

# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**MONTERRICO**  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

APLICACIÓN DEL GAME-BASED LEARNING MEJORA LA  
PRODUCCIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN PRIMARIA

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

RUIZ GUTIERREZ, Xiomara Nicolt  
TICSE PABLO, Hanz Fidel Nicolas

ASESORA:  
De la Cruz Salcedo, Lucero del Rosario

Lima, 2025



## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Lucero del Rosario de la Cruz Salcedo, en mi calidad de asesora de tesis, del Programa de Estudios de Educación en Idiomas, especialidad Inglés de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: APLICACIÓN DEL GAME-BASED LEARNING MEJORA LA PRODUCCIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN PRIMARIA, de autores: Xiomara Nicolt Ruiz Gutierrez y Hanz Fidel Nicolas Ticse Pablo, tiene un **índice de similitud de 9%**, verificado mediante el software Turnitin:



Página 2 de 91 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::3117:582727244

### 9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

#### Filtrado desde el informe

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

#### Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

#### Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 6% 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 asesora, 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.

Lucero del Rosario de la Cruz Salcedo

DNI: 10533912

ORCID: 0002 7777 3648

Lima, 27 de abril de 2026

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal comprobar si la aplicación del Game-Based Learning incrementa la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 5to grado de primaria de una Institución Educativa pública. Este estudio pertenece a la línea de investigación Innovación y Didáctica, y se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo de diseño pre-experimental, cuyo instrumento utilizado fue el examen Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge. Para la contrastación de hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, el cual determinó la eficacia de la aplicación y brindó como resultado una significatividad menor a 0.01 en relación a la producción oral del idioma inglés y sus tres dimensiones. Se concluye que el Game-Based Learning contribuye considerablemente en la producción oral del idioma inglés y mejora el nivel de logro del vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva, alcanzando los niveles “logrado y destacado”.

**Palabras clave:** Game-Based Learning, producción oral, vocabulario, pronunciación, comunicación interactiva, primaria.

## ABSTRACT

This research aimed to determine whether the implementation of the Game-Based Learning educational approach enhances English oral production in fifth-grade primary school students from a public educational institution. This study belongs to the Innovation and Didactics line and follows a quantitative approach with a pre-experimental design; the instrument used was the Pre A1 Starters examination from the University of Cambridge. The non-parametric Wilcoxon test was used to test the hypothesis, which verified the effectiveness of the application, yielding a significance value of less than 0.01 related to the oral production of the English language and its three dimensions. This study concludes that Game-Based Learning contributes considerably to the oral production of the English language and improves the level of achievement of vocabulary, pronunciation and interactive communication.

**Keywords:** Game-Based Learning, oral production, vocabulary, pronunciation, interactive communication, primary education.

## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradecemos a Dios por habernos brindado sabiduría, fortaleza y mucha salud para culminar este trabajo de investigación. A nuestros padres, familiares y amistades cercanas quienes estuvieron siempre ahí brindándonos su apoyo constante durante todo este tiempo para cumplir esta meta. Del mismo modo, a nuestra asesora Lucero del Rosario De la Cruz Salcedo por habernos acompañado en esta etapa de nuestras vidas. A la Institución Educativa por habernos brindado las facilidades para la realización de la presente investigación y a los directivos por el apoyo brindado en cuanto a los permisos y la flexibilidad horaria para poder ejecutar las experiencias de aprendizaje de los investigadores.*

## **DEDICATORIA**

*A mis padres, Percy Edward Ruiz Lachira y Martha Beatriz Gutierrez Ruiz, quienes fueron mi apoyo incondicional y me alentaron siempre a no rendirme. A mis hermanas, Sheyla y Anmary, por darme esos ánimos constantes y decirme que sí puedo. Gracias familia por siempre motivarme y decirme que soy crack. Este es mi logro, pero el triunfo es de ustedes. Los amo con todo mi corazón.*

*Xiomara Nicolt Ruiz Gutierrez*

*A mi familia en general, en especial a mis abuelos Hans Pablo Artica y Anita Juana Meza Huarancca de Pablo, quienes siempre han cuidado de mí y me brindaron todo su apoyo, me alentaron siempre en mis proyectos y siempre me decían que no me rindiera. A mi madre, Shermila Pablo Meza quien siempre estuvo conmigo y me brindó su amor incondicional. A mis tíos que siempre confiaron en mí y me brindaron su apoyo en los momentos difíciles. Cada uno de ustedes forjaron la persona que soy hoy en día; muchos de mis logros se los debo a todos ustedes entre los que se incluye este. Gracias familia.*

*Hanz Fidel Nicolas Ticse Pablo*

## ÍNDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT .....	3
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL .....	14
2.1 Antecedentes de estudio .....	14
2.2 Bases teóricas.....	20
2.2.1 <i>Game-Based Learning</i> .....	20
2.2.2 Producción oral del idioma inglés.....	28
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....	33
3.1 Paradigma, enfoque, nivel, tipo y diseño metodológico .....	33
3.2 Objetivos de investigación .....	35
3.3 Hipótesis de investigación .....	35
3.4 Variables de investigación .....	36
3.5 Población, muestra y muestreo .....	37
3.6 Técnicas e instrumentos.....	39
3.7 Análisis y procesamiento de la información .....	44
3.8 Consideraciones éticas .....	46
3.9 Limitaciones .....	47
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1 Resultados .....	47
4.2 Discusión.....	59
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES .....	61
CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS .....	63
ANEXOS.....	70
Anexo 1: Matriz Metodológica .....	70
Anexo 2: Instrumento (Pre A1 Starters - Speaking Paper).....	73
Anexo 3: Formato de asentimiento informado .....	76
Anexo 4: Aplicación “Game-Based Learning” .....	77

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables .....	37
<b>Tabla 2</b> Resultados obtenidos de la muestra según género .....	38
<b>Tabla 3</b> Distribución de actividades y estructura del examen Pre A1 Starters - Speaking Paper de la Universidad de Cambridge.....	40
<b>Tabla 4</b> Rúbrica del examen oral Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge ...	40
<b>Tabla 5</b> Niveles de logro en base a la rúbrica del examen oral Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge.....	41
<b>Tabla 6</b> Indicadores y puntaje de la producción oral "speaking" .....	43
<b>Tabla 7</b> Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la producción oral del idioma inglés.....	48
<b>Tabla 8</b> Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la producción oral del idioma inglés.....	50
<b>Tabla 9</b> Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés .....	51
<b>Tabla 10</b> Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés .....	52
<b>Tabla 11</b> Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés .....	53
<b>Tabla 12</b> Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés .....	55
<b>Tabla 13</b> Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés.....	56
<b>Tabla 14</b> Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la categoría comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés.....	58

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Resultados obtenidos de la muestra según género .....	38
<b>Figura 2</b> Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la producción oral del idioma inglés.....	48
<b>Figura 3</b> Porcentaje en el pre test y post test en la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés.....	51
<b>Figura 4</b> Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés .....	54
<b>Figura 5</b> Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés .....	56

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza del idioma inglés tiene gran importancia a nivel global, especialmente en ámbitos donde la competencia comunicativa en este idioma es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes (Education First, 2023). En ese sentido, la producción oral del inglés es una habilidad crucial que facilita la interacción en diferentes contextos expresando ideas y emociones; sin embargo, los estudiantes del nivel primario enfrentan ciertas dificultades para desarrollar esta competencia debido a que en muchas de las instituciones educativas públicas no se proporcionan sesiones del idioma inglés de manera continua y se utilizan metodologías obsoletas (British Council, 2015, como se citó en Rivera et al., 2025). A su vez, el Game-Based Learning permite que los estudiantes adquieran el aprendizaje del idioma inglés de manera alternativa e innovadora mediante un ambiente interactivo y lúdico, reforzando la motivación y compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje (Plass et al., 2020).

En base a ello, el objetivo general de este estudio es comprobar la eficacia del Game-Based Learning en el desarrollo de la producción oral del idioma inglés, mientras que los objetivos específicos están orientados a determinar si es que este enfoque educativo incrementa, en particular, el vocabulario, la pronunciación y la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria.

Los resultados de esta investigación servirán de guía para que los docentes de inglés amplíen sus conocimientos pedagógicos y pongan en práctica nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en sus sesiones. Asimismo, este estudio utiliza el examen Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge como instrumento de evaluación que podrá emplearse en otros contextos educativos similares y obtener resultados auténticos.

El método de esta investigación adopta un enfoque cuantitativo de diseño pre experimental, lo que permite conocer el efecto del Game-Based Learning en la producción oral del idioma inglés antes y después de su aplicación, ofreciendo

una evidencia empírica sobre la efectividad de este enfoque educativo en la habilidad oral del inglés como lengua extranjera.

Para ello, en el primer capítulo se aborda el planteamiento del problema: descripción detallada del problema a investigar; en el segundo capítulo, los antecedentes que respaldan el trabajo: investigaciones similares que han sido realizadas en el extranjero y en el Perú, y el marco teórico de las variables: autores base del Game-Based Learning y producción oral. En el tercer capítulo, se proporciona información metodológica respecto a los objetivos e hipótesis planteadas antes de la aplicación, la técnica e instrumento que han sido utilizados para la recolección de datos, cómo se ha llevado a cabo el procesamiento de la información y cuáles han sido las limitaciones. En el cuarto capítulo, los resultados y discusión: comprobación de resultados con la prueba no paramétrica de Wilcoxon y su comparación con las afirmaciones de los antecedentes y/o autores base; en el quinto capítulo, las conclusiones; y, finalmente, en el sexto capítulo se proveen sugerencias para futuros investigadores que deseen tomar como guía el presente estudio.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Esta investigación tiene como temas centrales a la producción oral del idioma inglés y al Game-Based Learning, cuyo objetivo es aplicar este enfoque educativo y conocer su efecto en la producción oral en los estudiantes del 5to grado D de primaria de una Institución Educativa pública. Cabe precisar que la línea de investigación de este estudio, *Aplicación del Game-Based Learning mejora la producción oral del idioma inglés en primaria*, se enmarca dentro de la línea Innovación y Didáctica, y se origina a partir de la práctica docente donde existe la necesidad de aplicar estrategias innovadoras que busquen mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

En la actualidad, el aprendizaje de un nuevo idioma se ha vuelto fundamental para el desarrollo personal, profesional y comunicacional de las personas. Más del 90% de habitantes considera que aprender un nuevo idioma debe proporcionar herramientas académicas y laborales, así como frenar la desigualdad de generaciones alrededor del mundo, considerando la lengua

inglesa como el idioma universal para el cierre de brechas comunicativas. En tal sentido, el idioma inglés se ha posicionado como la lengua franca; es decir, el nexo de comunicación oficial entre habitantes de todo el mundo (Fang y Baker, 2025). De este modo, saber inglés se ha convertido en una necesidad, la cual brinda un sinfín de oportunidades y mayor independencia del mercado laboral local.

A nivel mundial, en un estudio realizado por Education First en el 2025 (Education First, 2026), más del 60% de europeos se encuentra en un nivel alto y muy alto respecto al aprendizaje del idioma inglés, siendo Países Bajos quien ocupa el primer lugar. Una de las razones expuestas se debe al tipo de metodología que se aplica en los países primermundistas, siendo los docentes de inglés piezas clave para la educación de idiomas, a quienes se les exige que tengan las certificaciones más altas de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER): C1 (avanzado) y C2 (proficiente). Por otro lado, dentro de la misma evaluación, los resultados referentes a Perú no alcanzan el nivel esperado. El país ocupa el puesto 52 de 123, indicando que el nivel de inglés de los peruanos es “regular”, mientras que, en relación a su producción oral (speaking), demuestran un nivel “bajo” al mantener una conversación con un extranjero.

Concerniente al nivel de inglés dentro del país, Lima posee el nivel más alto del idioma en comparación con otras ciudades (Education First, 2023). No obstante, el nivel alcanzado es clasificado como “medio” de acuerdo con los estándares de la evaluación, lo cual evidencia que la población presenta dificultades al leer, escuchar, escribir y hablar en inglés. En esta misma línea, British Council (2015, como se citó en Rivera et al., 2025) realizó una encuesta sobre su habilidad oral a 501 personas que estudiaron el inglés en la Educación Básica Regular, donde el 53% de ellos clasificó su nivel de inglés como básico debido a la falta de programación curricular estructurada, escasez de contenidos innovadores e interesantes, entre otros, mientras que solo un 3% manifestó haber desarrollado la oralidad gracias a un desempeño sobresaliente por su docente. Este estudio demuestra que el Ministerio de Educación necesita tomar medidas y acciones que ayuden a combatir estos resultados y potencien la

producción oral en el aprendizaje de la lengua inglesa de la población desde una temprana edad.

En ese sentido, el MINEDU no ha sido ajeno a las necesidades de su población para el aprendizaje y uso de un idioma tan imprescindible como lo es el inglés. Es por ello que, el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (CNEB, 2016), establece que los estudiantes deben desarrollar tres competencias en el área de inglés: se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. No obstante, a pesar de que esta área se propone en el CNEB en el nivel primario, no se dicta por diversas razones tales como falta de docentes especializados, priorización de otras áreas y recursos limitados.

A nivel local, se realizó una evaluación diagnóstica con el objetivo de conocer el nivel de logro de los estudiantes del 5to grado D de primaria con relación a la producción oral del idioma inglés. Los resultados muestran que el 97% de estudiantes se encuentran *en inicio* en la dimensión vocabulario y un 3% en proceso. Un 90% se halla *en proceso* y un 10% se ubica *en inicio* respecto a la dimensión pronunciación. Por último, un 55% se sitúa *en inicio* y un 45% *en proceso* dentro de la dimensión comunicación interactiva. Esto demuestra que los estudiantes de dicho grado necesitan de nuevos enfoques educativos que favorezcan su nivel de logro en las dimensiones mencionadas.

Este estudio presenta argumentos de Plass et al. (2020), quienes explican que el Game-Based Learning es un enfoque educativo altamente efectivo para el aprendizaje del inglés y se fundamenta en teorías propuestas por psicólogos e investigadores relacionados al desarrollo cognitivo, motivacional, sociocultural, experiencial y social como Piaget, Vygotsky, Bandura y Kolb. La combinación de estas bases teóricas crea las experiencias de aprendizaje interactivas que promueven un entorno facilitador para la adquisición del lenguaje de manera significativa, en donde las actividades y juegos simulan situaciones reales y los estudiantes pueden experimentar de forma práctica el idioma, desarrollando la competencia comunicativa. En esta misma línea, la producción oral (speaking) se fundamenta en el enfoque comunicativo propuesto por Dell Hymes (1972,

como se citó en Baño y Torre, 2019), ya que busca promover la práctica de la producción oral a través de situaciones que simulen contextos reales y significativas.

Desde una perspectiva metodológica, este estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo de diseño pre experimental, el cual busca garantizar la validez y fiabilidad de los resultados numéricos que afirman o refutan las hipótesis planteadas (Arias, 2020). Este enfoque provee resultados objetivos y confiables, los cuales corroborarán si es que la aplicación del enfoque educativo elegido es eficaz al desarrollar la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria utilizando el examen Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge como instrumento, el cual determinará la eficacia del Game-Based Learning en el fortalecimiento del vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva al comparar los resultados del pre test y post test.

A nivel práctico, esta investigación propone al Game-Based Learning como enfoque educativo para mejorar la producción oral del idioma inglés en 5to grado de primaria. Los resultados servirán de referencia para profesores de inglés, quienes podrán utilizar los mismos juegos y/o adaptarlos con el objetivo de promover un medio de aprendizaje interactivo que aliente a los estudiantes a usar el lenguaje activamente. A la vez, servirá de base para Instituciones Educativas que se interesen en mejorar y profundizar sus pedagogías utilizando enfoques educativos dinámicos e innovadores, tomando en cuenta las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI.

En tal sentido, la presente investigación se basa en el enfoque educativo Game-Based Learning y aborda las dificultades que enfrentan los estudiantes del 5to grado D de primaria en relación a la producción oral del idioma inglés como lengua extranjera, ya que evidencian escaso conocimiento de palabras en inglés, muestran una pronunciación deficiente en el idioma y existe muy poca interacción para mejorarla.

Es así que la investigación plantea la siguiente interrogante general:

¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?

Asimismo, plantea las siguientes interrogantes específicas:

¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla el vocabulario de la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?

¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?

¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL**

En este apartado, se exponen los antecedentes tanto internacionales como nacionales, los cuales demuestran la efectividad de las variables del presente estudio. Asimismo, se aborda una exhaustiva revisión de conceptos teóricos relacionados con Game-Based Learning y producción oral.

### **2.1 Antecedentes de estudio**

#### **2.1.1 Antecedentes internacionales**

Como primer antecedente internacional, destaca la investigación realizada por García y Castillo (2025) en Paraguay: "Impact of Game-based learning on oral production into the English as a Foreign Language (EFL) classroom in second graders". Este trabajo tuvo como muestra a 468 estudiantes del segundo grado de primaria de un colegio trilingüe y tuvo como propósito determinar si el aprendizaje basado en juegos mejora la competencia oral en relación al vocabulario, fluidez y precisión. Adaptó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental. Los resultados revelaron que este enfoque de enseñanza fue fructífero para potenciar la oralidad, especialmente el vocabulario y fluidez, corroborando la eficacia de su implementación en la educación primaria. Este antecedente es relevante, ya que permite sustentar que las estrategias lúdicas no solo incrementan la participación, sino que también fortalecen dimensiones específicas de la producción oral, las cuales son consideradas en el presente estudio.

Como segundo antecedente, sobresale el estudio desarrollado por Gunawan (2025) en Indonesia: "The Implementation of Game-Based Learning to Enhance Students' Speaking Skills in Indonesian EFL Classrooms". La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes de décimo grado y tuvo como fin impulsar las habilidades comunicativas de los estudiantes como la pronunciación, fluidez, vocabulario, gramática y confianza utilizando juego de roles, juegos de pizarra y descripción de imágenes. El enfoque fue cualitativo de tipo investigación acción, cuyos instrumentos fueron evaluaciones de desempeño oral, observaciones y encuestas. Los resultados señalaron que este tipo de aprendizaje impulsó considerablemente los componentes de la oralidad y disminuyó los niveles de ansiedad. La relevancia de este estudio radica en que evidencia la efectividad de las estrategias basadas en juegos para mejorar la producción oral, lo cual se alinea directamente con los objetivos de la presente investigación.

Como tercer antecedente, resalta la investigación elaborada por Sriyota et al. (2024) en Tailandia: "The Effectiveness of Using Game-Based Learning (GBL) for Developing English Speaking Skill in the 4th Grade Intensive English Program Pupils at Anuchonsuksa School, Kanchanaburi Province". Este estudio estuvo conformado por 40 estudiantes del cuarto grado de primaria y tuvo como objetivo conocer el efecto del aprendizaje basado en juegos en las habilidades orales del inglés. Esta investigación adquirió un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental. Los resultados indicaron que las habilidades comunicativas de los estudiantes mejoraron notablemente a partir de los métodos basados en juegos, demostrando ser un modelo de enseñanza innovador para el aprendizaje de una lengua extranjera. Este antecedente es especialmente relevante para la presente investigación porque respalda el uso de estrategias del Game-Based Learning como una herramienta eficaz para potenciar la producción oral del idioma inglés y porque comparte similitudes contextuales en cuanto al nivel educativo y al enfoque metodológico.

En cuarto lugar, Asih y Halisiana (2022) en su trabajo de investigación "Enhancing students' speaking skill through a game-based learning innovation of a family show" en Indonesia, tuvo como objetivo investigar la mejora de la habilidad oral de los estudiantes mediante la aplicación de juegos y reglas.

Participaron 25 estudiantes de la facultad de psicología de la Universidad Muhammadiyah Malang y los datos se recolectaron a través de encuestas y listas de observación, y se analizaron usando la teoría de la actividad. En un principio, los resultados mostraron que los estudiantes no se encontraban entusiasmados con el hecho de aprender con juegos que les ayude a mejorar la expresión oral, sin embargo, después de ajustar los temas de los juegos, los niveles y las reglas, motivaron su aprendizaje y generaron comportamientos positivos. Este antecedente resulta relevante para la presente investigación, ya que respalda el uso de estrategias lúdicas como un medio efectivo para potenciar la producción oral, coincidiendo con la variable independiente planteada.

En quinto lugar, Gajardo (2022) en su investigación titulada “The Effects of the Implementation of Game-based Activities on Students’ Engagement in Oral Production of English in a 9th-grade EFL Class” elaborado en Chile, tuvo como meta analizar los efectos de las actividades basadas en juegos para la participación oral de los estudiantes de noveno grado en el área de inglés. Su enfoque es cualitativo, dentro del cual se utilizaron entrevistas y observaciones para la recolección de datos. Las conclusiones mostraron que el uso de juegos influyó en el estado emocional de los estudiantes al generar un entorno de aprendizaje seguro para expresarse oralmente. Este estudio respalda la utilidad del juego como medio para potenciar la habilidad oral.

En sexto lugar, Hidayah y Sukmawati (2022) en su trabajo de investigación titulado “Game-based learning: The influence of Pictionary Game on student engagement and speaking proficiency” realizado en Indonesia, en el cual participaron 21 estudiantes de octavo grado, tuvo como objetivo determinar la aplicación del Game-based learning podía mejorar la participación y oralidad en el idioma Inglés de los estudiantes. La tesis fue de diseño pre experimental, en la cual se utilizaron pre y post-tests y hojas de observación como instrumentos. El análisis de las pruebas concluyó que hubo una mejora notable en la competencia oral debido a la aplicación del juego Pictionary. Este antecedente es relevante para la presente investigación porque demuestra que la implementación de actividades lúdicas puede mejorar la producción oral y la motivación de los estudiantes, aspectos que coinciden con las variables

investigadas en el presente estudio y que sustentan la importancia del Game-Based Learning para potenciar habilidades comunicativas en inglés.

Por último, se tomó como referencia la investigación realizada por Dávila (2020) en Nicaragua: “Using games as a didactic strategy to develop speaking skills in English as a foreign language”. El principal objetivo de este trabajo fue analizar el efecto del uso de juegos como estrategia didáctica para mejorar la competencia oral de los 38 estudiantes de primero de primaria en el área de inglés. Se adoptó un enfoque cualitativo en el cual se utilizaron instrumentos de recolección de datos como entrevistas a docentes, grupos focales y observación. Los resultados concluyeron que los juegos son parte vital para el proceso de aprendizaje, ya que gracias a estos se observó que existe una alta participación e interacción de los estudiantes en las actividades. Este antecedente proporciona evidencia empírica del impacto positivo del uso de juegos en el aprendizaje del inglés, sustentando metodológicamente la aplicación del Game-Based Learning como estrategia para mejorar la habilidad oral.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Entre los estudios elaborados y aplicados en Perú, se expone, por un lado, a Castillo (2025) con su trabajo denominado “Los juegos didácticos como estrategias metodológicas de mejora de la calidad de expresión oral en el Área de Inglés en estudiantes de tercer grado “B” de la Institución Educativa Mariscal Cáceres – Ayacucho”. Este estuvo conformado por 30 estudiantes y tuvo como finalidad analizar la relación de los juegos didácticos con la oralidad del inglés. El enfoque fue cuantitativo de diseño descriptivo correlacional, cuyas técnicas fueron encuestas y el instrumento un cuestionario. La autora concluye que la aplicación de los juegos está sumamente relacionada con la expresión oral de inglés, especialmente cuando se trabaja con niños. El aporte de este antecedente es valioso para esta investigación, ya que coincide en el empleo de juegos como medio para potenciar el habla.

Por otro lado, se exhibe a Quispe y Ruiz (2024) con su trabajo “Estrategias lúdicas y expresión oral en el área de inglés en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Privada San Mateo, San Juan de Lurigancho, 2021”, cuyo propósito fue determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y la

expresión oral en los 40 estudiantes de quinto grado de secundaria. Se utilizó un método de estudio descriptivo y un enfoque cuantitativo, cuyos instrumentos fueron cuestionarios y un examen. Los resultados constataron que las estrategias lúdicas se relacionan altamente con la habilidad oral y la participación activa de los escolares. Este estudio es relevante para la presente investigación, dado que también aborda el empleo de estrategias basadas en el juego como un factor vinculado a la competencia oral en inglés.

Siguiendo esta línea, la investigación de Sabogal et al. (2024) titulada “El Role Play para la comunicación oral en inglés en estudiantes de secundaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Ancash - 2022”, proporciona un antecedente experimental clave. Este estudio, de enfoque cuantitativo y de diseño pre-experimental, tuvo como objetivo determinar la influencia de la técnica del role play en el desarrollo de la comunicación oral de 19 estudiantes de cuarto año de secundaria. Mediante el uso de una guía de observación en un pre test y un post test, los autores demostraron una mejora estadísticamente significativa en la variable dependiente tras la intervención. Este antecedente es de suma importancia para la presente investigación, ya que valida el uso del juego de roles como una estrategia de intervención directa y eficaz para la oralidad. Además, emplea un diseño pre experimental para medir dicho impacto.

En esa misma dirección, Malpartida (2023) en su estudio “Los juegos lingüísticos para mejorar la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes del 1° grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Daniel Alomía Robles, Yacus – Huánuco 2021” tuvo como finalidad determinar cómo influyen los juegos lingüísticos para mejorar la comunicación oral del idioma inglés en 29 estudiantes de primer grado de secundaria. El tipo de investigación aplicada fue de diseño cuasi experimental, en el cual se utilizó un grupo de control de 15 estudiantes y un grupo experimental de 14 estudiantes a los que se aplicó un pre test y post test para la obtención de datos. Al finalizar la intervención, los resultados mostraron que este tipo de juegos incrementó significativamente el nivel de la comunicación oral. Esta investigación resulta pertinente para el presente estudio puesto que también utiliza al juego como

herramienta para mejorar la habilidad oral; a la vez, ambas investigaciones comparten un enfoque cuantitativo y experimental.

De la misma manera, se exhibe a Herrera (2022) con su trabajo de investigación “El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa Pública” cuya finalidad fue conocer los efectos del juego dramático en la mejora de la expresión oral del idioma. Este estudio adoptó un enfoque de investigación mixta de tipo correlacional, siguiendo el diseño investigación-acción, cuyos instrumentos fueron guía de observación y escala de valoración. Los resultados revelaron que el juego favoreció significativamente en la mejora de la fluidez y pronunciación de las palabras, lo cual permitió que los estudiantes establezcan conversaciones fluidas. Se considera relevante para esta investigación porque respalda la efectividad de actividades lúdicas para potenciar la producción oral, lo cual coincide con las variables y el enfoque metodológico del presente estudio.

Seguidamente, Apayco (2022) en su investigación 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 finalidad determinar la eficacia de los juegos de roles en la habilidad oral de 73 estudiantes de primaria. El tipo de investigación fue aplicada de diseño pre experimental, en el cual se tomó un examen de entrada y de salida para la obtención de datos. Al finalizar la intervención, los resultados mostraron que este tipo de juegos incrementó significativamente el nivel de logro de la competencia oral. Este trabajo, de la misma manera que el presente, también utiliza al juego como herramienta para mejorar la habilidad oral; a la vez, ambas investigaciones se centran en estudiantes de educación primaria, y son de diseño pre experimental.

Finalmente, Quezada (2022) en su investigación “El juego lingüístico como estrategia para el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5to grado del nivel primaria de la I.E. N°3045 José Carlos Mariátegui - La Chira del distrito de San Martín de Porres - 2019” buscó determinar cómo influyen los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral. Dicho estudio adoptó un tipo de investigación descriptivo, en el cual se utilizaron un cuestionario, una

rúbrica, una prueba de entrada y una prueba de salida, las cuales evidenciaron que los estudiantes mejoraron significativamente su expresión oral en inglés mediante el uso de los juegos lingüísticos. La importancia de este antecedente radica en que respalda la efectividad de actividades lúdicas para el desarrollo de la producción oral, elemento central de la presente investigación y alineado con los objetivos y variables planteadas.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 *Game-Based Learning***

El Game-Based Learning se origina a partir de la necesidad del educador por tomar ventaja del potencial del juego en el proceso de aprendizaje (Plass et al., 2020). Con la llegada de la era digital en las escuelas, los niños y adolescentes comenzaron a pasar muchas horas en sus dispositivos electrónicos jugando videojuegos, lo que generó el interés entre los docentes en cuestionarse cómo estas experiencias lúdicas podrían ser adaptadas en el salón de clases. Como resultado, las sesiones de aprendizaje empezaron a desarrollarse con la integración de juegos lúdicos, dentro de los cuales había reglas, retos y objetivos. Es así que surge el Game-Based Learning, un enfoque educativo que utiliza al juego como medio de aprendizaje, el cual promueve un ambiente más motivador y permite alcanzar los objetivos académicos propuestos (Plass et al., 2020).

En efecto, Saputra (2021) afirma que el Game-Based Learning es un enfoque educativo capaz de crear un entorno de aprendizaje favorable, divertido y motivador, ya que puede ser usado por los docentes para incrementar la motivación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. En ese sentido, el juego es un medio indispensable para aprender porque permite que los estudiantes desarrollen el lenguaje mediante la interacción social, ayudando a desarrollar nuevos conocimientos y habilidades al practicar y reforzar los conocimientos existentes. En este punto, es importante precisar que el nombre de este enfoque surge de la lengua inglesa; no obstante, su traducción al español “Aprendizaje Basado en el Juego” puede percibirse como una actividad mediante la cual el estudiante solo juega y no desarrolla habilidades, lo cual es erróneo. En realidad, el Game-Based Learning, dentro del contexto educacional, posee

fundamentos teóricos y psicológicos, los cuales se deben tomar en cuenta al momento de diseñar los juegos y aplicarlos en las aulas de clase. Entre estos fundamentos se encuentran las teorías cognitivas, motivacionales, afectivas y socioculturales del estudiante (Plass et al., 2020).

Desde la perspectiva cognitiva, Vygotsky (1978, como se citó en Plass et al., 2020) caracteriza al juego como un factor principal en el desarrollo de los niños y explica que el rol vital del juego es crear la zona del desarrollo próximo, la cual distingue lo que un niño puede realizar por sí mismo y lo que pueda llegar a alcanzar con ayuda de otra persona. En otras palabras, dentro del contexto del aprendizaje, los juegos deben brindar retos alcanzables donde los estudiantes puedan progresar con ayuda del docente y sus compañeros. Por consiguiente, el Game-Based Learning facilita la construcción de modelos mentales, la transferencia del aprendizaje, la retroalimentación y el diseño de interacciones que promueven el proceso significativo. La elección de un buen juego puede guiar al estudiante a aplicar estrategias útiles y se convierta en un eje central para evaluar su efectividad educativa.

Por otro lado, Piaget (1962, como se citó en Plass et al., 2020) describe al juego como parte integral del desarrollo cognitivo del niño. Cabe señalar que en la presente investigación se tomó como población a niños entre 10 a 11 años; es decir, estudiantes que se encuentran en la etapa de operaciones concretas de acuerdo a lo establecido en las etapas del desarrollo cognitivo elaborado por Piaget. Es decir, en esta etapa los niños empiezan a desarrollar el pensamiento lógico y ya están listos para seguir reglas en los juegos como role plays, juegos de mesa, etc.

En cuanto a la perspectiva motivacional, Plass et al. (2020) afirman que un juego que genera emociones positivas puede aumentar la predisposición del estudiante a participar activamente y asociar el aprendizaje con experiencias agradables que ayudan a mejorar la retención de la información; en otras palabras, el entusiasmo y la motivación del niño se activan cuando percibe un ambiente lúdico donde hay competencia y trabajo grupal. En este contexto, el Game-Based learning provee un ambiente en donde los educandos participan activamente, se sienten capaces de completar tareas e interactuar con sus

pares, fortaleciendo su motivación intrínseca e involucrándose de manera constante en actividades comunicativas. Es así que la motivación es una pieza fundamental para el desarrollo del habla que se impulsa a través del juego educativo.

En relación a la perspectiva afectiva, Plass et al. (2020) explican cómo los juegos pueden generar emociones que influyen directamente en los procesos cognitivos. A través del uso de colores y formas se busca optimizar estados emocionales positivos para así potenciar el aprendizaje. Dicho proceso determinado "Flow", se da cuando se cumplen ciertas condiciones claves tales como claridad de objetivos, retroalimentación inmediata, equilibrio entre desafío y habilidad, concentración intensa y sensación de control. La combinación de todos estos elementos permite que el niño se sumerja completamente en la actividad y pueda experimentar una vivencia valiosa.

Finalmente, la perspectiva sociocultural se fundamenta en los aportes de Vygotsky (1978, como se citó en Plass et al. 2020) y teorías contemporáneas como el constructivismo, el aprendizaje experiencial y el aprendizaje social. Por un lado, Piaget (1951, como se citó en Kania, 2025) en su teoría constructivista, sostiene que el juego es una forma natural de aprendizaje mediante la cual el niño desarrolla su pensamiento, su lenguaje y su comprensión del entorno. Es decir, el juego permite que el niño asimile la realidad y construya su conocimiento a través de la acción. En esa misma línea, Vygotsky (1978, como se citó en Plass et al. 2020) plantea que el niño desarrolla el lenguaje como herramienta social dentro de la zona del desarrollo próximo, por lo que el juego permite que el aprendizaje ocurra de forma natural y cooperativa, favoreciendo la internalización del lenguaje y las normas sociales.

Desde el punto de vista de Kolb (1984, como se citó en Sigalingging et al., 2025) el aprendizaje experiencial se da a través de la experiencia directa, reflexión y aplicación, procesos que ocurren de manera natural durante el juego. Es decir, el aprendizaje es más efectivo cuando los niños descubren el significado de las palabras a través de la interacción y el juego. Adicionalmente, Bandura (1977, como se citó en Plass et al., 2020) enfatiza que los estudiantes no solo adquieren conocimiento y habilidades a través de la experiencia directa,

sino también al observar, imitar y modelar el comportamiento de los demás. En el contexto de los juegos educativos, los niños a menudo interactúan con sus compañeros, siguen ejemplos presentados en el juego y reciben retroalimentación sobre su desenvolvimiento, creando oportunidades para el aprendizaje observacional. Además, pueden fortalecer la habilidad comunicativa al observar diálogos y al participar en actividades de multijugador donde refuerzan la competencia lingüística y social.

En suma, el Game-Based Learning nace a partir de teorías propuestas por psicólogos e investigadores enfocados en potenciar el aprendizaje, teniendo en consideración las necesidades y características del educando.

### ***Game-Based Learning en el aprendizaje del idioma inglés***

Existen numerosos estudios como el de Ningsih (2023) en los que se señala que el Game-Based learning tiene muchos beneficios y tiene un efecto positivo en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés debido a que incrementa la motivación, hace que los estudiantes comprendan el material, dominen el vocabulario y desarrollen habilidades creativas. De hecho, dentro del área del inglés, los docentes suelen emplear actividades lúdicas que afiancen las cuatro habilidades comunicativas de listening, speaking, reading y writing a través de la práctica del juego educativo, lo cual estimula a los niños a participar de manera activa y no se sientan aburridos; no obstante, si el objetivo es desarrollar la habilidad oral de esta lengua (speaking), se requiere elegir juegos educativos que estén enfocados en ella. Al respecto, Guerrero (2019) describe que las dinámicas más apropiadas para trabajar la oralidad del inglés con niños son los juegos comunicativos tales como juegos de adivinanza, juegos de correspondencia y juegos de mesa. Esto es cierto, pues a través de ellos el educando practicará la pronunciación y adquirirá el vocabulario de manera divertida.

A su vez, Thorne (2008, como se citó en Yulistiwa et al., 2025) argumenta que este enfoque educativo genera habilidades comunicativas, ya que los estudiantes participan en conversaciones, negociaciones y tareas colaborativas durante el juego, haciendo que los estudiantes refuercen su empatía, colaboración y trabajen de manera conjunta para cumplir el objetivo. De este

modo, la interacción entre pares fomenta un ambiente de aprendizaje de apoyo donde los estudiantes se sienten motivados para tomar riesgos, experimentar con el lenguaje y superar las barreras de comunicación. A continuación, se exponen algunas investigaciones en las que se explica cómo la elección de juegos basados en el Game-Based Learning enriquece el aprendizaje del idioma inglés.

En el caso de Asih y Halisiana (2022), los autores implementaron un juego nombrado “Family Game Show” para enriquecer, específicamente, la habilidad oral de los estudiantes. Dentro de los resultados, se observó que el entusiasmo del grupo estudiantil aumentó en gran medida cuando las reglas, el nivel del juego y los temas se ajustaron, lo que fortaleció la interacción grupal. Por otra parte, Timothy et al. (2020) elaboraron un juego de pizarra con el nombre de “Word detector” como medio de aprendizaje para fortalecer la pronunciación del inglés. Al término de este, se observó que los estudiantes mejoraron este componente debido a la constante práctica y a la repetición del juego educativo. Es así que estas investigaciones confirman la relevancia y eficacia del Game-Based Learning en la lengua inglesa.

Por su lado, Fachriyani y Fauzi (2018, como se citó en Nighsin, 2023) definieron que la mejor forma de enseñar vocabulario a los niños en edad escolar es a través del uso de juegos. Adicionalmente, Ling y Abdul (2022) explicaron que la elección de estrategias lúdicas es beneficiosa para la adquisición de vocabulario en la lengua inglesa. Esto se pudo comprobar en investigaciones como la de Fidyningrum (2021), quien implementó un juego denominado “MOFIN Mystery box” con material concreto para el fortalecimiento del vocabulario; gracias a ello, los niños lograron internalizar las palabras enseñadas y dominarlas con éxito. Asimismo, Lukas et al. (2022) diseñaron un juego de pizarra con el nombre de “U-NO-ME” con el objetivo de facilitar la adquisición de vocabulario; como resultado, se comprobó que los escolares retuvieron el vocabulario rápidamente y se sintieron más motivados en su aprendizaje.

De este modo, se ha determinado que el juego tiene un rol preponderante en ayudar a los docentes dentro del proceso de aprendizaje del idioma inglés, especialmente en niños en etapa escolar. Por ende, es fundamental que los

docentes conozcan las necesidades de sus estudiantes y qué juegos son más apropiados para usar en la clase de idiomas que ayude a crear un ambiente favorable para el aprendizaje y el logro de los objetivos propuestos.

### ***Dimensiones del Game-Based Learning***

Tahir y Wang (2020) elaboraron un marco conceptual integral denominado LEAGUÉ en el cual se describen las dimensiones del Game-Based Learning junto con sus factores y sub factores, las cuales se describen a continuación:

#### **Learning (Aprendizaje).**

Esta primera dimensión hace referencia a las características del juego educativo que promueve y facilita el aprendizaje determinando la relación que existe entre los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las estrategias pedagógicas y los resultados. Para ello, se toma en cuenta el conocimiento previo del estudiante, los estilos de aprendizaje que existen en el salón de clases, los niveles de dificultad para completar el juego y el desempeño del educando.

#### **Environment (Entorno).**

Esta segunda dimensión define las condiciones prácticas del uso y accesibilidad al juego educativo con respecto al contexto. Es decir, se debe tomar en cuenta en dónde se aplicará el juego, si es que existe suficiente espacio para llevar a cabo su implementación y si es que las condiciones internas o externas son favorables.

#### **Affective Cognitive Reactions - ACR (Reacciones afectivas cognitivas).**

Esta tercera dimensión se refiere al conjunto de emociones, actitudes y sentimientos que originan el juego educativo en el usuario tal como el disfrute, el involucramiento, la motivación y el flujo, factores que se relacionan con la interacción social entre compañeros, pares y equipos, el reto del juego, el interés del estudiante en participar, la atención y concentración, la satisfacción del niño en completar el juego y la retroalimentación.

#### **Game factors (Factores del juego).**

Esta cuarta dimensión describe elementos y características del juego educativo que estimulan a los usuarios. Se les informa a los estudiantes sobre las instrucciones del juego, las reglas y la meta del mismo, se explica de qué

manera se llevará a cabo la interacción, ya sea en pares, grupos o equipos; y, finalmente, se exponen qué elementos del juego se utilizarán: realia, tickets, dados, cronómetro, etc.

#### **Usability (Utilidad).**

Esta quinta dimensión escribe la utilidad educativa del juego para alcanzar metas específicas por los estudiantes, incluyendo cómo aprender, comprender, controlar y la satisfacción del usuario. Al finalizar el juego, los estudiantes deben haber comprendido la utilidad de este en su vida diaria y ser capaces de responder si es que el juego ha sido fructífero, de qué manera les sirve en su vida diaria y cómo lo utilizarían en un contexto real.

#### **UsÊr (Usuario).**

Esta sexta y última dimensión presenta las características del grupo objetivo de usuarios de un juego educativo para investigar si el juego coincide con los usuarios previstos. Dentro del área del inglés, se analiza el nivel de este idioma dentro del grupo estudiantil, así como sus preferencias; asimismo, se toman en cuenta las necesidades cognitivas o psicológicas que requieran los pupilos.

### ***Juegos basados en el Game-Based Learning***

Los juegos utilizados en la presente investigación para mejorar la producción oral del idioma inglés son los siguientes:

#### ***Role-play.***

Este juego se alinea intrínsecamente con los principios del Game-Based learning, pues los estudiantes no solo interpretan los roles asignados, sino que se implementan materiales y contextos simulados que se usan en la vida real. Su elección se respalda en la teoría social de Bandura, quien afirma que el ser humano aprende cuando observa, imita e interactúa con otros, componentes que están presente en el role-play donde los niños modelan el idioma y reciben retroalimentación de sus compañeros. En ese sentido, el role-play brinda un contexto significativo en el cual el estudiante utiliza el vocabulario de manera activa, practica la pronunciación y participa en interacciones auténticas, potenciando las dimensiones de la producción oral.

***PairPerfect.***

Este juego está diseñado para fomentar una adquisición de conocimiento y habilidades más natural y significativa, el cual se basa en el aprendizaje social y colaborativo de Lev Vygotsky, quien expone que el aprendizaje ocurre mejor cuando se interactúa con otros. Asimismo, se alinea con los factores y subfactores del Game-Based learning pues se toman en cuenta los distintos estilos de aprendizaje del estudiante, el disfrute de ellos, la retroalimentación inmediata que ocurre al evaluar la pronunciación, la motivación tanto intrínseca como extrínseca, y el involucramiento que se da por parte de todos los estudiantes dentro de sus propios equipos para lograr el objetivo. Esto asegura que el juego sea adaptable y fomente la interacción social para el aprendizaje.

***The big snake.***

Este es un excelente juego para trabajar la pronunciación, gramática y comunicación interactiva, ya que estructura una experiencia educativa gratificante a base del Game-Based learning. Los elementos utilizados en este juego son tan visuales que crean un lugar inmersivo y tangible donde los estudiantes fomentan entre sí la concentración y el interés. Las reglas del juego son claras y las metas también, las cuales proporcionan un marco estructurado que permiten a los estudiantes asumir un rol activo dentro del juego. Siguiendo esta línea, este juego también integra tanto las dimensiones como los factores y subfactores del marco LEAGUÉ, ya que se utiliza material educativo diverso, plantea un reto constante, toma en cuenta los niveles de dificultad acorde a la edad de los estudiantes y posee una retroalimentación directa e inmediata porque el equipo avanza siempre y cuando responda y pronuncie correctamente.

***Guess my word (Adivina mi palabra).***

Este juego es muy eficaz para trabajar la pronunciación, el vocabulario y la comunicación interactiva, pues, mediante un formato de adivinanzas, se integra múltiples subfactores del Game-Based learning que optimizan la adquisición del idioma inglés. Esta dinámica permite variar el nivel de dificultad y así puede fomentar la asunción de un rol activo tanto por quien da las pistas como para quien formula las preguntas. Las metas claras como adivinar la

palabra o dar las pistas dirigen el enfoque, mientras las reglas del juego establecen un marco que regula la interacción social y las tareas del juego, las cuales se basan en los factores y subfactores de las dimensiones propuestas por Tahir y Wang.

### ***Puzzle words.***

Este juego es un ejemplo de cómo el Game-Based Learning optimiza la consolidación de habilidades lingüísticas, desde la comunicación interactiva hasta la gramática. El material educativo y elementos del juego facilitan la asunción de un rol activo por parte de los estudiantes. Según Jean Piaget y su teoría del constructivismo, este tipo de juegos enfatizan la importancia de la manipulación de objetos para construir el conocimiento, así como el acto de reordenar preguntas y respuestas fomenta una comprensión más profunda del vocabulario y su estructura gramatical. La atención e interés de los participantes generan un reto cognitivo que impulsa el desempeño grupal. Este juego destaca la interacción social y la retroalimentación inmediata, subfactores que se mencionan en el Game-Based Learning, las cuales promueven un aprendizaje colaborativo y eficaz. La investigación de Tahir y Wang (2020) por medio de su marco LEAGUÉ nos mencionan que los factores de juego como la claridad de los objetivos y las reglas son fundamentales para poder estimular a los usuarios y así puedan generar reacciones afectivo-cognitivas como el compromiso y el disfrute de ellos.

### **2.2.2 Producción oral del idioma inglés**

El Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CNEB, 2016) define a la competencia oral como la interacción que existe entre uno o más miembros en los que se intercambian mensajes, emociones e ideas. Además, expone que la competencia del área de inglés “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” posibilita que el estudiante tenga un rol activo en la comunicación interactiva con sus pares en diversos contextos. Cabe resaltar que la enseñanza del idioma inglés se sustenta en el enfoque comunicativo propuesto por Dell Hymes (1972, como se citó en Baño y Torre, 2019), cuyo objetivo es desarrollar y potenciar la competencia comunicativa teniendo en cuenta el contexto y la forma en que se transmiten las ideas.

Siguiendo esta línea, Kang y Crandall (2014) argumentan que la producción oral es la habilidad lingüística de naturaleza social que es considerada la base de la comunicación humana ya que permite el intercambio de ideas con otras personas. Se caracteriza por ser directa y bidireccional, pues el emisor y el receptor intercambian sus roles. Por su lado, Bygate (1987, como se citó en Rivera et al., 2025) la define como una habilidad comunicativa mediante la cual el individuo debe estructurar el lenguaje y articular los sonidos adecuadamente. A su vez, Thornbury, (2005, como se citó en Hernández, 2020) explica que la habilidad oral es muy distinta a la escrita, pues se exige que el ser humano procese sus ideas en tiempo real, siendo más activa y espontánea. Entre los aspectos más resaltantes del habla que considera el autor están la fluidez, capacidad para expresar ideas de manera rápida y sin reposo; y precisión, uso adecuado de aspectos como pronunciación, gramática y vocabulario.

En base a lo expuesto, Kang y Crandall (2014) sostienen que la producción oral es una habilidad lingüística muy difícil de aprender a dominar por diversos motivos. Una de las razones se debe a que, para poder hablar con fluidez, el ser humano debe hablar y pensar a la vez. Mientras uno habla, debe entender lo que dice y corregir cualquier error, así como pensar en lo que dirá después (Pinter, 2006, como se citó en Kang y Crandall, 2014). De forma similar, hablar en clase o interactuar en conversaciones cotidianas en la lengua materna no es fácil, pues existen factores afectivos que pueden crear ansiedad en los estudiantes, lo que les impide producir sus ideas de manera oral. En tal sentido, una de las dimensiones del marco LEAGUÊ, propuesto por Tahir y Wang (2020), ponen en relieve las reacciones afectivo-cognitivas, siendo un elemento imprescindible al momento de diseñar y poner en práctica los juegos basados en el enfoque educativo Game-Based Learning.

En esta misma dirección, Diaz (2023, como se citó en Álvarez, 2024) indica que la habilidad oral es trascendental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas dentro del contexto educativo, y que, los programas donde se enseña inglés deben estar principalmente diseñados en promover la práctica oral del educando de manera continua para que pueda construir y alcanzar la fluidez del

idioma. En este aspecto, Kang y Crandall (2014) enfatizan que, con los niños, la enseñanza del inglés no se enfoca en explicaciones gramaticales, sino que el enfoque debe estar más orientado al mensaje o basados en actividades significativas dentro de un contexto real, tal como Cameron (2001, como se citó en Xudoyorova, 2025) lo respalda: los juegos crean contextos auténticos en los cuales los niños usan el lenguaje con propósito y significado.

### ***Dimensiones de la producción oral del idioma inglés***

Dentro de la producción oral del idioma inglés, se han considerado tres dimensiones en base a Bygate (1987, como se citó en Rivera et al., 2025), las cuales se definen a continuación:

#### **Vocabulario**

De acuerdo con Richards y Renandya (2002, como se citó en Daulay, 2025), el vocabulario es el conjunto de palabras que una persona utiliza para comunicarse, siendo esencial para lograr la fluidez en el idioma porque permite que los aprendices expresen sus ideas con precisión y comprendan la de otros. Siguiendo esta línea, Bygate (1987, como se citó en Rivera et al., 2025) sostiene que el vocabulario constituye parte del conocimiento lingüístico del individuo, el cual se encuentra intrínsecamente conectado con la gramática y la pronunciación. No obstante, asegura que el éxito de la producción oral no sólo depende de cuánto vocabulario una persona conoce, sino también en la capacidad de usarlo apropiadamente y fluidamente en una comunicación en tiempo real.

Por su lado, Kang y Crandall (2014) argumentan que el vocabulario juega un rol fundamental en el desarrollo del lenguaje, puesto que permite que los niños expresen y comprendan significados en contextos comunicativos. Adicionalmente, enfatizan que el vocabulario debe ser enseñado a través de actividades significativas donde se utilice recursos visuales y realia, afirmando que su aprendizaje es más efectivo cuando los individuos usan el idioma activamente a través de interacciones comunicativas en vez de memorizar listas de palabras aisladas. En esa línea, investigadores como Wright et al. (2006, como se citó en Hermansyah et al., 2025) demostraron que los juegos son herramientas poderosas que incrementan la motivación, mejoran la retención de

vocabulario y promueven la comunicación de manera dinámica y divertida. A su vez, Brewster et al. (2002, como se citó en Bepari e Imam, 2025) aportan que las actividades lúdicas mejoran la memorización del vocabulario y fomentan el desarrollo de la competencia comunicativa en niños. Es así que esta dimensión puede ser fortalecida a través de los juegos educativos basados en el Game-Based Learning, los cuales proveen contextos reales y significativos.

En otras palabras, el vocabulario es el componente más importante de la proficiencia en un idioma y brinda las bases a los usuarios de cómo hablar, escuchar, leer y escribir. En la producción oral, el manejo del vocabulario permite a los aprendices seleccionar las palabras correctas para mantener conversaciones y expresar significados, los cuales respaldan el uso de los juegos y las actividades comunicativas en el salón de clases, fomentando la adquisición del vocabulario de manera natural a través de la repetición en situaciones reales y motivándolos.

### **Pronunciación**

La pronunciación es la forma en que las palabras son habladas, incluyendo sonidos, ritmo y entonación, cuya importancia radica en que una buena pronunciación es la clave para una comunicación efectiva. Desde la perspectiva de Bygate (1987, como se citó en Rivera et al., 2025), la pronunciación constituye un componente esencial del conocimiento lingüístico, junto con la gramática y el vocabulario, en el desarrollo de la habilidad oral. Sin embargo, su importancia no radica en que el individuo deba alcanzar una precisión similar a la de un nativo, sino en garantizar la inteligibilidad durante la comunicación. Asimismo, subraya que la pronunciación debe producirse de manera automática y en tiempo real, ya que desempeña un rol fundamental en mantener y facilitar una interacción de manera fluida y eficaz.

En relación a ello, Kang y Crandall (2014) sostienen que los niños tienen una ventaja en el desarrollo de esta dimensión porque son excelentes imitadores. No obstante, a pesar de que la repetición es muy importante, los profesores deben hacerla divertida, atractiva y lo más significativa posible a través de canciones, juegos y juegos de roles que los ayuden a memorizar fragmentos y a utilizarlos correctamente. En efecto, León (2018) expone que los estudiantes se

sienten motivados e inmersos en su propio aprendizaje del inglés cuando son capaces de hacer uso del idioma en contextos reales, sin considerar los exámenes y los libros.

De manera adicional, Kang y Crandall (2014) detallan que no es buena idea corregir los errores de los estudiantes individualmente de forma explícita. Si las actividades se centran en el significado más que en la forma, como es habitual en una clase de inglés, hacer correcciones gramaticales o de pronunciación frecuentes puede interrumpir el flujo de la sesión. Además, aunque los niños pueden ser menos inhibidos en comparación con los adultos, también tienen egos frágiles y se pueden cohibir si sienten vergüenza en frente de sus compañeros. Es por ello que los docentes de inglés deben ser capaces de crear una atmósfera en el aula que haga que los niños se sienten cómodos hablando y realizando actividades con el idioma.

### **Comunicación interactiva**

La comunicación interactiva es un conjunto de sub habilidades que son utilizadas para interactuar exitosamente con otras personas. Es una disciplina que depende tanto de las habilidades sociales de una persona como de su conocimiento del idioma. En palabras de Bygate (1987, como se citó en Rivera et al., 2025), la comunicación interactiva no solo depende del conocimiento lingüístico, sino también del desarrollo de habilidades como la toma de turnos, iniciar, responder, mantener, desarrollar y negociar significados. Del mismo modo, expone que los individuos requieren de estrategias de comunicación como la clarificación y el parafraseo para mantener la fluidez conversacional y sobrellevar las dificultades, especialmente en las interacciones comunicativas de tiempo real.

Desde el punto de vista de Kang y Crandall (2014), el aprendizaje ocurre principalmente a través de la interacción, dado que los estudiantes desarrollan activamente la competencia comunicativa al usar el lenguaje en contextos significativos. Asimismo, resaltan la importancia del trabajo en parejas y en equipos en las actividades comunicativas como juegos y role-plays, ya que promueven una interacción más sólida con sus interlocutores. De acuerdo con Littlewood (1981, como se citó en Teng et al.,2025), la comunicación interactiva

es esencial en la enseñanza del inglés debido a que permite que los aprendices usen el idioma para propósitos reales, intercambiando información y expresando significados. En consecuencia, los estudiantes usan el vocabulario y la pronunciación en contextos auténticos para desarrollar habilidades en la toma de turnos y ganar confianza al hablar de manera espontánea.

Respecto a los exámenes de Cambridge, estos evalúan el progreso de las habilidades que son esenciales para una comunicación con el mundo real. A juicio de Taylor (2021, como se citó en Wagstaff, 2022), la comunicación interactiva es esencial ya que los estudiantes estarían indefensos en el mundo real sin las habilidades que les permitan interactuar exitosamente con otra persona. Por otro lado, Swain (1985, como se citó en Putri et al., 2025) determina que producir la lengua meta en contextos comunicativos permite a los estudiantes procesar el idioma de manera más profunda y darse cuenta de los vacíos existentes de su conocimiento. En ese sentido, la regla de oro en cualquier actividad en el aula es poder desarrollar la comunicación interactiva a través de contextos reales que permitan utilizar la lengua meta en contextos significativos.

En conjunto, el rol principal de la comunicación interactiva es promover la competencia comunicativa en los estudiantes de una lengua extranjera. Por ende, el vocabulario, la pronunciación y la comunicación interactiva están interrelacionadas en la producción oral del idioma inglés y el fortalecimiento de cada una contribuye de manera significativa a la habilidad de comunicarse efectivamente en inglés como lengua extranjera.

## **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1 Paradigma, enfoque, nivel, tipo y diseño metodológico**

Un paradigma es un conjunto de creencias, valores, técnicas y supuestos compartidos por una comunidad científica que define lo que es válido como conocimiento y cómo se debe investigar. De acuerdo con Medina y Matos (2025), el paradigma está distribuido en tres: positivista, interpretativo y sociocrítico. La presente investigación pertenece al paradigma positivista, ya que permite llegar

a verdades absolutas y establecer una distancia significativa entre la persona que investiga y el objeto de estudio.

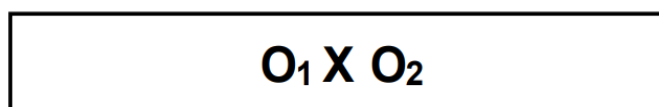
El enfoque del estudio es cuantitativo, pues se asumen técnicas de medición que implican estadísticas orientadas a la generalización de resultados. Este enfoque requiere del proceso de operacionalización de variables, ya que busca la objetividad de estas (Medina y Matos, 2025). Dentro de la presente investigación, las técnicas mencionadas tienen como objetivo medir la mejora de la producción oral del idioma inglés antes y después de la intervención, las cuales serán explicadas más adelante.

El enfoque cuantitativo, caracterizado por su naturaleza “secuencial y probatoria”, donde la recolección y análisis de datos numéricos son fundamentales para establecer pautas de comportamiento y probar teorías, responde al nivel experimental, cuya principal característica es verificar cuantitativamente la causalidad de una variable sobre otra y la cual necesita un plan de acción o un programa de intervención (Arias, 2020).

El presente estudio se enmarca en un diseño pre experimental, el cual es reconocido por su grado de control mínimo y su utilidad como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. Esta elección del diseño fue la más adecuada dadas las particularidades del contexto de estudio y las limitaciones de acceso. De acuerdo con Galindo-Dominguez (2020), en este diseño, el investigador tiene control sobre todas las variables y se dispone de una variable independiente que ejerce un efecto o impacto sobre la variable dependiente.

El tipo de investigación es de tipo aplicativo, pues busca resolver problemas prácticos y generar conocimientos que puedan ser utilizados para mejorar la calidad de vida o resolver problemas sociales. En efecto, Arias (2020) manifiesta que este tipo de investigación se basa en los hallazgos, descubrimientos y soluciones que se planteó en el objetivo del estudio.

Por consiguiente, este diseño responde al siguiente diagrama:



Donde:

$O_1$  = Representa los resultados del pre test aplicado a los estudiantes del 5to grado D de primaria, antes de la aplicación del Game-Based Learning.

$X$  = Representa la aplicación del Game-Based Learning a los estudiantes del 5to grado D de primaria.

$O_2$  = Representa los resultados del post test aplicado a los estudiantes del 5to grado D de primaria, después de la aplicación del Game-Based Learning.

### **3.2 Objetivos de investigación**

Los objetivos de la presente investigación han sido elaborados en base a su enfoque y diseño, los cuales se presentan a continuación:

#### **3.2.1 Objetivo general**

Comprobar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria

#### **3.2.2 Objetivos específicos**

1. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.
2. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.
3. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

### **3.3 Hipótesis de investigación**

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que las hipótesis de la investigación son explicaciones tentativas del fenómeno o problema investigado formuladas como proposiciones o afirmaciones. Estas indican lo que se trata de probar y responden a las preguntas de investigación que se confirmarán o no al realizar el estudio. A continuación, se presentan las hipótesis de nuestra investigación:

### 3.3.1 Hipótesis general

El Game-Based Learning incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

### 3.3.2 Hipótesis específicas

1. La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.
2. La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.
3. La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

Del mismo modo, los autores exponen que existen distintos tipos de hipótesis, de los cuales los tesisistas han considerado las siguientes para identificar la efectividad del Game-Based Learning:

**Hipótesis nula de la investigación (H0).** La aplicación del Game-Based Learning no incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria.

**Hipótesis alterna de la investigación (H1).** La aplicación del Game-Based Learning incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria.

## 3.4 Variables de investigación

Según Mercader et al. (2023), una variable es todo aquello que puede ser medible, lo cual corresponde a una característica o cualidad que puede tener distintos valores y la cual se divide en variable dependiente e independiente. A partir de esta definición, se precisan las dos variables del presente estudio: Game-Based Learning (variable independiente) y producción oral (variable dependiente).

### 3.4.1 Operacionalización de variables

Tabla 1

## Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems N°
Independiente Game-Based Learning	El Game-Based Learning es un enfoque educativo que utiliza al juego como medio de aprendizaje. (Plass et al., 2020)	Implementación del juego en actividades comunicativas para mejorar la producción oral del idioma inglés.			
Dependiente Producción oral	La producción oral es una de las habilidades de naturaleza social que es considerada la base de la comunicación humana ya que permite el intercambio de ideas con otras personas. Se caracteriza por ser directa y bidireccional, pues el emisor y el receptor intercambian sus roles (Kang y Crandall, 2014).	Proceso interactivo en el cual el estudiante es capaz de producir palabras o frases en inglés sobre información personal y otros temas, utilizando una adecuada acentuación de palabras.	Vocabulario	- Responde a preguntas utilizando palabras o frases.	2 (parte 2)
			Pronunciación	- Responde a preguntas utilizando correctamente la acentuación de las palabras.	3 (parte 3)
			Comunicación interactiva	- Señala y ubica objetos en una imagen a partir de instrucciones simples.  - Responde a preguntas sobre sí mismo y pide ayuda cuando no entiende para continuar la conversación.	1 (parte 1)  4 (parte 4)

Nota. Elaboración propia (2025)

### 3.5 Población, muestra y muestreo

Para la selección de los participantes, se utilizó una muestra no probabilística por conveniencia, la cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), implica que los elementos no son seleccionados por la probabilidad, sino son elegidos por razones que guardan relación con las características de la

investigación y los objetivos del investigador. Para ello, el estudio se realizó con la población de estudiantes del 5to grado de primaria y como muestra a los 31 estudiantes que conforman el 5to grado D de primaria del turno mañana de una I.E. pública de Lima Metropolitana del año 2025.

Es crucial entender que, al considerar a este grupo como población y muestra, los hallazgos serán inherentes a sus características específicas y no podrán generalizarse estadísticamente a otras poblaciones, lo que limita la validez externa del estudio. Por lo tanto, los resultados obtenidos proporcionan una comprensión exploratoria o descriptiva del fenómeno en este grupo en particular.

**Tabla 2**

*Resultados obtenidos de la muestra según género*

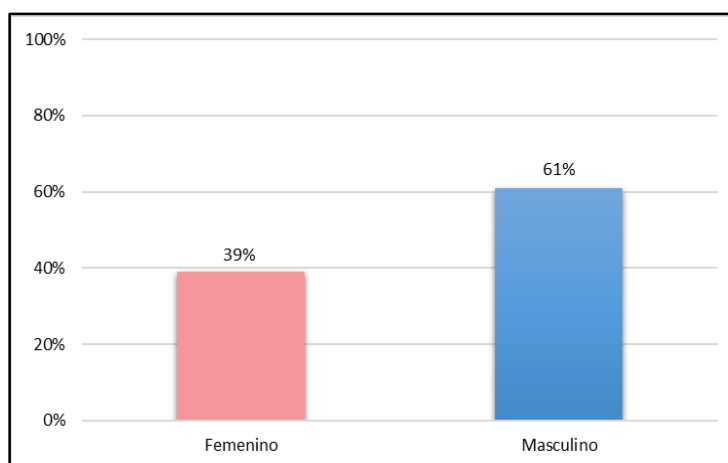
Género	f	%
Femenino	12	39
Masculino	19	61
Total	31	100

*Nota.* Nómina de estudiantes del 5to grado D de primaria del turno mañana de una I.E. pública de Lima Metropolitana del año 2025.

En la tabla 2, se observa el género al que pertenecen los participantes, donde 12 de ellos pertenecen al género femenino y 19 corresponden al género masculino.

**Figura 1**

*Resultados obtenidos de la muestra según género*



*Nota.* Resultados obtenidos de la muestra según género del 5to grado D de primaria del turno mañana de una I.E. pública de Lima Metropolitana del año 2025.

En la figura 1, se aprecia que en la muestra el 61% corresponde al género masculino y el 39% a estudiantes del género femenino.

### **3.6 Técnicas e instrumentos**

Para la recolección de datos de este estudio, se ha utilizado como instrumento al examen Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge con el fin de evaluar la producción oral del idioma inglés en los participantes que constituyen la población-muestra. Esta prueba mide el manejo del inglés a un nivel pre-A1, de acuerdo a lo establecido en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

#### **Fundamentación**

El examen Pre A1 Starters es la primera de las tres titulaciones de la Universidad de Cambridge que está diseñada para niños. Esta prueba introduce a los niños al inglés hablado y escrito, y es una excelente manera de ganar confianza y mejorar su inglés. Este tipo de prueba está escrita en relación a temas familiares, centrándose en las habilidades necesarias para comunicarse en inglés de manera exitosa a través de la escucha, el habla, la lectura y la escritura.

#### **Estructura**

Dicho examen incluye las cuatro habilidades lingüísticas dividido como a continuación se detalla:

- 1) Comprensión auditiva (Listening)
- 2) Expresión oral (Speaking)
- 3) Comprensión de lectura (Reading)
- 4) Expresión escrita (Writing)

Para efectos del presente trabajo, se utilizó únicamente la sección referida a Speaking con el propósito de obtener datos auténticos sobre sus tres

dimensiones: vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Se presenta la estructura en la tabla 4 para una mayor comprensión.

**Tabla 3**

*Distribución de actividades y estructura del examen Pre A1 Starters - Speaking Paper de la Universidad de Cambridge*

Duración: 3 - 5 minutos			
Parte	Interacción	Actividades	Indicador
1	Interlocutor - candidato	Imagen de la escena y objetos	- Señala y ubica objetos en una imagen a partir de instrucciones simples.
2	Interlocutor - candidato	Imagen de la escena	- Responde a preguntas utilizando palabras o frases.
3	Interlocutor - candidato	Objetos	- Responde a preguntas utilizando correctamente la acentuación de las palabras.
4	Interlocutor - candidato	Preguntas personales	- Responde a preguntas sobre sí mismo y pide ayuda cuando no entiende para continuar la conversación.

*Nota.* Tomado de Cambridge University Press & Assessment (2025)

### Evaluación

La sección Speaking del examen Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge está dividida en 4 partes (tabla 2), la cual cuenta con una rúbrica que evalúa las tres dimensiones de la producción oral: vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Dicha rúbrica oscila entre los puntajes del 0 al 5, siendo 0 un desempeño insuficiente y 5 un desempeño sobresaliente, obteniendo un total de 15 puntos como máximo. A continuación, se visualiza la rúbrica en la tabla 5.

**Tabla 4**

*Rúbrica del examen oral Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge*

Vocabulario	Pronunciación	Comunicación interactiva
Rango Control Medida	Sonidos individuales Acentuación de la palabra	Recepción/respuesta Se requiere soporte Fluidez/Rapidez
- Utiliza el vocabulario necesario para abordar todas las tareas de	- Generalmente inteligible, aunque	- Generalmente responde apropiadamente a

	prueba. - Produce expresiones sencillas pero comete errores ocasionales.	algunos sonidos pueden no ser claros. - Tiene un control limitado del acento de las palabras.	instrucciones, preguntas e indicaciones visuales, aunque puede requerir algo de apoyo. - Es capaz de pedir ayuda si es necesario. - A menudo responde con prontitud aunque puede haber dudas.
4	Algunas características de la banda 3 y 5 en aproximadamente misma medida.		
3	- Utiliza el vocabulario necesario para abordar la mayoría de las tareas de prueba. - Intenta hacer algunas expresiones sencillas, pero comete algunos errores básicos que pueden oscurecer el significado. - Generalmente responde a nivel de palabras pero también puede producir frases.	- A veces inteligible.	- Responde a instrucciones, preguntas e indicaciones visuales, aunque puede requerir apoyo frecuente. - Puede intentar solicitar ayuda si es necesario. - Las respuestas pueden demorarse.
2	Algunas características de la banda 1 y 3 en aproximadamente misma medida.		
1	- Tiene el vocabulario necesario para intentar algunas tareas de prueba. - Puede intentar algunas expresiones sencillas, pero los errores básicos y la falta de lenguaje impiden la comunicación. - Responde sólo a nivel de una sola palabra o no responde.	- Intenta producir los sonidos del idioma pero a menudo es difícil de entender.	- Requiere apoyo en todo momento y a menudo puede no responder a instrucciones, preguntas e indicaciones visuales. - Requiere mucha paciencia por parte del oyente.
0	El rendimiento no satisface el descriptor de la banda 1.		

*Nota.* Tomado de Cambridge University Press & Assessment (2025)

Si bien esta rúbrica proporcionó el puntaje de evaluación para cada categoría, se consideró fundamental otorgar un nivel de logro para cada una de estas y para el puntaje total. Estos niveles se precisan en la tabla 6.

**Tabla 5**

*Niveles de logro en base a la rúbrica del examen oral Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge*

Nivel de logro	Intervalo de puntaje	Intervalo de puntaje
	Por dimensión	Descripción del nivel de logro
		Total
		Descripción del nivel de logro

Destacado (D)	5	Evidencia sobresaliente nivel de vocabulario, pronunciación o comunicación interactiva	13-15	Evidencia un sobresaliente nivel de producción oral
Logrado (L)	4	Evidencia un buen nivel de vocabulario, pronunciación o comunicación interactiva	9-12	Evidencia un buen nivel de producción oral
Proceso (P)	2-3	Evidencia un regular nivel de vocabulario, pronunciación o comunicación interactiva	5-8	Evidencia un regular nivel de producción oral
Inicio (I)	0-1	Evidencia un insuficiente nivel de vocabulario, pronunciación o comunicación interactiva	0-4	Evidencia un insuficiente nivel de producción oral

*Nota.* Tabla elaborada por el grupo investigador en base a la rúbrica del examen oral Pre A1 Starters de la Universidad de Cambridge.

Siguiendo esta línea, el puntaje correspondiente a cada categoría responde a cada indicador. Para el vocabulario (V), el resultado obtenido corresponde a “responde a preguntas utilizando palabras o frases”; para la categoría pronunciación (P), se determinó con “responde a preguntas utilizando correctamente la acentuación de las palabras”; y, finalmente, para la comunicación interactiva (CI), se observó a través de “señala y ubica objetos en una imagen a partir de instrucciones simples” y “responde a preguntas sobre sí mismo y pide ayuda cuando no entiende para continuar la conversación”, tal como se proyecta en la tabla 7.

**Tabla 6***Indicadores y puntaje de la producción oral "speaking"*

Habilidad	Dimensión	Indicador	Puntaje
Producción oral "Speaking" Parte 1, 2, 3 y 4	Vocabulario (V)	Responde a preguntas utilizando palabras o frases.	05
	Pronunciación (P)	Responde a preguntas utilizando correctamente la acentuación de las palabras.	05
	Comunicación interactiva (CI)	Señala y ubica objetos en una imagen a partir de instrucciones simples.  Responde a preguntas sobre sí mismo y pide ayuda cuando no entiende para continuar la conversación.	05
Total			15

*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

### **Validez y confiabilidad**

De acuerdo con la Universidad de Cambridge, el examen Pre A1 Starters está basado en investigación y alineado a los estándares internacionales. De este modo, las evaluaciones que brindan están reguladas bajo las normas de la Organización Internacional de Normalización (International Organization for Standardization), según la norma N°9001:2008, la cual certifica el proceso de diseño, desarrollo y realización de exámenes, bajo un sistema efectivo y de calidad, por lo que el examen Pre A1 Starters es un instrumento válido para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Respecto a la confiabilidad de esta prueba, los exámenes de la Universidad de Cambridge constan de dos tipos: pruebas objetivas y pruebas de desempeño (Cambridge University Press & Assessment, 2026). Las pruebas objetivas son aquellas que no requieren evaluación humana, como las de comprensión lectora (reading), comprensión auditiva (listening) y uso del inglés (Use of English). Las puntuaciones obtenidas en estas evaluaciones se calculan sumando el número total de respuestas correctas en cada sección. La confiabilidad de estas pruebas se estima mediante el coeficiente alfa de

Cronbach: cuanto más cerca esté el alfa de 1, mayor será la confiabilidad del examen.

Para la prueba oral (speaking), se aplica el Test de Confiabilidad de Feldt, dado que se trata de una prueba de desempeño (Cambridge University Press & Assessment, 2026). Este test se utiliza cuando la puntuación de una prueba es la suma de las puntuaciones otorgadas por dos evaluadores o jueces. Se utiliza para evaluar la confiabilidad en la producción oral, ya que casi todas las pruebas orales de la Universidad de Cambridge emplean un formato de parejas en el que dos examinadores evalúan el desempeño de los candidatos, a excepción de los exámenes dirigidos a niños como el Pre A1 Starters, A1 Movers y A2 Flyers, donde la evaluación se da de manera individual.

En adición, este examen es administrado por Centros Examinadores acreditados por la Universidad de Cambridge como Idiomas Católica (IC), la Asociación Cultural Peruano Británica (BRITÁNICO), el Centro de Idiomas de la Universidad del Pacífico (UP), la Universidad de Piura (UDEP), entre otras instituciones.

Es importante recalcar que este examen se encuentra disponible en la página web de Cambridge Assessment para quienes deseen descargarla y emplearla con fines netamente académicos (Cambridge University Press & Assessment, 2026). Dentro de los términos expuestos en la página, específicamente en el punto 4, se menciona que se pueden imprimir extractos del sitio web para uso personal y para la preparación de estudiantes que desean rendir los exámenes internacionales.

### **3.7 Análisis y procesamiento de la información**

Esta investigación tuvo como finalidad comprobar la eficacia de la aplicación del Game-Based Learning en el incremento de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria. En ese sentido, para llevar a cabo el procesamiento de la información, se utilizó el programa Statistics Kingdom para acceder a la prueba estadística Shapiro-Wilk. En ella, se analizaron si los resultados obtenidos en el pre test y post test de la producción oral y sus tres dimensiones eran paramétricos ( $p > 0.05$ ) o no paramétricos ( $p < 0.05$ ). Si uno de estos resultados surgía no paramétrico, se aplicaba la prueba

estadística Wilcoxon; si ambos resultados surgían paramétricos, se usaba la prueba estadística T-Student. Para este trabajo, se ha considerado la prueba no paramétrica Wilcoxon, ya que los resultados mostraron un  $p$ -valor  $< 0.05$ .

Una vez que se conoció qué prueba estadística utilizar, se realizó la contrastación de hipótesis a nivel general: pre test y post test de la producción oral; y, a nivel específico: pre test y post test del vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Esto permitió confirmar si la aplicación del Game-Based Learning tuvo éxito en el desarrollo de la habilidad oral.

El criterio utilizado para decidir si se rechaza o acepta una hipótesis es la siguiente:

- Si el valor de  $p$  es:  $p$ -valor  $< 0.05$ , se rechaza el  $H_0$  (se acepta la  $H_1$ ).
- Si el valor de  $p$  es:  $p$ -valor  $> 0.05$ , se rechaza la  $H_1$  (se acepta la  $H_0$ ).

En base a ello, se determinaron tanto las hipótesis nulas como las hipótesis alternas referidas a la producción oral y sus tres dimensiones, que a continuación se detallan:

### **Hipótesis general**

Hipótesis nula de la investigación ( $H_0$ ). La aplicación del Game-Based Learning no incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria.

Hipótesis alterna de la investigación ( $H_1$ ). La aplicación del Game-Based Learning incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria.

### **Hipótesis específica uno**

Hipótesis nula de la investigación ( $H_0$ ): La aplicación del Game-Based learning no incrementa el nivel de logro del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

Hipótesis alterna de la investigación ( $H_1$ ): La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

### **Hipótesis específica dos**

Hipótesis nula de la investigación (H0): La aplicación del Game-Based Learning no incrementa el nivel de logro de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

Hipótesis alterna de la investigación (H1): La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

### **Hipótesis específica tres**

Hipótesis nula de la investigación (H0): La aplicación del Game-Based Learning no incrementa el nivel de logro de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

Hipótesis alterna de la investigación (H1): La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.

### **3.8 Consideraciones éticas**

Las consideraciones éticas son principios que guían la conducta de los investigadores y establecen pautas sobre cómo llevar a cabo la investigación. Son esenciales para asegurar que todo estudio se desarrolle de manera justa, respetuosa y responsable, preservando los derechos y el bienestar de los participantes (Medina y Matos, 2025).

Se consideró pertinente el documento “asentimiento informado” como una de las consideraciones éticas para el estudio debido a la edad de los participantes. Este fue llenado de manera individual por los 31 estudiantes de la población-muestra, quienes llenaron sus nombres completos y marcaron con un aspa (x) confirmando ser partícipes en la investigación. Previo a ello, se tuvo una reunión con sus apoderados, informando oportunamente sobre la investigación y proporcionando el documento que sus hijos llenarían.

Siguiente esta línea, la confidencialidad y privacidad de los educandos también fue fundamental para el desarrollo de este estudio. Los datos personales de cada uno han sido estrictamente utilizados con fines académicos y no han sido expuestos ni compartido con otras personas.

De la misma manera, se puso en relieve los principios éticos como la transparencia y honestidad, no habiendo alterado los resultados de la investigación y garantizando que el estudio se ha elaborado con el más alto nivel de ética y responsabilidad, sirviendo como base, referente y modelo para futuras investigaciones.

### **3.9 Limitaciones**

Las limitaciones, dentro del contexto de la investigación, son características que pueden restringir el alcance, la validez o la generalización de resultados. El saber identificarlos y reconocerlos es vital, pues permite que los investigadores contextualicen sus hallazgos y sean capaces de brindar recomendaciones acerca de cómo los resultados pueden aplicarse o no en otros contextos (Medina y Matos, 2025).

En ese sentido, la limitación del presente estudio fue el acceso restringido a cierta cantidad de fuentes informativas, puesto que era necesario disponer de credenciales para ingresar a los repositorios y efectuar la descarga de los documentos. En otros casos, los enlaces de acceso evidenciaban fallas de disponibilidad mostrando mensajes como “Not found (enlace no encontrado)” o “Error”.

De la misma forma, la búsqueda de antecedentes nacionales, pertenecientes a la aplicación del Game-Based Learning para mejorar la producción oral del idioma inglés en el Perú dentro de los últimos 5 años, fueron muy carentes. Por ello, esta investigación servirá como fuente actual y auténtica para futuros investigadores en el campo de la enseñanza del inglés.

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **4.1 Resultados**

Tras la aplicación del Game-Based Learning en el 5to grado D de primaria, se observó una variación en los resultados del post test en comparación al pre test. El pre test permitió identificar el nivel de logro que tenía la población respecto al vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés antes de aplicarlo; mientras que, el post test,

evidenció los resultados y la mejora de las dimensiones mencionadas después de poner en práctica este enfoque educativo.

A continuación, se presentan los resultados de la producción oral en el siguiente orden:

- Puntaje obtenido en la producción oral y en sus tres dimensiones en el pre test y post test.
- Figuras de los porcentajes de la producción oral y sus tres dimensiones en el pre test y post test.
- Puntaje obtenido en la producción oral y sus tres dimensiones en el pre y post test mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

**Tabla 7**

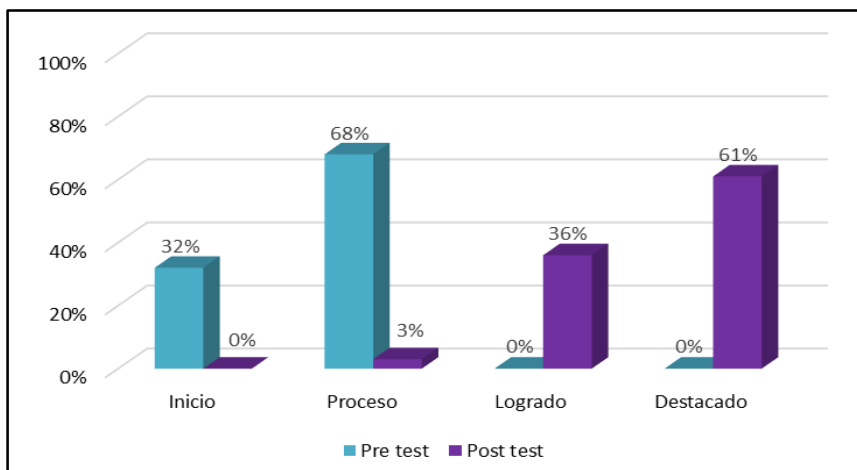
*Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la producción oral del idioma inglés*

		Pre test		Post test			
		Nivel de logro	Intervalo de puntaje	fi	%	fi	%
Producción oral del idioma inglés	Destacado (D)	13-15	0	0	19	61	
	Logrado (L)	9-12	0	0	11	36	
	Proceso (P)	5-8	21	68	1	3	
	Inicio (I)	0-4	10	32	0	0	
<b>Total</b>			31	100	31	100	
			<b>Media</b>	5.0323	<b>Media</b>	13.0968	
			<b>Desv. Est.</b>	1.2776	<b>Desv. Est.</b>	2.119	

*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

**Figura 2**

*Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la producción oral del idioma inglés*



*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

En la tabla 7 y figura 2, se observan los resultados del pre test en relación a la producción oral del idioma inglés antes de aplicar el Game-Based Learning. Se evidencia que un 32%; es decir, 10 de los estudiantes se encuentran en el nivel “inicio”, un 68% que se refiere a 21 estudiantes en “proceso” y un 0% que significa ningún estudiante, en los niveles “logrado o destacado”. Se visualiza que la media es de 5.0323 puntos de un total de 15 con una desviación estándar de 1.2776. Esto indica que el nivel de logro de la población se encontraba en “proceso”, indicando que los niños presentaban dificultades en el habla.

Por otro lado, los resultados obtenidos en el post test después de aplicar este enfoque educativo muestran a un 0% que corresponde a ningún estudiante en “inicio”, el 3% que señala a 1 estudiante en “proceso”, un 36% que alude a 11 estudiantes en “logrado” y un 61% que pertenece a 19 niños en “destacado”. La media es de 13.0968 puntos y la desviación estándar de 2.119, situándose en el nivel “destacado”, afirmando que el grupo estudiantil alcanzó un nivel sobresaliente en la producción oral.

Al analizar la comparación, se puede concluir que la aplicación del Game-Based Learning ha logrado resultados exitosos en los estudiantes del 5to grado D de primaria de una I.E. pública de Lima Metropolitana 2025 gracias al diseño y elección de los juegos propuestos en las sesiones de clase, los cuales motivaron la participación a través de la comunicación interactiva mejorando el vocabulario y la pronunciación para que los estudiantes sean capaces de producir sus ideas oralmente con confianza y autonomía, dejando de lado el

miedo y la vergüenza. Es así que para la categoría vocabulario, los estudiantes mejoraron el uso de nuevas palabras después de la aplicación del juego. Para pronunciación, se observó una mejora en la claridad al hablar y para la comunicación interactiva se evidenció un incremento en la participación espontánea de los sujetos.

**Tabla 8**

*Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la producción oral del idioma inglés*

Constancia de forma		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	Rangos negativos	0	0	0		
	Rangos positivos	31	16	496	4.8749**	.001
	Empates	0				
Total		31				

\*\*Significativo al nivel de  $p < 0,01$ .

Nota. Elaboración propia (2025)

En la tabla 8, se recogen los datos obtenidos en la prueba no paramétrica Wilcoxon en relación con el pre y post test de la *producción oral del idioma inglés*. Se observa que no existen rangos negativos ni empates, es decir, ningún estudiante empeoró ni se mantuvo en el mismo resultado después de la intervención metodológica; por el contrario, los 31 estudiantes se encuentran dentro de los rangos positivos, lo que significa que toda la muestra participante mejoró. La suma de estos rangos es de 496 y el promedio es 16.

Por otra parte, el número estadístico (Z) es de 4.8749, demostrando una diferencia significativa en las mediciones del pre y post test. Por otra parte, el valor  $p$  es de .001; por ende, el valor obtenido es  $< 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

A partir de estos resultados, se puede afirmar que el Game-Based Learning sí contribuyó significativamente en la producción oral en los estudiantes del 5to grado D de primaria del turno mañana de una Institución Educativa pública de Lima Metropolitana 2025.

**Tabla 9**

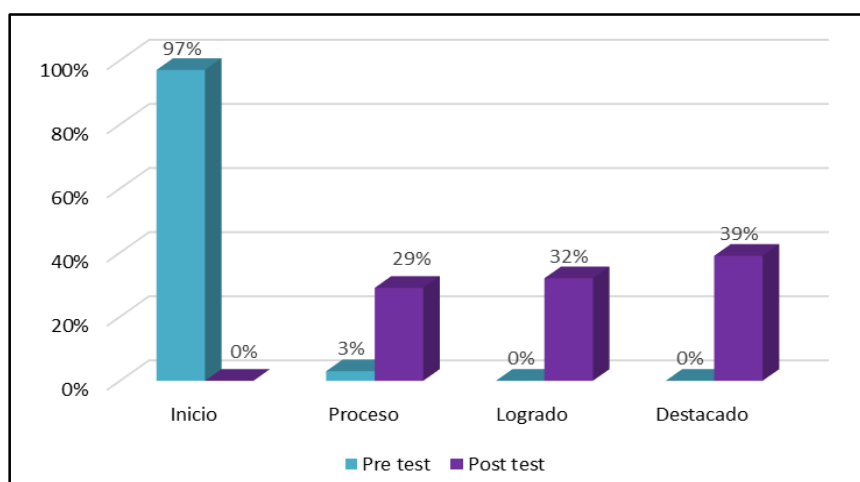
*Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés*

		Pre test		Post test		
Nivel de logro		Intervalo de puntaje	fi	%	fi	%
Vocabulario	Destacado (D)	5	0	0	12	39
	Logrado (L)	4	0	0	10	32
	Proceso (P)	2-3	1	3	9	29
	Inicio (I)	0-1	30	97	0	0
<b>Total</b>			31	100	31	100
			<b>Media</b>	1.0323	<b>Media</b>	4.0968
			<b>Desv. Est.</b>	0.4069	<b>Desv. Est.</b>	0.8309

*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

**Figura 3**

*Porcentaje en el pre test y post test en la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés*



*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

Como se observa en la tabla 9 y figura 3, los resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test en la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés proyectan que el 97% que corresponde a 30 estudiantes se

encuentran en el nivel “inicio”, el 3% que concierne a 1 niño en “proceso” y el 0% que se refiere a ningún estudiante, se ubica en “logrado o destacado”. Se obtiene una media de 1.0323 puntos de un total de 5 con una desviación estándar de 0.4069, lo que indica que la muestra se encontraba en el nivel “inicio”. Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar el nuevo vocabulario y retener las palabras de manera simbólica y significativa.

Después de haberse aplicado el Game-Based Learning, el 0% indica que ningún estudiante se sitúa en “inicio”, el 29% que comprende a 9 estudiantes alcanzó el nivel “proceso”; el 32%, es decir, 10 estudiantes obtuvieron el nivel “logrado” y el 39% que comprende a 12 niños, consiguieron el “destacado” en el post test. Aquí, la media es de 4.0968 puntos y la desviación estándar de 0.8309, encontrándose en el nivel “logrado” para el vocabulario de la producción oral del idioma inglés, constatando que la muestra logró un buen nivel de vocabulario al término de la aplicación.

En suma, esta dimensión se pudo afianzar en la muestra del 5to grado D de primaria de una I.E. pública de Lima Metropolitana 2025 gracias al Game-Based Learning, el cual proporcionó las características idóneas para la selección y adaptación de los juegos didácticos de acuerdo a las necesidades del grupo, haciendo las clases mucho más dinámicas e interactivas para el aprendizaje del idioma inglés. Esto originó que los estudiantes adquieran las nuevas palabras del vocabulario de manera natural, las cuales permanecieron en sus memorias a lo largo de las semanas de aplicación de la experiencia.

**Tabla 10**

*Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la dimensión vocabulario de la producción oral del idioma inglés*

Constancia de forma		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	Rangos negativos	0	0	0		
	Rangos positivos	30	15	465	4.8444**	.001
	Empates	1				

Total	31
-------	----

\*\*Significativo al nivel de  $p < 0,01$ .

Nota. Elaboración propia (2025)

En relación a la tabla 10, se analizan los resultados obtenidos en la prueba no paramétrica Wilcoxon en relación con el pre y post test en la dimensión *vocabulario de la producción oral del idioma inglés*. Se observa la no existencia de rangos negativos, es decir, ningún estudiante empeoró después de la aplicación de la experiencia; no obstante, se visualiza 1 empate, en otras palabras, hay un estudiante que se mantuvo en el mismo resultado antes y después de la aplicación. Por su parte, 30 estudiantes se encuentran dentro de los rangos positivos, lo que significa que más del 95% de la muestra mejoró en el uso del vocabulario. La suma de estos rangos es 465 y el promedio es 15.

A su vez, el número estadístico (Z) es de 4.8444, demostrando una diferencia significativa en las mediciones del pre y post test. Por otra parte, el valor  $p$  es de .001 donde el valor obtenido es  $< 0.05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Se concluye que el nivel de logro del vocabulario de la producción oral del idioma inglés de los estudiantes de 5to grado D de primaria incrementó el vocabulario funcional ya que los estudiantes aprendieron palabras que pueden usar en situaciones reales.

### Tabla 11

*Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés*

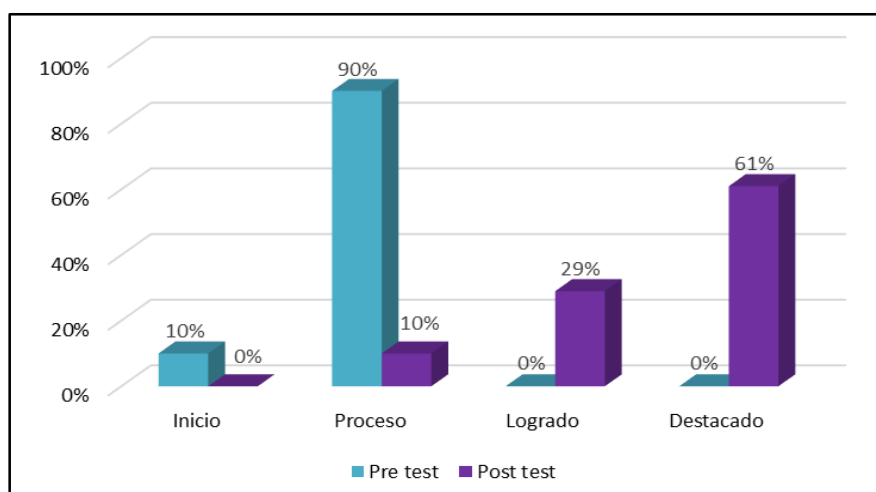
	Nivel de logro	Intervalo de puntaje	Pre test		Post test	
			fi	%	fi	%
Pronunciación	Destacado (D)	5	0	0	19	61
	Logrado (L)	4	0	0	9	29
	Proceso (P)	2-3	28	90	3	10
	Inicio (I)	0-1	3	10	0	0
<b>Total</b>			31	100	31	100

	<b>Media</b>	2.419 4	<b>Media</b>	4.4 839
	<b>Desv. Est.</b>	0.672	<b>Desv. Est.</b>	0.7 69

*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

#### Figura 4

*Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés*



*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

De acuerdo a la tabla 11 y figura 4, se visualizan los resultados obtenidos en la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés en el pre test. Se identifica que el 10% que corresponde a 3 estudiantes se ubican en el nivel “inicio”, el 90% que pertenece a 28 estudiantes en “proceso” y un 0% que hace referencia a ningún estudiante, en “logrado o destacado”. Se aprecia que la media es 2.4194 de un total de 5 puntos con una desviación estándar de 0.672. Esto indica que los estudiantes se encontraban en el nivel “proceso”, evidenciando un nivel regular de pronunciación.

Por otro lado, en el post test se obtuvo un 0% que responde a que ningún estudiante se halla en “inicio”, un 10% equivalente a 3 individuos pertenecen al “proceso”, un 29% referente a 9 educandos en “logrado” y un 61% que equivale a 19 niños en el nivel “destacado” después de la aplicación del Game-Based Learning. La media es de 4.4839; es decir, 5 puntos y la desviación estándar de

0.769; encontrándose en el nivel “destacado” para la pronunciación de la producción oral del idioma inglés.

En otras palabras, este enfoque educativo favoreció en gran medida la pronunciación de los estudiantes del 5to grado D de primaria de una I.E. pública de Lima Metropolitana 2025 debido a los objetivos planteados en los juegos propuestos dentro de las sesiones de clase, los cuales promovieron la práctica constante de los sonidos y la acentuación de las palabras en inglés, permitiendo el desarrollo de la competencia comunicativa y favoreciendo el desarrollo de la producción oral de manera natural.

**Tabla 12**

*Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la dimensión pronunciación de la producción oral del idioma inglés*

Constancia de forma		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	Rangos negativos	0	0	0		
	Rangos positivos	31	16	496	4.9758**	.001
	Empates	0				
Total		31				

\*\*Significativo al nivel de  $p < 0,01$ .

Nota. Elaboración propia (2025)

Como se aprecia en la tabla 12, los datos obtenidos en la prueba no paramétrica Wilcoxon en relación con el pre y post test en la dimensión *pronunciación de la producción oral del idioma inglés* muestran que no existen rangos negativos ni empates, es decir, ningún estudiante empeoró ni se mantuvo en el mismo resultado al finalizar la aplicación de la experiencia. En contraste, el total de estudiantes (31) se encuentran dentro de los rangos positivos, lo que significa que toda la muestra mejoró la pronunciación de los sonidos y la acentuación de las palabras al término de la aplicación. La suma de estos rangos es 496 y el promedio es 16.

Además, el número estadístico (Z) es de 4.9758, lo cual expone una diferencia considerable en las mediciones del pre y post test. El valor  $p$  es de .001 donde el valor obtenido es  $< 0.05$ ; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

En otros términos, el Game-Based Learning contribuyó de manera significativa al nivel de logro de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés de los estudiantes de 5to grado D de primaria, brindando oportunidades de reconocer y producir sonidos con la acentuación correcta.

**Tabla 13**

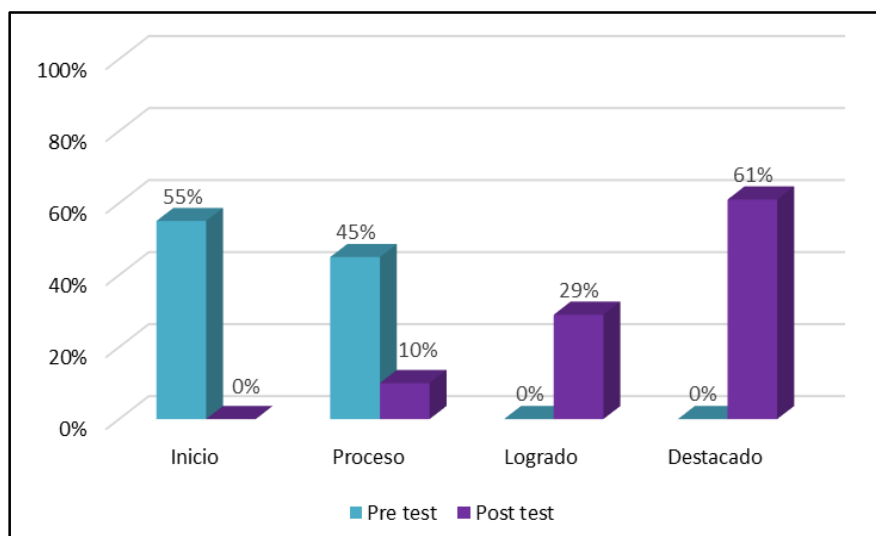
*Resultados de los niveles de logro alcanzados en el pre test y post test en la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés*

	Nivel de logro	Intervalo de puntaje	Pre test		Post test	
			fi	%	fi	%
Comunicación interactiva	Destacado (D)	5	0	0	19	61
	Logrado (L)	4	0	0	9	29
	Proceso (P)	2-3	14	45	3	10
	Inicio (I)	0-1	17	55	0	0
<b>Total</b>			31	100	31	100
			<b>Media</b>	1.5806	<b>Media</b>	4.5161
			<b>Desv. Est.</b>	0.7199	<b>Desv. Est.</b>	0.6768

*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

**Figura 5**

*Porcentaje alcanzado en el pre test y post test en la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés*



*Nota.* Elaboración propia basada en la prueba Pre A1 Starters que se tomó a los estudiantes al inicio y al finalizar el trabajo de investigación (2025).

Como se aprecia en la tabla 13 y figura 5, los resultados obtenidos en el pre test para la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés muestran que el 55% que concierne a 17 estudiantes se encuentran en “inicio”, el 45% representa a 14 estudiantes en “proceso” y el 0% que implica que ningún estudiante se situó en “logrado o destacado”. Se obtuvo una media de 1.5806; es decir, 2 puntos y una desviación estándar de 0.7199. Esto indica que el nivel de logro de la población se encontraba en “proceso” al inicio.

Por otra parte, después de haber implementado el enfoque educativo, en el post test se registra que un 0% corresponde a ningún estudiante en “inicio”, un 10% que representa a 3 estudiantes en “proceso”, un 29% conformado por 9 estudiantes en “logrado” y un 61% que responde a 19 estudiantes en “destacado”. La media es de 4.5161; es decir, 5 puntos y la desviación estándar de 0.6768; ubicándose en el nivel de logro “destacado” para la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés.

Al contemplar estos resultados, se revela que los estudiantes del 5to grado D de primaria de una I.E. pública de Lima Metropolitana 2025 incrementaron su comunicación interactiva a través de la participación en los juegos basados en el Game-Based Learning en los cuales debían preguntar y responder al asumir roles, construir oraciones, dar pistas, unir enunciados y

completar afirmaciones. A través de las interacciones significativas, los estudiantes no solamente practicaron patrones estructurales sino también negociaron significados, recibieron retroalimentación y construyeron conocimiento de manera colaborativa.

**Tabla 14**

*Resultados estadísticos de la prueba Wilcoxon del pre test y post test para la categoría comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés*

Constancia de forma	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig. (bilateral)
Rangos negativos	0	0	0		
Post test - Pre test	31	16	496	4.9126**	.001
Empates	0				
Total	31				

\*\*Significativo al nivel de  $p < 0,01$ .

Nota. Elaboración propia (2025)

En relación a la tabla 14, se observa que los datos en la prueba no paramétrica Wilcoxon tanto en el pre test como el post test para la dimensión *comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés* desprenden que no existen rangos negativos ni empates; es decir, ningún estudiante empeoró ni se mantuvo en el mismo resultado después de la aplicación. Dicho de otro modo, del total de estudiantes (31) estos se encuentran dentro de los rangos positivos, lo que significa que toda la muestra incrementó su resultado al término de la aplicación, ya que la suma de estos rangos es 496 y el promedio es 16.

De igual forma, se muestra que el número estadístico (Z) es de 4.9126, revelando una diferencia importante en las mediciones del pre y post test. Por otra parte, el valor  $p$  es de .001 donde el valor obtenido es  $< 0.05$ ; por tal razón, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

En resumen, se puede afirmar que el Game-Based Learning ha desarrollado de manera significativa el nivel de logro alcanzado para la dimensión comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés de los estudiantes de 5to grado D de primaria. Es decir, las actividades propuestas

han demostrado que cuando los estudiantes están involucrados en actividades significativas y tareas colaborativas mejoran su fluidez oral; además de promover la competencia lingüística, la autonomía y motivación de los estudiantes.

## 4.2 Discusión

Los resultados obtenidos a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon permitieron determinar la efectividad del Game-Based Learning en el desarrollo de la producción oral del idioma inglés, lo cual coincide con los estudios realizados previamente que constatan los hallazgos de este trabajo.

En cuanto a los resultados obtenidos sobre el Game-Based Learning en la producción oral del idioma inglés, se ha evidenciado que los juegos basados en este enfoque educativo impactan positivamente a la habilidad oral de los niños al motivar su participación y desarrollar un ambiente más cómodo y didáctico. Esto guarda relación con los hallazgos de Gajardo (2022), quien comprobó que el Game-Based Learning influye directamente en la participación y motivación del educando al generar un ambiente más seguro para poder expresarse libremente en la lengua meta. Asih y Halisiana (2022) se asocian con ello, pues constataron que el estudiante no sólo se siente cómodo de experimentar a través del juego, cometer errores y mejorar su expresión oral, sino también cuando se incrementa el nivel del este, las reglas y la adaptación de temas seleccionados.

Cabe resaltar que este estudio tuvo resultados significativos a nivel de  $p < 0.05$ ; es decir, la aplicación del Game-Based Learning fue muy significativa, lo cual se conecta con la investigación de Hidayah y Sukmawati (2022), quienes también registraron diferencias significativas entre los exámenes de entrada y salida al implementar este enfoque educativo. El examen de entrada que tomaron tuvo un promedio de 65/100, mientras que el de salida alcanzó un promedio de 78/100, obteniendo resultados altamente significativos a nivel de  $p < 0.001$  muy significativo, demostrando que la incorporación de los juegos resultó beneficiosa en el involucramiento de los individuos, la interacción con sus compañeros y su aprendizaje.

Respecto a los resultados alcanzados en la primera dimensión “vocabulario”, se manifiesta que el juego tiene un efecto muy positivo en la adquisición de nuevas palabras al asociar su aprendizaje con experiencias

lúdicas. Este hallazgo coincide con la investigación de Lukas et al. (2022), quienes corroboraron que las actividades basadas en el Game-Based Learning fortalecieron la adquisición de vocabulario de los estudiantes al promover la participación activa y la exposición repetida al idioma, lo cual contribuyó al desarrollo de la habilidad oral al utilizar cierta cantidad de palabras durante los juegos comunicativos. En ese sentido, la aplicación de los juegos de este estudio parece haber generado espacios propicios al combinar imágenes, sonidos, movimientos y emoción, puntos clave para desarrollar la memoria y la atención en el aprendizaje de vocabulario.

Concerniente a la segunda dimensión “pronunciación”, los resultados muestran que los juegos contribuyen de manera significativa a la mejora de la pronunciación en el idioma inglés. Esto concuerda con Martínez (2022), quien constató que la utilidad de los juegos en área del inglés potencia la pronunciación debido a la repetición de los fonemas, resaltando que los juegos basados en el Game-Based Learning los motiva a participar de manera divertida y entretenida. De igual forma, en el análisis de Timothy et al. (2020), se mostró que los individuos también mejoraron esta dimensión debido a la práctica continua a través del juego. De este modo, se ha evidenciado que la elección y aplicación de los juegos en este trabajo ha enriquecido la pronunciación de la competencia oral, dejando de lado el miedo a pronunciar las palabras incorrectamente.

En lo que respecta a la tercera dimensión “comunicación interactiva”, los resultados revelan que el juego enriquece la comunicación interactiva al intercambiar mensajes, preguntar y responder, y resolver problemas. Esto se vincula con la teoría de Piaget y Vyotsky: Jean Piaget (1962, como se citó en Plass et. al, 2020) dentro de su visión constructivista, afirma que el aprendizaje significativo a través de la experimentación en entornos estimulantes es vital para que el conocimiento adquirido sea adaptable y transferible. En palabras de Lev Vygotsky (1978, como se citó en Plass et. al, 2020), los juegos están diseñados para fomentar una adquisición del conocimiento y habilidades de forma más natural y significativa, el cual se basa en el aprendizaje social y colaborativo donde el aprendizaje ocurre mejor cuando se interactúa con otros. Es así que el Game-Based Learning ha influido de manera positiva en la

comunicación interactiva y ha facilitado el desarrollo de la competencia comunicativa al involucrar a los estudiantes en escenarios colaborativos, significativos y con propósito.

En conjunto, se considera que la implementación del Game-Based Learning fue favorable para el mejoramiento de la producción oral del idioma inglés y sus tres dimensiones: vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva, demostrando que el diseño y adaptación de los juegos utilizados en esta investigación sí se alinean con los resultados obtenidos.

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES**

Después de haber examinado los datos de la aplicación, y habiendo contrastado las hipótesis, se desprenden las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del Game-Based Learning favoreció notablemente la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado D de primaria en vista de que, en el pre test, todo el grupo estudiantil no pudo producir sus ideas en inglés, mientras que, en el post test, el 97% de ellos logró expresarse oralmente y transmitir sus opiniones de manera clara y ordenada.
2. La aplicación del Game-Based Learning incrementó la dimensión vocabulario, ya que, al comparar los resultados, se observa que, en la prueba de entrada, 30 de 31 estudiantes tenía escaso conocimiento de palabras en inglés; no obstante, en la prueba de salida, más de la mitad del grupo estudiantil fue capaz de adquirir y retener nuevas palabras.
3. La aplicación del Game-Based Learning fortaleció la dimensión pronunciación debido a que, al finalizar la intervención, más del 60% de los estudiantes tuvo la capacidad de pronunciar las palabras correctamente, brindando un mensaje claro y entendible, a diferencia del examen de entrada, donde su pronunciación fue paupérrima.
4. La aplicación del Game-Based Learning potenció la dimensión comunicación interactiva, pues, los resultados finales demostraron que un gran porcentaje de estudiantes optimizó la velocidad de sus respuestas y fue capaz de

responder apropiadamente a las instrucciones e indicaciones brindadas, a diferencia del resultado inicial donde más del 50% no lograba mantener una conversación fluida.

## **CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES**

En base a los hallazgos del presente estudio, se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Aplicar enfoques educativos innovadores y didácticos como el Game-Based Learning en las Instituciones Educativas, orientadas a promover la participación activa, la motivación, el involucramiento y el trabajo en equipo, garantizando un aprendizaje más significativo.
2. Desarrollar más material físico por parte de los docentes de inglés como flashcards, lentes, tickets, micrófonos, entre otros, y utilizar herramientas como temporizador, dados y ruletas en las aulas de clase que creen situaciones de aprendizaje motivadoras, reales, y faciliten la aplicación de juegos educativos orientados a fortalecer la producción oral del idioma.
3. Implementar, crear y/o adaptar los juegos propuestos en este estudio por parte de los docentes de inglés, tomando en cuenta las dimensiones del Game-Based Learning, así como las características, las necesidades y el contexto del grupo estudiantil.
4. Asignar más horas de clase en el área de inglés como lengua extranjera en el Currículo Nacional de Educación Básica con el propósito de brindar más oportunidades de prácticas comunicativas a los estudiantes y así logren alcanzar la fluidez del idioma, brindando un adecuado soporte en el aprendizaje y una retroalimentación efectiva.

## REFERENCIAS

- Álvarez Acevedo, A. de M. (2024). *Uso de la Inteligencia Artificial Generativa para mejorar la Producción Oral de los estudiantes de un curso de inglés universitario de nivel A1*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/27ba0aff-e0f4-4d02-9c90-209e09227188/content>
- Alzahrani, S. A., & Alqurashi, H. S. (2023). *Using the flipped classroom model to improve Saudi EFL learners' English pronunciation*. *Linguistics and Culture Review*, 7(S1), 51–71. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v7nS1.2260>
- 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, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Institucional UPT. <https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/2683>
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Scalahed. [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Asih, R. A., & Halisiana, H. T. (2022). Enhancing students' speaking skills through a Game-based learning innovation of a family game show. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 121–138. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.20400>
- Bepari, N. G., & Imam, A. (2025). Enhancing English Language Skills Through Fun-Focused Teaching: An Action Research in Bangladeshi Classrooms. *Journal of Creative Writing*, 9(1), 79–93. <https://doi.org/10.70771/jocw.163>
- Cambridge University Press & Assessment. (2025). *Preparing for Pre A1 Starters*. Cambridge English. <https://www.cambridgeenglish.org/exams-and-tests/starters/preparation/>
- Cambridge University Press & Assessment. (2026). *Quality and accountability*. Cambridge University Press & Assessment. <https://www.cambridgeenglish.org/english-research-group/quality-and-accountability/>

- Castillo, E. (2025). *Los juegos didácticos como estrategias metodológicas de mejora de la calidad de expresión oral en el Área de Inglés en estudiantes de tercer grado "B" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres – Ayacucho*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional de la UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ace50605-d560-4a85-99b9-2f3e990537f8/content>
- Daulay, R. (2025). *The effect of words search puzzle on students vocabulary mastery at eighth grade of SMP Negeri 8 Padangsidimpuan*. [Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. Repositorio Institucional de la UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. <https://etd.uinsyahada.ac.id/11697/>
- Dávila Ortega, M. L. (2020). *Using games as a didactic strategy to develop speaking skills in English as a foreign language*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Repositorio Institucional UNAN-Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/13586/>
- Education First (2026). *EF English Proficiency Index: EF EPI 2025*. <https://www.ef.com/wwes/eipi/>
- Fang, F. & Baker, W. (2025). *Multilingualism and English as a Lingua Franca*. En *The Handbook of English for Specific Purposes* (2<sup>nd</sup> ed.) Wiley. [https://www.researchgate.net/profile/Fan-Fang/publication/387799062\\_Multilingualism\\_and\\_English\\_as\\_a\\_Lingua\\_Franca/links/677e139018faf13f0c39cf68/Multilingualism-and-English-as-a-Lingua-Franca.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Fan-Fang/publication/387799062_Multilingualism_and_English_as_a_Lingua_Franca/links/677e139018faf13f0c39cf68/Multilingualism-and-English-as-a-Lingua-Franca.pdf)
- Fidyaningrum, R., Nailul, A., & Dewayanti, M. (2021). Improving Young Learners' Vocabulary Mastery Through Game-Based Learning Using "MOFIN Mystery Box". *Child Education Journal*, 3(2), 129–136. <http://repository.unusa.ac.id/8863/>
- Gajardo, C. L. (2022). *The Effects of the Implementation of Game-based Activities on Students' Engagement in Oral Production of English in a 9th-grade EFL Class*. [Tesis de licenciatura, Universidad Alberto Hurtado].

Repositorio

Institucional

UAH.

<https://repositorio.uahurtado.cl/server/api/core/bitstreams/6ab1eaa-bc5a-4e94-a0c4-876996b14258/content>

alindo-Herrera, H. (2020). *Estadística para no estadísticos: una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos*.

[https://books.google.com.pe/books?id=ehXaDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ehXaDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

García Macías, V. L., & Castillo Noriega, M. A. (2025). Impact of Game-based learning on oral production into the English as a Foreign Language (EFL) classroom in second graders. *Arandu UTIC*, 12(3), 2685–2700.

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1508>

González Magallanes, I. A. (2019). *Desarrollo de la producción oral del idioma inglés mediante la implementación del aprendizaje cooperativo en el nivel superior* [Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara]. Repositorio

Institucional

de

UDG.

<https://www.riudg.udg.mx/visor/pdfjs/viewer.jsp?in=i&pdf=20.500.12104/82306/1/MCUALTOS10000FT.pdf>

Guerrero, C. M. (2019). *Improving speaking skills through games in young learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones school*. [Tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional Pirhua - UDEP.

<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/aebd443e-8247-4e25-a5c4-f1745db866f7/content>

Gunawan, I. D. (2025). The Implementation of Game-Based Learning to Enhance Students' Speaking Skills in Indonesian EFL Classrooms. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*, 4(2), 15–27.

<https://doi.org/10.35316/joey.2025.v4i2.15-27>

Hermansyah, S., Nirmala, M., & Mohamed, S. H. (2025). Exploring Faw Games' Role In Improving Student Attitudes And Interests In Vocabulary Acquisition. *Edutama*, 1(2), 323–328. <https://doi.org/10.69533/8icj1k20>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill

Education.. <https://www.goinvestiga.com/hernandez-sampieri-r-mendoza-c-2018-metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cualitativa-y-mixta/>

- Hernandez, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Herrera Rúa, Y. A. (2022). *El juego dramático como herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral del área de inglés como idioma extranjero en estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa Pública*. [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional UARM. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/055a76ab-13ce-4315-a22e-212ef1f30ba7/content>
- Hidayah, D., & Sukmawati, A. (2022). Game-based learning: The influence of Pictionary Game on student engagement and speaking proficiency. *Journal of Language Teaching and Literature*, 1(1), 1–10. <https://tekilaojs.com/index.php/jlt/article/view/3>
- Kang, J., & Crandall, J. (2014). *Teaching Young Learners English: From Theory to Practice*. Oxford University Press.
- Kania, D. (2025). The power of play in learning: Designing engaging and meaningful educational experiences. En *Actual economy: Afro-Asian Solutions to Global Challenges-2025* (pp. 349–351). <https://conferaces.com/index.php/journal/article/view/451>
- León Laguna, M. (2018). *La producción oral en inglés dentro de las aulas de primaria*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional de la ULL. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11110/La%20produccion%20Oral%20en%20ingles%20dentro%20de%20las%20aulas%20de%20primaria%20.pdf?sequence=1>
- Ling, N. Y., & Abdul, A. R. (2022). The Effectiveness of Game-based Learning Strategies on Primary ESL Learners' Vocabulary Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and*

- Development*, 11(2), 845–860. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266>
- Lukas, B., Nursuriati, J., Melow, Y., & Patrick, F. (2022). Using U-NO-ME Card Game to Enhance Primary One Pupils' Vocabulary. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 304–317. <https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/2172/pdf>
- Malpartida, M. (2023). *Los juegos lingüísticos para mejorar la comunicación oral del idioma Inglés en los estudiantes del 1° grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Daniel Alomía Robles, Yacus – Huánuco 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional de la UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/4347>
- Martínez Roldán, L. Y. (2022). *Juegos verbales en la expresión oral del inglés* [Trabajo monográfico, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional de la UNS. [https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4157/5263\\_0.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4157/5263_0.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Medina, P. D., & Matos, F. (2025). *Manual de Investigación en Educación*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/adae4c96-5545-4a18-b4e7-4d98563fe15e/content>
- Mercader, J., Marín, F., & Alaminos, A. (2023). *Manual básico de investigación cuantitativa en el ámbito psicológico y educativo*. Editorial Universidad de Almería (EDUAL). [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=VSHwEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=manual+de+investigacion+cuantitativa&ots=yR31-BAHzE&sig=7Km8jd6m6mIQqSvXBq6bgBYZ5fE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=manual%20de%20investigacion%20cuantitativa&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=VSHwEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=manual+de+investigacion+cuantitativa&ots=yR31-BAHzE&sig=7Km8jd6m6mIQqSvXBq6bgBYZ5fE&redir_esc=y#v=onepage&q=manual%20de%20investigacion%20cuantitativa&f=false)
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica Regular*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Ningsih, N. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=X2jKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=who+cited+Plass,+Homer+and+Kinzer+&ots=KfFFy9anPI&sig=W60Ew3Ye7B6dqSOT2lxVhhzzxxg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=who%20cited%20Plass%2C%20Homer%20and%20Kinzer&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=X2jKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=who+cited+Plass,+Homer+and+Kinzer+&ots=KfFFy9anPI&sig=W60Ew3Ye7B6dqSOT2lxVhhzzxxg&redir_esc=y#v=onepage&q=who%20cited%20Plass%2C%20Homer%20and%20Kinzer&f=false)
- Putri, N. T., Alfarez, R. F., Dewi, L. S., & Rojabi, S. (2025). The Influence of Social Interaction on Second Language Acquisition: Bilingualism Among Javanese Traders in the Sundanese Region. *ARTISHTIC*, 2(1). <http://ejournal.universitasm Mandiri.ac.id/index.php/artishtic/article/download/242/141>
- Quezada, G. R. (2022). *El juego lingüístico como estrategia para el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 5.º grado del nivel primaria de la I.E. n.º 3045 José Carlos Mariátegui - La Chira del distrito de San Martín de Porres - 2019*. [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV. [https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/5886/UNFV\\_FE\\_QUEZADA\\_MENA\\_GALIA\\_RITA\\_SEGUNDA\\_ESPECIALIDAD\\_2022.PDF?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/5886/UNFV_FE_QUEZADA_MENA_GALIA_RITA_SEGUNDA_ESPECIALIDAD_2022.PDF?sequence=1&isAllowed=y)
- uispe, D., & Ruiz, A. (2024). *Estrategias lúdicas y expresión oral en el área de Inglés en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Privada San Mateo, San Juan de Lurigancho, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional de la UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8bae4d51-4091-4e76-ae78-239be89c781f/content>
- Rivera, L. M., Sanchez, M. C. & Vasquez, M. G. (2025). *Módulo 'teamwork' para el desarrollo de la producción oral en inglés en estudiantes de secundaria*.

[Tesis de Licenciatura, EESPP Monterrico] Repositorio Institucional Monterrico.

<https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2ce949d6-515b-4761-8e63-fe72aec593cc/content>

abogal, Y. I., Taco, J. A., & Mancha, D. J. (2024). *El Role Play para la comunicación oral en inglés en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega, Ancash – 2022* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional de la UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/item/2b07c40d-eced-4dc9-a3c5-824f7e3da47a>

Saputra, A., Septiani, L., Adriani, R., & Sundari, H. (2021). Game-Based English Learning for Young Learners: A Systematic Review. *JEdu: Journal of English Education*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.30998/JEDU.V1I3.4752>

Sriyota, L., Chantimachaiamorn, C., & Paengkamhag, W. (2024). The effectiveness of using game-based learning (GBL) for developing English speaking skill in the 4th grade intensive English program pupils at Anuchonsuksa School, Kanchanaburi Province. *Journal of Occupational Therapy Education*. <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/jote/article/view/1878/1123>

Tahir, R., & Wang, W. (2020). Codifying game-based learning: Development and application of LEAGUÊ framework for learning games. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18(1), 69–87. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1245096.pdf>

Teng, M. F., Wen, E. Z., & Li, D. (2025). Communicative and task-based language teaching: where are we now? *The Language Learning Journal*. <https://doi.org/10.1080/09571736.2025.2572673>

Timothy, J. A., Prasida, T. A., & Prestiliano, J. (2020). Game design as learning media of English pronunciation using set collection mechanics. *International Journal of Language and Literature*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/ijll.v4i1.30220>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz Metodológica

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	Aplicación del Game-Based Learning mejora la producción oral d		
AUTORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	
Xiomara Nicolt Ruiz Gutierrez	Idiomas - Inglés	Innovación y didáctica	Lucero
Hanz Fidel Nicolas Ticse Pablo			

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES (Definición conceptual)	DIMENSIONES (Definición conceptual)	MARCO METODOLÓGICO	IN
<p><u>Problema general:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?</p>	<p><u>Objetivo general:</u></p> <p>Comprobar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.</p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p>	<p><u>Hipótesis general:</u></p> <p>El Game-Based Learning incrementa la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to D de primaria.</p> <p><u>Hipótesis Específicas:</u></p>	<p><b>(Variable independiente)</b></p> <p><b>Game-Based Learning</b></p> <p>El Game-Based Learning es un enfoque educativo que utiliza al juego como medio de aprendizaje. Plass et al. (2020) argumentan que el juego, dentro del contexto educacional, posee fundamentos teóricos y psicológicos, los cuales se deben tomar en cuenta al momento de diseñarlos y aplicarlos en las aulas de clase. Entre estos fundamentos se encuentran las teorías cognitivas, motivacionales, afectivas y socioculturales del estudiante.</p>	<p><b>Learning (Aprendizaje)</b></p> <p>Características del juego educativo que promueve y facilita el aprendizaje determinando la relación que existe entre los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las estrategias pedagógicas y los resultados.</p>	<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Tipo: Investigación aplicada</p>	<p>Exa Sta</p>
<p><u>Problemas específicos:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla el vocabulario de la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?</p>	<p>1. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.</p>	<p>1. La aplicación del Game-Based Learning incrementa el nivel de logro del vocabulario de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to D de primaria.</p>		<p><b>Environment (Entorno)</b></p> <p>Condiciones prácticas del uso del Game-Based Learning y accesibilidad al juego educativo con respecto al contexto.</p>		
<p>¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en estudiantes de 5to grado D de primaria?</p>	<p>2. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el incremento de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.</p>	<p>2. La aplicación del Game-Based learning incrementa el nivel de logro de la pronunciación de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to D de primaria.</p>		<p><b>Affective Cognitive Reactions - ACR (Reacciones afectivas cognitivas)</b></p> <p>Conjunto de emociones, actitudes y sentimientos que originan el juego educativo.</p>		
<p>¿En qué medida la aplicación del Game-Based Learning desarrolla la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés</p>	<p>3. Determinar la eficacia de la aplicación Game-Based Learning en el</p>	<p>3. La aplicación del Game-Based learning incrementa el nivel de logro de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to D de</p>		<p><b>Game factors (Factores del juego)</b></p> <p>Elementos y características del entorno del juego educativo que estimula a los usuarios.</p>		
				<p><b>Usability (Utilidad)</b></p> <p>Utilidad educativa del juego para</p>		

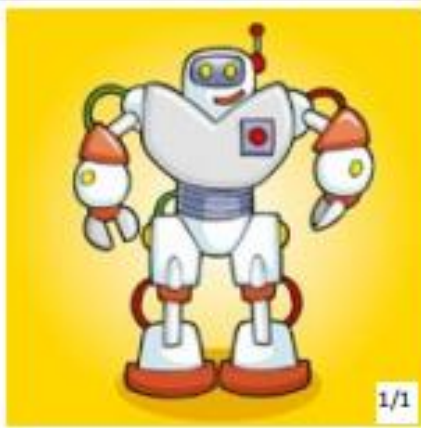
<p>en estudiantes de 5to grado D de primaria?</p>	<p>incremento de la comunicación interactiva de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de 5to grado D de primaria.</p>	<p>primaria.</p>	<p><b>(Variable dependiente)</b></p> <p><b>Producción oral</b></p> <p>La producción oral es una de las habilidades lingüísticas de naturaleza social que es considerada la base de la comunicación humana ya que permite el intercambio de ideas con otras personas. Se caracteriza por ser directa y bidireccional, pues el emisor y el receptor intercambian sus roles (Kang y Crandall, 2014).</p>	<p>alcanzar metas específicas por los estudiantes, incluyendo cómo aprender, comprender, controlar y la satisfacción del usuario.</p> <p><b>UsÉr (Usuario)</b> Características del grupo objetivo de usuarios de un juego educativo para investigar si el juego coincide con los usuarios previstos.</p> <p><b>Vocabulario</b> Conjunto de palabras que una persona conoce y usa, y que existe dentro un tema y/o contexto en particular.</p> <p><b>Pronunciación</b> Correcta modulación de los aspectos fonológicos que cada palabra del idioma posee.</p> <p><b>Comunicación interactiva</b> Interacción que existe entre dos o más personas a través de una conversación mediante la cual se usan reacciones gestuales ante preguntas o respuestas.</p>	
---	---	------------------	---	---	--

**Anexo 2: Instrumento (Pre A1 Starters - Speaking Paper)****Pre A1 Starters Speaking****Summary of procedures**

The usher introduces the child to the examiner.

1. After asking the child 'What's your name?', the examiner familiarises the child with the picture first and then asks the child to point out certain items on the scene picture, e.g. 'Where's the door?' The examiner then asks the child to put two object cards in various locations on the scene picture, e.g. 'Put the robot on the red chair.'
2. The examiner asks questions about two of the people or things in the scene picture, e.g. 'What's this?' (Answer: banana) 'What colour is it?' (Answer: yellow). The examiner also asks the child to describe an object from the scene, e.g. 'Tell me about this box.'
3. The examiner asks questions about four object cards, e.g. 'What's this?' (Answer: (orange) juice) and 'What do you drink for lunch?'
4. The examiner asks questions about the child, e.g. 'Which sport do you like?'





### Anexo 3: Formato de asentimiento informado

<p><b>ASENTIMIENTO INFORMADO</b></p> <p><b>Aplicación del Game-Based Learning mejora la producción oral del idioma inglés en primaria</b></p> <p>Nosotros(as) <b>Xiomara Nicolt Ruiz Gutierrez y Hanz Fidel Nicolas Ticse Pablo</b>          _____ y _____ somos estudiantes de Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. Queremos realizar un trabajo sobre <u>el aprendizaje basado en juegos para mejorar la producción oral del idioma inglés</u> para el cual te pedimos tu ayuda. Esta ayuda consistirá en <u>recolectar información verídica para comprobar si es que el enfoque educativo empleado mejora la producción oral del idioma inglés.</u> 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/apoderado 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 tiene 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.</p> <p>Yo: _____</p> <p>Si quiero participar <input type="checkbox"/>                      No quiero participar <input type="checkbox"/></p>	
--	--

## Anexo 4: Aplicación “Game-Based Learning”

Link:

[https://drive.google.com/file/d/1sWF\\_UbfiR6GhzZbJbKTeVMJcfGFLu5hx/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sWF_UbfiR6GhzZbJbKTeVMJcfGFLu5hx/view?usp=sharing)

# Aplicación “Game-Based Learning”



**Autores:**  
Ruiz Gutierrez, Xiomara Nicolt  
Ticse Pablo, Hanz Fidel Nicolas

**Lima, 2025**