicar esta propuesta mediante diseños cuasiexperimentales o experimentales puros, con muestras representativas y grupos de control, para consolidar la validez externa y la generalización de la estrategia.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

Se concluye que la aplicación del Programa “Juego de Roles” mejoró la expresión oral en inglés de los estudiantes de sexto grado A de una institución educativa pública. Al comparar las evaluaciones realizadas antes y después de la aplicación del programa, se evidenció un mejor desempeño en la expresión oral de los estudiantes, por lo que se cumplió el objetivo general de la investigación.

En relación con el primer objetivo específico, se concluye que antes de la aplicación del Programa “Juego de Roles” los estudiantes presentaban niveles de desempeño ubicados principalmente en las categorías Inicio y Proceso en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva, evidenciándose limitaciones en el uso del vocabulario y en la interacción oral en inglés durante la evaluación inicial.

Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que después de la aplicación del Programa “Juego de Roles”, los estudiantes alcanzaron niveles superiores de desempeño en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva, observándose una mayor presencia de estudiantes en el nivel

Logrado y la ausencia de estudiantes en el nivel Inicio, lo que evidencia un fortalecimiento de ambas dimensiones de la expresión oral en inglés.

En relación con el tercer objetivo específico, se concluye que la comparación entre los resultados del pretest y el posttest evidenció una mejora en los niveles alcanzados en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva, observándose una disminución de los estudiantes ubicados en los niveles Inicio y Proceso y un incremento de aquellos que alcanzaron el nivel Logrado después de la aplicación del Programa “Juego de Roles”. Estos resultados demuestran que el programa favoreció el fortalecimiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes participantes.

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

En base de la efectividad evidenciada en la aplicación del Programa de Juego de roles, se establecen las siguientes recomendaciones para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel primaria.

A los docentes de inglés, se les recomienda incorporar de manera sistemática y planificada el Programa “Juego de Roles” dentro de sus unidades didácticas de enseñanza, diseñando simulaciones que favorezcan la interacción activa en tiempo real. Específicamente, se sugiere estructurar las sesiones mediante tareas comunicativas que promuevan la búsqueda activa de vocabulario contextualizado y la alternancia espontánea de turnos conversacionales. Esta acción práctica y factible permitirá consolidar las dimensiones de precisión léxica y respuesta interactiva a través de un aprendizaje inmersivo dentro de las aulas de clase.

Al equipo directivo de la institución educativa, se le recomienda promover e institucionalizar espacios de capacitación técnica y soporte pedagógico dirigidos a los docentes de inglés, orientados al manejo de metodologías activas basadas en la simulación y escenificación. Asimismo, se sugiere que gestionen la flexibilización de los horarios o la adecuación de los entornos físicos escolares para permitir la ejecución regular de talleres de expresión oral sin interferencias estructurales. Esta medida organizativa facilitará que el programa pedagógico

cuenta con las condiciones logísticas necesarias para sostener las mejoras observadas en el desempeño comunicativo de los estudiantes.

A las autoridades educativas, se les recomienda revisar y fortalecer las orientaciones curriculares regionales y los lineamientos metodológicos para la enseñanza del idioma inglés, promoviendo el uso de estrategias activas como el juego de roles para el desarrollo de la expresión oral. Asimismo, se sugiere elaborar y difundir recursos didácticos que orienten a los docentes en la planificación y evaluación de actividades comunicativas, favoreciendo el desarrollo del vocabulario y la comunicación interactiva de los estudiantes.

A los futuros investigadores, se les recomienda desarrollar estudios utilizando diseños cuasiexperimentales o experimentales con grupos de control y muestras de mayor tamaño, con la finalidad de ampliar la evidencia sobre la efectividad del Programa “Juego de Roles” en el fortalecimiento de la expresión oral en inglés. Asimismo, se sugiere replicar la investigación en diferentes niveles educativos y contextos escolares, lo que permitirá contrastar los resultados obtenidos y fortalecer la producción científica sobre esta temática.

Asimismo, se recomienda desarrollar investigaciones que incorporen otras variables relacionadas con la competencia comunicativa, como la pronunciación, la fluidez, la comprensión oral o la motivación hacia el aprendizaje del inglés, con el propósito de ampliar el conocimiento sobre los factores que influyen en el desarrollo de la expresión oral.

REFERENCIAS

- Acosta, J. y Vigil, J. (2020). *Interactive English use learning*. Editorial Hermanos Loynaz. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n3/1815-7696men-19-03-862.pdf>
- Alfaris, R. A., y Almusharraf, F. A. (2023). *The Importance of Collocational Competence in English Language Learning*. *International Journal of English Language Teaching*, 10(1).
- Alqahtani, A. H. (2022). Communicative Language Teaching: The Main Approach to Teaching English. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 8(1), 1-11.
- Apayco Zavala, L. J. (2022). *Eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en estudiantes de nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima*. [Tesis doctoral, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada de Tacna. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2683/Apayco-Zavala-Lesly.pdf;jsessionid=3095229B30E5CC56F8CB45F2DC429018?sequence=1>
- Ali, M. I. (2024). *A guide for positivist research paradigm: From philosophy to methodology*. *Ideology Journal*, 9(2) <https://doi.org/10.24191/ideology.v9i2.596>
- Arias, F. G. (2023) *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica* (8a ed.). Editorial Episteme.
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: A cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston. <https://archive.org/details/educationalpsych0000ausu>
- British Council (2023). *The Future of English: Global Perspectives*. <https://www.britishcouncil.de/en/british-council-looks-future-english>
- Butler, Y. G. (2023). *Teaching English to young learners in East Asia: Challenges and opportunities*. Routledge.

- Cambridge Assessment English. (2018). *Pre A1 Starters - Wordlist picture book*. Cambridge Assessment. <https://www.cambridgeenglish.org/Images/396158yle-starters-word-list-picture-book-2018.pdf>
- Canale, M., y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*. 1(1), 1–47. <https://doi.org/10.1093/applin/l.1.1>
- Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Volumen Complementario. (Traducción al español publicada en 2021). Consejo de Europa. https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/marco-comun-europeo-dereferencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenanza-evaluacion-volumencomplementario_176834/
- Criollo, W. F., Rivas, Á. R., Pruna, J. M., y Peñaloza, T. L. (2023). Improving english speaking skills in elementary students through role-playing activities. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(2), 7-7. <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/897/1270>
- Derwing, T. M., y Munro, M. J. (2021). *Pronunciation fundamentals for an oral communication course*. Routledge.
- Diario Gestión. (23 de noviembre 2023). *Padres invierten en academias de idiomas: el 80% considera deficiente la enseñanza escolar del inglés*. <https://gestion.pe/economia/empresas/padres-invierten-en-academias-de-idiomasy-el-80-considery-deficiente-la-ensenanza-escolar-del-ingles-noticia/>
- Dos Santos, L. M. (2020). The discussion of communicative language teaching approach in language classrooms. *Journal of Education and E-learning Research*, 7(2), 104-109.
- Durand, P. (2023). *Aplicación del Role Play y su relación con la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la Institución Educativa San Juan Macías del distrito de San Luis 2017*.

[Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Villarreal].
Repositorio Institucional.

https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/8120/TESIS_DURAND_CARDENAS_PATRICIA_PAOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Eberhard, D. M., Simons, G. F., y Fenning, C. D. (Eds.). (2024). *Ethnologue: Languages of the World* (27th ed.). SIL International.

<https://www.ethnologue.com/insights/ethnologue200/>

Education First (2023). *EF EPI: EF English Proficiency Index*.

<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2023/ef-epi-2023-english.pdf>

Gutierrez-Heras, C. B., y Villacrés-Camino, M. A. (2022). Communicative language Teaching to Enhance Speaking Skills in B1.1 Level. *Polo del Conocimiento*, 7 (4), 1047-1067 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8483014>

Harmer, J. (2015). *La práctica de la enseñanza del idioma inglés* (5th ed.) Pearson Education

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación*.

Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

Jaelani, A., y Zabidi, O. W. (2020). Junior high school students' difficulties of English language learning in the speaking and listening section. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 9(1), 45-54.

<https://doi.org/10.15294/elt.v9i1.38287>

Joya, L. B. y Trillo, L. G. (2024). *El juego de rol como estrategia pedagógica en la producción oral y la adquisición de vocabulario en estudiantes de grado cuarto del colegio Gimnasio Campestre San Pablo en Floridablanca, Santander, durante el primer semestre del 2024*. [Trabajo de diplomado de profundización para grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

Repositorio

Institucional

UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61898>

- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Lantolf, J. P., Poehner, M. E., y Thorne, S. L. (2020). *Sociocultural theory and the pedagogical imperative in L2 education*. Routledge. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781136703027_A23856560/preview-9781136703027_A23856560.pdf
- Larsen-Freeman, D. y Anderson, M. (2023). *Techniques and principles in language teaching* (4th ed.). Oxford University Press. <https://acasearch.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/techniques-in-language-teaching.pdf>
- Lemana H. E., II. (2023). *Affective Filters' extent of influence on oral communication: L2 learners' Perceptions*. https://www.researchgate.net/publication/369065465_Affective_Filters'_Extent_of_Influence_on_Oral_Communication_L2_Learners'_Perceptions
- Lester, N., Twomey, K. E., y Theakston, A. (2025). What difficulties do children learning English in addition to another language experience with English oral language? A systematic review. *The Language Learning Journal*, 53(2), 264–285. <https://doi.org/10.1080/09571736.2024.2369291>
- Lightbown, P. M., y Spada, N. (2021). *How languages are learned* (5th ed.). Oxford University Press.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative Language Teaching: An introduction*. Cambridge University Press.
- Llanco Castro, C. L. (2023). *Juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazarari, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32371>

- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. En W.C. Ritchie y T. K. Bhatia (Eds), *Handbook of second language acquisition*. Academic Press.
- Martínez, M. (2022). Desarrollo de competencias sociales y destrezas orales a través de juegos de roles en la clase de inglés como lengua extranjera en la educación superior. *Revista Estudios Sociales*, 45(166), 120-141. <https://estudiossociales.bono.edu.do/index.php/es/article/view/1068>
- Ministerio de Educación. (2022). *Evaluación Muestral de Estudiantes 2022: Informe de resultados para el sector educación*. Unidad de Medición de la Calidad. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/PPT-Presentaci%C3%B3n-de-Resultados-EM-2022.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionsecundaria.pdf>
- Ministerio de Educación (2025). *Minedu inicia estrategia de acercamiento al inglés fonético dirigida a un millón de estudiantes de primaria*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/1139188-minedu-inicia-estrategia-de-acercamiento-al-ingles-fonetico-dirigida-a-un-millon-de-estudiantes-de-primaria>
- Moreno, M. (2021). *Estrategias de enseñanza y el desarrollo de la habilidad oral del inglés a través de la tutoría en línea en modalidad sincrónica* [Tesis de maestría]. Repositorio Institucional PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19951>
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Park, Y. S., Konge, L. y Artino, A. R. Jr. (2020). The positivism paradigm of research. *Academic Medicine*, 95 (5), 690- 694. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000003093>
- Philip, J., y Duchesne, S. (2023). *Peer interaction and second language learning*. Routledge.
- Pinter, A. (2022). *Teaching young language learners* (2nd ed.). Oxford University Press.

- Richards, J. C., y Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3.^a ed.). Cambridge University Press.
- Richards, J. C., y Schmidt, R. (2021). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics* (5th ed.). Routledge.
- Richards, J. C. (2022). *Key Issues in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rincón-Rincón, C. (2024). *Uso de rolesplays en el enfoque comunicativo para mejorar la producción oral en inglés*. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 2.0, 17(1), 225-234. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.461>
- Sakir, S., y Puspita, D. (2022). *Vocabulary Mastery and Speaking Fluency in English Language Teaching*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3).
- Santana, S. (2025). *El Role Play como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Antonio Arboleda en Bogotá*. [Trabajo de diplomado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76299>
- Saptina y Aidil (2024). *La enseñanza comunicativa de la lengua (CLT) en la práctica*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/569117/communicativelanguage-teaching-clt-into-practice#id-section-content>
- Schmitt, N. (2020). *An introduction to applied linguistics* (3d ed.). Routledge.
- Schwietter, J. W. (2019). *The Cambridge handbook of language learning*. Cambridge University Press.
- Shin, J. K., y Crandall, J. (2014). *Teaching Young Learners English: From theory to practice*. National Geographic Learning / Cengage Learning.
- Sweller, J. (2020). *Cognitive load Theory and educational technology*. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1-16. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-019-09701-3>
- Tejada, M. (2020). *Manual Investigaciones con fines de Graduación y Titulación*. Guía Metodológica de Investigación. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

<https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/03092bdd-3743-414d-9c49-34915ed5782b/content>

Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Pearson Longman.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO. <https://journal.canadianschoollibraries.ca/unescos-nine-ideas-for-education/>

Vela, M. (2022). *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 de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. <https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/31fee3a2-2b09-4363-b472-21294bb1e70f/content>

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wagstaff, G. (2022). *Developing speaking skills: A focus on Interactive Communication*. Cambridge University Press <https://www.cambridge.org/elt/blog/2022/04/05/developing-speaking-skills-a-focus-on-interactive-communication/>

Wahyuni, K., Octavianita, A., Nur, S. A., Handayani, T., y Ihsan, M. T. (2021). *The implementation of CLT approach to improve students speaking skills*. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 144-152. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.42>

Wood, D., Bruner, J. y Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89-100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>

Yang, W. (2024). *Sociocultural theory and second language developmental education*. Cambridge University Press.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz Metodológica

Título de investigación	PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
Autoras	Programa de estudios	Línea de investigación	Asesor
ASTE HIRATA, María Angelica Emiko CURO GALEANO, Gabriela Alejandra RAYMONDI HERRERA, Deina Verónica	Programa de estudios de educación: Idiomas, especialidad Inglés	Innovación y didáctica	Lic. Rosario De la Cruz Salcedo

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones (Definición conceptual)	Marco Metodológico (Definición conceptual)	Técnicas e instrumentos	Población/ muestra
¿En qué medida la aplicación del Programa de Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en los	Objetivo General: Identificar en qué medida la aplicación del Programa de Juego de Roles mejora la expresión oral en inglés en estudiantes de sexto grado A de	Hipótesis general: La aplicación del programa de Juego de Roles mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A de una Institución Educativa Pública	Variable independiente Juegos de roles El juego de roles es una estrategia eficaz para mejorar la expresión oral, ya que proporciona a los estudiantes oportunidades para practicar estructuras lingüísticas en contextos significativo,	Uso de lenguaje en contexto Las actividades contextualizadas desarrollan la competencia discursiva, permitiendo a los estudiantes lenguaje de manera coherente según diferentes situaciones conversacionales y	Paradigma: Positivista Enfoque: Cuantitativo Nivel: Descriptivo-Explicativo Tipo: Aplicada Diseño: Preexperimental	Técnica: Observación sistemática Instrumento: Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1, valorado mediante una rúbrica analítica	Población: 255 estudiantes del sexto grado de Primaria Muestra: 15 estudiantes de sexto grado Sección A

estudiantes de sexto grado A de primaria de una institución educativa pública?	primaria de una Institución Educativa	del distrito de San Juan de Miraflores.	aumentando su confianza y fluidez. Martínez (2022)	contextos. Lightbown y Spada (2021)			
	Objetivo Específico 1: Determinar el nivel de las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A antes de la aplicación del Programa de Juego de Roles.			Interacción entre pares: La interacción entre pares fomenta la expresión oral espontánea al requerir negociación constante de significados. Philp y Duchesne (2023)			
	Objetivo específico 2: Determinar el nivel de las dimensiones vocabulario y	Hipótesis específica 1: La aplicación del Programa de Juego de Roles mejora	Variable dependiente: Expresión oral Expresión oral se concibe como una habilidad	Comunicación interactiva: La comunicación interactiva es un conjunto de subhabilidades que			

	comunicación interactiva en la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto grado A después de la aplicación del Programa de Juego de Roles.	significativamente el nivel de vocabulario en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Miraflores.	fundamentalmente interactiva, lo que demanda que los hablantes no solo tomen turnos para poder lograr una comunicación efectiva, sino que gestionen una planificación limitada debido a su espontaneidad. Scott Thornbury (2005)	utiliza un individuo para comunicarse de manera efectiva con los demás. Comprende la capacidad de iniciar, preguntar, responder y mantener una conversación con otra persona, estos aspectos están vinculados con la habilidad social de una persona y su dominio del idioma. Wagstaff (2022)			
	Objetivo específico 3: Comparar los niveles alcanzados en las dimensiones vocabulario y comunicación interactiva de la expresión oral en inglés en los estudiantes de sexto	Hipótesis específica 2: La aplicación del programa de Juego de Roles mejora significativamente el nivel de comunicación interactiva en la expresión oral del inglés de los estudiantes de sexto grado A de una Institución		Vocabulario: El vocabulario no consiste simplemente en palabras aisladas, sino en unidades significativas que incluye expresiones cotidianas, frases hechas y términos que se usan frecuentemente. Scott Thornbury (2005)			

	grado A antes y después de la aplicación del Programa de Juego de Roles.	Educativa Pública del distrito de San Juan de Miraflores. .					
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2: Formato de Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotras Maria Aste Hirata, Deina Raymondi Herrera y Gabriela Curo Galeano somos estudiantes de Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. Estamos realizando la investigación Programa de Juego de Roles para mejorar la expresión oral en inglés en educación primaria.

Que consiste en la aplicación de la estrategia de Juego de Roles durante 14 sesiones de aprendizaje, con el objetivo de mejorar la expresión oral de los estudiantes en inglés.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá que asista a las sesiones de aprendizaje y participe activamente en el proceso. Esto le tomará aproximadamente 2 meses de su tiempo.

La información obtenida a través del pre-test y post-test permitirá analizar los resultados de la aplicación de nuestra estrategia de Juego de Roles.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Esta información será codificada, por lo tanto, serán anónimas. Sus datos personales no aparecerán en ningún documento del estudio. Igualmente, puede retirarse del proceso en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas ahora o en cualquier momento durante su participación en él, comunicándose con nosotras a: 20210140@monterrico.edu.pe

Agradecemos su participación.

Maria Aste Hirata, Deina Raymondi Herrera y Gabriela Curo Galeano.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, estoy informado sobre su propósito y declaro estar de acuerdo con todo lo indicado en las líneas anteriores.

Firma del participante

Lima, 08 de Agosto del 2025
Lugar, fecha

Anexo 3: Formato de Asentimiento Informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Nosotras Maria Aste Hirata, Deina Raymondi Herrera, y Gabriela Curo Galeano somos estudiantes de Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

Queremos realizar un trabajo sobre el Programa de Juego de roles para mejorar la expresión oral en inglés en educación primaria para el cual te pedimos tu ayuda.

Esta ayuda consistirá en la aplicación de la estrategia de Juego de Roles durante 14 sesiones de aprendizaje.

Toda la información que nos des será confidencial. Esto quiere decir que será secreta y no la compartiremos con nadie, tus respuestas, solo las conocerá este equipo de trabajo.

Hemos conversado sobre esta investigación con tus padres/apoderados y ellos saben que te estamos preguntando a ti también para tu aceptación.

Si aceptas participar tus padres/apoderado también aceptarán. Pero si no deseas tomar parte en la investigación no tienes por qué hacerlo, aun cuando tus padres lo hayan aceptado. Tu participación es completamente voluntaria.

Si en el transcurso de esta actividad te surgen dudas nos puedes preguntar y nos tomaremos tiempo para explicártelo con todo detalle.

Yo: _____

Si quiero participar

☐

No quiero participar

☐

Anexo 4: Formato de Permiso Institucional



“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

SOLICITO: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

SEÑORA:

Ada Abregu Oré

Subdirectora de la I.E. 6037 “Inca Pachacútec”

Me es grato saludarle y, al mismo tiempo, presentarme: soy Deina Verónica Raymondi Herrera, identificada con DNI 72558017, estudiante del noveno ciclo de la carrera de Educación en Idiomas, especialidad Inglés, en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico.

Actualmente, me encuentro desarrollando la investigación titulada “PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA”, para lo cual es necesario llevar a cabo sesiones de aprendizaje y aplicar los instrumentos de pretest y postest.

En tal sentido, solicito a usted, señora Subdirectora, tenga a bien brindarme las facilidades y autorizar el desarrollo de dicha investigación, así como la recolección de datos mediante las pruebas mencionadas, con el grupo de estudiantes de sexto grado A de primaria de la I.E. 6037 “Inca Pachacútec”.

Agradeciendo de antemano su atención y apoyo a la presente, me despido respetuosamente.

Esperando tener aprobación de mi solicitud

Lima, 3 de agosto del 2025

Deina Verónica Raymondi Herrera
Estudiante de la EESPPM

Anexo 5: Protocolo de Prueba de Expresión Oral – Pre A1**Protocolo de Prueba de Expresión Oral — Pre A1**

1. The student answers the question: What is your name?
2. Name 2 fruits from the picture.



3. Choose and name the healthy food



4. Describe the vegetable's color using this expression: "The ____ is ____."



5. Tell me, How many apples are there?



6. How would you ask if someone likes apples?

7. How would you ask if someone drinks lemonade?

8. Answer the question: Do you eat cupcakes?

9. Name 2 farm animals from the pictures.



10. Name 2 wild animals from the pictures.



11. Describe the animal's color using this expression: "The _____ is _____."



12. Tell me how many chickens are there.



13. How would you ask for a number of dogs?

14. Answer the question. What color is the cat?



15. Answer the question: How many rabbits are there?



Anexo 6: Rubrica Analítica para la evaluación de la Expresión Oral en Inglés

Rúbrica de evaluación
Vocabulario y Comunicación interactiva

Dimensiones	Criterio	Indicador	Logrado 2 (A)	Proceso 1 (P)	Inicio 0 (I)	Nivel Alcanzado
Vocabulario	Identifica y menciona palabras de acuerdo al contexto.	Nombra vocabulario en el contexto correcto. (Ej: carrot vs cookie)	Nombra palabras del vocabulario de acuerdo al contexto.	Nombra pocas palabras poco relacionadas al contexto	No menciona palabras relacionadas con el contexto	
	Uso de expresiones básicas	Utiliza expresiones básicas de acuerdo al contexto.	Elige y usa correctamente expresiones básicas dependiendo del contexto.	Utiliza expresiones básicas dentro y fuera de contexto o con significado incorrecto.	No utiliza expresiones básicas fuera de contexto o con significado incorrecto.	
Comunicación interactiva	Realiza preguntas de acuerdo al contexto.	Realiza preguntas básicas para interactuar. (Ej: Do you like apples?)	Realiza preguntas con leve de estructura.	Realiza preguntas incompletas.	No logra realizar preguntas	
	Responde preguntas de acuerdo al contexto.	Responde preguntas de acuerdo al contexto y estructura gramatical. (Ej: There are five chickens.)	Responde preguntas de acuerdo al contexto y estructura gramatical.	Responde preguntas de acuerdo al contexto, pero no utiliza la estructura gramatical correcta.	Responde preguntas fuera del contexto y no utiliza ninguna estructura gramatical-correcta.	
Max. puntuación 8. Mínima 0						

Observaciones:
