INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ"

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

MEMORY GAMES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUARAZ, 2025

Para optar el título profesional de
PROFESORA DE IDIOMAS, ESPECIALIDAD INGLÉS

Programa de Estudios:
EDUCACIÓN EN IDIOMAS, ESPECIALIDAD INGLÉS

Línea de Investigación:
CURRÍCULO Y DIDÁCTICA

Autoras:
ALVARADO HUARANGA, Deniss Armandina
ASENCIOS VILLAFRANCA, Kely Inés

Asesor: Mg. Rudy MEDINA BEDÓN

Huaraz - Perú
2026

_____

Presidente

_____

Secretario

_____

Vocal

DEDICATION

I especially dedicate this to my brother Christian Arnaldo Alvarado Huaranga, who rests in peace. Thanks to his unconditional support, I was inspired to study English.

I dedicate this to my husband, my parents, and my sons for supporting me financially and with their words of encouragement to continue studying to be more competitive.

Deniss

To my husband Adelmo Cordova Lino and my sons Josias and Enoc because they support me in each step in my career as a future English teacher.

To my father Macario Asencios Reyes, my sisters Claudia, Serafina and Vilma.

Kely

ACKNOWLEDGEMENTS

I thank God and my parents for giving me life and for moving forward despite the difficulties that have arisen.

I also thank my English teachers for listening to me and understanding me when I asked for permission for work reasons.

Deniss

I would like to express my sincere gratitude to Magister Rudy Medina Bedón for his valuable guidance, constant support, and dedication throughout the development of this research project. His advice and encouragement were essential to complete this work successfully.

Kely

PRESENTATION

Dear jury:

This research was entitled “MEMORY GAMES FOR ORAL EXPRESSION IN ENGLISH IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN HUARAZ, 2025.” This study was being conducted to address solve the problem on English speaking. The problem identified at the Educational Institution had become a recurring difficulty among students, who showed limitations in communicating fluently and confidently in the English language. In response to this situation, the “Memory Games” strategy was selected for implementation.

The present work focused on the use of memory games as a didactic strategy that stimulated brain processing, concentration, and both short - and long-term memory. These cognitive dimensions were essential for learning the English language, as they directly influenced vocabulary retention and use.

In this sense, the application of memory games aimed to generate a positive effect on oral expression, promoting the development of students’ vocabulary, pronunciation, and fluency. Through this connection between cognitive processes and communicative skills, the study sought to demonstrate that the use of playful activities can significantly improve English speaking

ÍNDICE

DEDICATION iii
ACKNOWLEDGEMENTS iv
PRESENTATION v
RESUMEN xi
ABSTRACT xii
INTRODUCTION xiii
CAPÍTULO I 16
PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 16
1.1. Planteamiento del problema 16
1.1.1. Formulación del problema 21
1.2. Objetivos 22
1.2.1. Objetivo general 22
1.2.2. Objetivos específicos 22
1.3. Justificación de la investigación 23
1.3.1. Teórica 23
1.3.2. Práctica 24
1.3.3. Legal 24
1.3.4. Pedagógica 25
1.3.5. Metodológica 26
1.4. Limitaciones de la investigación 27
1.4.1. Limitaciones económicas 27
1.4.2. Limitaciones bibliográficas 27
1.4.3. Limitaciones de tiempo 27
1.4.4. Limitaciones metodológicas 27
CAPÍTULO II 29
MARCO TEÓRICO 29
2.1. Antecedentes de la investigación 29
A nivel internacional 29
A nivel nacional 32
A nivel local 36
2.2. Bases teóricas 40
2.2.1. Memory Games 40
2.2.1.1. Conceptualización 40
2.2.1.2. El memory original de Ravensburger 40
2.2.1.3. Función de los juegos de memoria 42
2.2.1.4. Beneficios de los juegos de memoria 44

2.2.1.5. Dimensiones del juego de memoria 45
2.2.1.6. Memoramas 57
2.2.1.7. Beneficios del uso de juegos (en el aula de idiomas) 60
2.2.1.8. Teorías del Aprendizaje 60
2.2.1.9. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget 61
2.2.1.10. Teoría del Aprendizaje Significativo Ausubel 62
2.2.2. Expresión Oral 63
2.2.2.1. Conceptualización 63
2.2.2.2. Comprensión oral 64
2.2.2.3. Expresión y comprensión oral 65
2.2.2.4. Teoría conductista Skinner 65
2.2.2.5. Importancia de la expresión oral 66
2.2.2.6. Dimensiones de la expresión oral 68
2.2.2.7. Según Ministerio de Educación (2016) El Currículo Nacional de Educación Básica 72
2.3. Definición de términos básicos 73
CAPÍTULO III 77
HIPÓTESIS Y VARIABLES 77
3.1. Sistema de hipótesis 77
3.1.1. Hipótesis general 77
3.1.2. Hipótesis específicas 77
3.2. Sistema de variables 77
3.2.1. Variable independiente 77
3.2.2. Variable dependiente 77
3.3. Operacionalización de variables 78
CAPÍTULO IV 79
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 79
4.1. Nivel y tipo de investigación 79
4.2. Métodos de investigación 80
4.2.1. Método general 80
4.2.2. Métodos específicos 81
4.3. Diseño de investigación 82
4.4. Población y muestra 83
4.4.1. Población 83
4.4.2. Muestra 83
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 84
4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos 86

4.7. Procesos de selección y validación de los instrumentos de investigación 87
CAPÍTULO V 88
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 88
5.1. Descripción de la experimentación 88
5.2. Presentación, análisis e interpretación de los resultados 90
5.2.1. Resultados del Pre Test al grupo experimental y control 90
5.2.2. Resultados del Post Test al grupo experimental y control 95
5.3. Discusión de resultados 100
5.4. Contrastación de las hipótesis 105
CONCLUSIONES 116
RECOMMENDACIONES 118
ANEXOS 132
2. Anexo. Instrumentos de investigación 135
3. Anexo. Validación 138
4. Anexo. Sesiones de aplicación de la experimentación 144
5. Anexo. Fotografías que evidencian la investigación 177
6. Anexo. Constancia de aplicación de proyecto de investigación 179
7. Anexo. Resolución de aprobación del proyecto de investigación 180
8. Anexo. Informe de asesor 181

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio 83
Tabla 2 Muestra de estudio 84
Tabla 3 Estadística de fiabilidad 87
Tabla 4 Expresión oral en inglés. 90
Tabla 5 Vocabulario de la expresión oral en inglés. 92
Tabla 6 Pronunciación en la expresión oral en inglés 93
Tabla 7 Fluidez de la expresión oral en inglés 94
Tabla 8 Influencia de memory games para la expresión oral en inglés. 95
Tabla 9 Influencia de memory games en la mejora del vocabulario. 97
Tabla 10 Influencia de memory games en la mejora de la pronunciación 98
Tabla 11 Influencia de memory games en la mejora de la fluidez. 99
Tabla 12 Pruebas de normalidad 106
Tabla 13 Estadísticas de muestras emparejadas para la expresión oral en inglés 106
Tabla 14 Prueba T de student para la expresión oral en inglés 107
Tabla 15 Estadísticas de muestras emparejadas para el vocabulario 109
Tabla 16 Prueba T de student para el vocabulario 109
Tabla 17 Estadísticas de muestras emparejadas para la pronunciación 111
Tabla 18 Prueba T de student para la pronunciación 112
Tabla 19 Estadísticas de muestras emparejadas para la fluidez 114
Tabla 20 Prueba T de student para la fluidez 114

FIGURA

Figura 1 Expresión oral en inglés Pre Test 91
Figura 2 Vocabulario Pre Test 92
Figura 3 Pronunciación Pre Test 93
Figura 4 Fluidez Pre Test 94
Figura 5 Expresión oral en inglés Post Test 96
Figura 6 Vocabulario Post Test 97
Figura 7 Pronunciación Post Test 98
Figura 8 Fluidez Post Test 100

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo: Determinar la influencia de la estrategia de memory games en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025. La metodología se enmarcó en el enfoque cuantitativo, del tipo aplicado y nivel experimental con el diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 32 estudiantes distribuidos en un grupo control y un grupo experimental. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y como instrumentos la rúbrica de evaluación y la lista de cotejo de Producción Oral, aplicada en el pre y post test, los resultados fueron procesados mediante la estadística paramétrica, utilizando la prueba t de student. Los resultados evidenciaron que tras la aplicación del memory games, se observó una mejora notable, alcanzando un 25% (4 estudiantes) en el nivel “Excelente” y un 56,3% (9 estudiantes) en el nivel “Bueno”. Afirmando que, al hacer uso del memory games, se obtiene resultados favorables para el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes en estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” de la Institución Educativa N°86686 “Señor de la Soledad”, Huaraz – 2025.

Palabras claves: Estudiantes de secundaria**,** expresión oral, inglés**,** Memory games, recurso didáctico.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the influence of memory game strategies on oral expression in English in third-year secondary school students, section “D” at the “Señor de la Soledad” Educational Institution, Huaraz, 2025. The methodology followed a quantitative approach, of an applied type and experimental level, with a quasi-experimental design. The sample consisted of 32 students divided into a control group and an experimental group. Data were collected through the observation technique, as instruments an evaluation rubric and checklist applied in both the pre-test and post-test. The results showed that after the application of the memory games, a notable improvement was observed, with 25% (4 students) reaching the "Excellent" level and 56.3% (9 students) reaching the "Good" level. This confirms that the use of memory games yields favorable results for the development of oral expression in English among third-year secondary school students, section "D," at Educational Institution No. 86686 "Señor de la Soledad," Huaraz – 2025.

Keywords: High school students, English, memory games, oral expression, teaching resource.

INTRODUCTION

Currently, proficiency in English is a fundamental skill in educational, academic, and professional contexts, as it enables access to global information, intercultural communication, and active participation in an increasingly interconnected world. For this reason, the Peruvian educational system recognizes English language learning as a key component of students' comprehensive development. However, despite ongoing instructional efforts, many secondary school students continue to show significant difficulties in developing oral expression, which is one of the most complex and least strengthened communicative skills.

This situation reveals a pedagogical problem: traditional teaching strategies are often insufficient to promote active participation and sustained oral practice in the English classroom. Therefore, it is necessary to implement innovative and playful methodologies that motivate students and facilitate meaningful learning. One such strategy is the use of Memory Games, which are structured memory-based activities designed to promote attention, word–image association, vocabulary retention, and communicative interaction.

From a theoretical perspective, this study is supported by Castillo and Herrera (2016), who state that memory games are interactive processes that stimulate different types of memory and foster cognitive and social skills according to learners' styles. These games function as playful learning tools that enhance thinking, motivation, and engagement in dynamic educational environments.

This study is justified from theoretical, practical, and social perspectives. Theoretically, it contributes to knowledge about playful strategies in foreign language learning. Practically, it provides teachers with an effective and adaptable classroom strategy to strengthen oral expression. Socially, it responds to students' communicative needs by promoting more effective English use in real contexts.

The general objective of this research is to determine the influence of the Memory Games strategy on the development of oral expression in English among secondary school students. To achieve this objective, a quantitative, applied, quasi-experimental methodology was used, employing observation and evaluation instruments to measure students' oral performance before and after the pedagogical intervention.

The main results show a significant improvement in students' oral expression after the implementation of Memory Games, especially in vocabulary use, fluency, participation, and retention. The main conclusions indicate that Memory Games constitute an effective, motivating, and pedagogically sound strategy that enhances oral communication and supports active and meaningful English learning.

Chapter I presents the research problem in general and specific terms, the objectives, the justification, the importance of the study from theoretical, methodological, and practical perspectives, as well as the scope and limitations of the research.

Chapter II develops the theoretical framework, including international, national, and local background studies such as theses and scientific articles. It also presents the theoretical foundations of each variable organized according to dimensions and indicators, and concludes with key conceptual definitions.

Chapter III presents the hypotheses, variables, and the theoretical development of each variable, including their dimensions and indicators that guide the measurement process. In the case of the Memory Games variable, the dimensions addressed include visual comprehension, concept association, motivation, and learning retention.

Chapter IV describes the research methodology, including the level and type of study (quantitative and applied), the quasi-experimental design, data collection procedures, techniques and instruments such as observation and checklist, and the data analysis process.

Chapter V presents the results and discussion. It describes the experimentation plan, reports the results in logical order using tables and figures, discusses the findings in relation to the literature review, evaluates the hypotheses, and concludes with conclusions and recommendations that summarize the most relevant findings and suggest directions for future research on playful strategies in English language teaching.

Authors

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En el contexto actual de la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, el desarrollo de la expresión oral representa una de las mayores dificultades en los estudiantes. A pesar de la implementación de diversos enfoques pedagógicos, muchos estudiantes presentan limitaciones en fluidez, pronunciación y uso adecuado del vocabulario, lo que afecta su capacidad para comunicarse de manera efectiva.

A nivel internacional, de acuerdo con Ricoy & Álvarez Perez, (2018) reconocen al inglés como el principal idioma de comunicación internacional. "De facto", se ha considerado como la diplomacia los negocios, la educación, la medicina y el turismo. Por ello, el dominio de una segunda lengua, especialmente el inglés, se considera un requisito para mejorar las oportunidades laborales. Del mismo modo que es indispensable mantenerse actualizado en informática, resulta necesario conocer el idioma inglés para lograr formar parte de este mundo globalizado.

Por otro lado, en los países que no tienen el inglés como primer idioma, resulta complicado para los alumnos y padres y en ocasiones llega a generar estrés y ansiedad, por lo que es rechazado en gran parte.

Sin embargo, en Latinoamérica se afronta un problema mucho más grande en comparación a los demás países ya que según una encuesta realizada por "Education First English Proficiency Index" en 63 países; reveló que el aprendizaje del idioma es "bajo" a "muy bajo" esto incluyendo a sus países líderes: Brasil, México y chile, según (Arroyo et al 2023).

En Perú, según menciona Castillo y Herrera (2022), en las instituciones públicas como privadas enfrentan una problemática similar al intentar enseñar el idioma inglés de manera significativa para los estudiantes. Se observa una falta de dinamismo o un limitado conocimiento sobre la aplicación de estrategias lúdicas por parte de algunos docentes, lo que provoca que las clases se vuelvan monótonas y repetitivas. Como consecuencia, los estudiantes pierden el interés y se sienten desmotivados frente al nuevo aprendizaje

Diversas investigaciones nacionales han evidenciado que los estudiantes muestran dificultades para comunicarse oralmente en inglés, lo que se refleja en la baja participación en clase, inseguridad al expresarse y escaso dominio del idioma en situaciones comunicativas reales. En este sentido, Sandoval (2021) en su tesis: "Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma Inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021" en la institución educativa diocesano El Buen Pastor, nivel secundario menciona que, se ha observado poco uso de estrategias que desarrollen la expresión oral del inglés, ya que en muchos casos se prioriza el desarrollo y avance de los contenidos, teniendo como resultado la falta de interés y atención a las clases y bajo nivel en habilidades de expresión oral son la fluidez y pronunciación y uso adecuado de la gramática y vocabulario. Es por ello que se hace necesario el planteamiento de nuevas estrategias que permitan la mejora de las habilidades orales, las cuales por sus características tienen resultados eficientes tanto para los estudiantes como para los docentes. Sandoval, determinó que los estudiantes presentan un bajo nivel de expresión oral debido a la falta de estrategias que promuevan la interacción verbal en el aula.

De acuerdo con la encuesta llevada a cabo por el Council British (2015) en English in Peru: An examination of policy, perceptions and influencing factors. El 44%

de los participantes atribuyó su ineficacia en la expresión oral a la ausencia de práctica, el 19% indicó que acaban de comenzar a aprender inglés, el 10% atribuye sus escasas habilidades de expresión oral a sus amigos o familiares que no hablan inglés y uno de cada 10 estudiantes indica que hablar resultaba más complicado que leer y escribir.

En nuestro país, tanto instituciones públicas como privadas, presentan el mismo inconveniente, al intentar enseñar el idioma inglés de un modo que resulte significativo para el estudiante, se evidencia la falta de dinamismo o el desconocimiento de la aplicación de juegos lúdicos, por parte de algunos docentes, convirtiendo o logrando que la clase se torne monótona o repetitiva, ocasionando que el estudiante, pierda el interés y se sienta desmotivado en el nuevo aprendizaje.

En Ancash se llevó acabó un estudio dirigido a los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N°, 86220, en la provincia de Bolognesi. En dicha investigación se observó que los alumnos presentaban temor al momento de hablar en inglés y vergüenza a cometer errores, además de otros factores que limitaban su capacidad para expresarse de manera clara y fluida utilizando el vocabulario básico del idioma, necesario para sostener conversaciones a nivel elemental. Esta situación evidencia notables deficiencias en la expresión oral, las cuales se relacionan no solo con aspectos afectivos como la ansiedad y la inseguridad, sino también con limitaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, caracterizado por la escasa práctica comunicativa y el predominio de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la gramática (Dextre, 2020).

En este contexto, la problemática se profundiza debido a la falta de estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa, el uso significativo del idioma y el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la concentración,

fundamentales para la adquisición del inglés. Frente a ello, diversas propuestas pedagógicas sugieren la incorporación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, el enfoque comunicativo y el uso de estrategias lúdicas, las cuales permiten generar entornos dinámicos y motivadores que favorecen la interacción oral, la retención del vocabulario y el desarrollo progresivo de la fluidez en los estudiantes.

A nivel local también se realizó un estudio en la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia”, en el cual se identificaron diversos problemas relacionados con la expresión oral. Durante las clases se observaron situaciones en las que los alumnos evitaban participar por temor a las amonestaciones o a las burlas, mostraban inseguridad al responder y recurrían con frecuencia a la redundancia. Estas dificultades se asociaron a la escasa atención brindada por los docentes, quienes no promovían la participación de todos los estudiantes ni aplicaban orientaciones, técnicas o estrategias adecuadas para corregir los problemas de expresión oral (Regalado, 2022).

Durante las prácticas preprofesionales realizadas en diversas instituciones educativas de la ciudad de Huaraz, se evidenciaron múltiples deficiencias en el proceso de enseñanza del idioma inglés, caracterizado por un enfoque tradicional, pasivo y con escasa aplicación de estrategias metodológicas orientadas al desarrollo de competencias comunicativas. Esta problemática también se observa en la Institución Educativa N.° 86686 “Señor de la Soledad”, donde los estudiantes de nivel secundario presentan dificultades en el aprendizaje del idioma inglés.

En este contexto, en los estudiantes del 3° grado, se identifica como problema central la limitada efectividad de los métodos tradicionales de enseñanza del inglés para desarrollar la expresión oral en los estudiantes. Dichos métodos, basados principalmente en la memorización de vocabulario, la repetición de estructuras lingüísticas y la

realización de ejercicios gramaticales, resultan insuficientes para fomentar la fluidez, la pronunciación adecuada y la confianza necesarias para la comunicación oral.

Asimismo, se observa que los estudiantes experimentan temor e inseguridad al momento de expresarse en inglés, lo cual restringe su participación en actividades comunicativas y limita las oportunidades de práctica, fundamentales para el desarrollo de esta habilidad. Esta situación configura un problema persistente dentro de la institución, que afecta significativamente el logro de competencias en el área de inglés, especialmente en lo referido a la expresión oral.

Pronóstico

De persistir esta problemática, los estudiantes del tercer grado continuarán presentando serias dificultades en el desarrollo de la expresión oral en inglés, evidenciadas en una pronunciación deficiente, escaso dominio del vocabulario y limitada fluidez al comunicarse.

Asimismo, la persistencia de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la repetición restringirá el desarrollo de la competencia comunicativa, generando en los estudiantes mayor inseguridad, temor a equivocarse y desmotivación hacia el aprendizaje del idioma. Esta situación reducirá significativamente su participación en actividades orales, afectando su proceso de aprendizaje de manera integral.

A largo plazo, estas deficiencias impactarán negativamente en su rendimiento académico y en el logro de las competencias establecidas en el área de inglés, limitando su capacidad para desenvolverse en contextos reales de comunicación y reduciendo sus oportunidades académicas, profesionales y personales en un entorno globalizado.

Control de pronóstico

A partir de las dificultades identificadas, se evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan mejorar el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés. En este contexto, el uso de los memory games se presenta como una alternativa didáctica pertinente, ya que contribuye al fortalecimiento de la pronunciación, la ampliación del vocabulario y el desarrollo de la concentración, aspectos fundamentales para la adquisición de una lengua extranjera.

Asimismo, la aplicación de esta estrategia favorece la participación activa de los estudiantes, genera un ambiente de aprendizaje dinámico y reduce los niveles de ansiedad al momento de comunicarse en inglés, lo cual incide positivamente en el desarrollo de la fluidez y la confianza. Sin embargo, para garantizar su efectividad, resulta indispensable establecer un adecuado control del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual implique la planificación de sesiones estructuradas, la definición de objetivos claros y la aplicación de instrumentos de evaluación que permitan monitorear el progreso de los estudiantes.

Por lo tanto, la presente investigación pretende hacer uso de los memory games para la expresión oral en inglés, en los estudiantes del 3° grado de la I. E. N° 86686 “Señor de la Soledad” - Huaraz.

1.1.1. Formulación del problema

1.1.1.1.Problema general

¿Cómo influye el Memory games en la expresión oral de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025?

1.1.1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la incidencia de Memory games en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025?
- ¿Qué tanto contribuye el Memory games en la mejora de la pronunciación del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025?
- ¿En qué medida repercute el Memory games en la mejora de la fluidez del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar la influencia del memory games en la expresión oral de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025.

1.2.2. Objetivos específicos

- Cuantificar la incidencia del Memory games en la mejora del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025.
- Determinar la contribución de Memory games en la mejora de la pronunciación del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria,

sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025.

- Medir la repercusión de Memory games en la mejora de la fluidez en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025.

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Teórica

La presente investigación se justifica teóricamente en la necesidad de evidenciar y explicar el efecto del uso de la estrategia didáctica memory games en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés. En este sentido, el estudio se sustenta en diversos enfoques teóricos del aprendizaje que explican la relación entre los procesos cognitivos, la interacción social y la adquisición de una lengua extranjera.

Fuentes (2014) quien en su investigación, fundamenta la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, sostiene que el aprendizaje se produce de manera efectiva cuando la nueva información se relaciona con los conocimientos previos del estudiante. En este marco, los memory games facilitan la asociación, organización y retención del vocabulario, permitiendo que los estudiantes construyan aprendizajes duraderos que favorecen su expresión oral.

Para la elaboración del estudio, se recurrió a diversas fuentes de información, tales como bibliografía actualizada, artículos científicos y recursos académicos relacionados con la temática, a partir de los cuales se retomaron y adaptaron teorías, conceptos y definiciones relevantes que sustentan el marco teórico de la investigación.

Los resultados del presente trabajo proporcionarán un sustento teórico que permitirá a las instituciones educativas de la ciudad de Huaraz orientar la toma de

decisiones en los procesos de mejora de la calidad educativa. Asimismo, para el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Huaraz, el estudio contribuirá al fortalecimiento de su acervo bibliográfico, constituyéndose en un antecedente relevante para futuras investigaciones en el área de enseñanza del idioma inglés.

1.3.2. Práctica

En el ámbito práctico, el uso de los memory games permitirá que los estudiantes enfrenten escenarios y situaciones cotidianas que demandan el desarrollo de habilidades de expresión oral. A través de la práctica constante, los alumnos no solo fortalecerán sus capacidades comunicativas, sino que también incrementarán la confianza en sí mismos y en su habilidad para expresarse de manera eficaz. La implementación de los memory games en contextos educativos y de formación profesional genera un impacto directo en la preparación de los estudiantes para la vida cotidiana, favoreciendo un desempeño más competente y seguro en sus interacciones verbales.

1.3.3. Legal

La presente investigación, desde el enfoque legal, analiza el uso de los memory games como una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de la expresión oral en el idioma inglés, en concordancia con la normativa educativa vigente. El estudio se fundamenta en la Ley General de Educación N.° 28044, la cual impulsa la aplicación de metodologías activas y el desarrollo de competencias comunicativas; en el Currículo Nacional de la Educación Básica, que promueve el empleo de estrategias lúdicas para el logro de la competencia “Se comunica oralmente en inglés”; así como en las disposiciones emitidas por el Ministerio de Educación que respaldan la incorporación de recursos didácticos innovadores. En este contexto normativo, el uso de los memory

games se reconoce como una práctica válida, pertinente y coherente con las políticas educativas nacionales.

1.3.4. Pedagógica

Desde el punto de vista pedagógico, la presente investigación se justifica en la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, específicamente en el desarrollo de la expresión oral, la cual constituye una de las competencias más complejas y menos desarrolladas en el nivel secundario. En este sentido, el estudio resulta necesario debido a que en la práctica educativa aún predominan metodologías tradicionales que limitan la participación activa de los estudiantes y reducen las oportunidades de interacción oral significativa.

En relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, la investigación propone el uso de los memory games como una estrategia didáctica que favorece la construcción activa del conocimiento, promoviendo la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. A través de esta estrategia, los estudiantes no solo fortalecen su fluidez verbal y amplían su vocabulario, sino que también desarrollan habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la concentración, fundamentales para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Asimismo, el presente estudio contribuye a la mejora de la práctica docente, ya que proporciona una alternativa metodológica innovadora que permite al docente diversificar sus estrategias de enseñanza, pasando de un enfoque tradicional a uno más dinámico, participativo y centrado en el estudiante. De esta manera, se favorece la creación de ambientes de aprendizaje más interactivos, en los cuales los estudiantes se sienten motivados y seguros para expresarse en inglés.

El estudio constituirá un antecedente relevante para futuras investigaciones en esta línea temática, considerando que el dominio del idioma inglés adquiere cada vez mayor relevancia a nivel global y se mantiene como un tema de permanente análisis en los ámbitos académico y profesional.

1.3.5. Metodológica

Desde el enfoque metodológico, la presente investigación se justifica en la necesidad de analizar de manera sistemática y objetiva la influencia de la estrategia didáctica memory games en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés. Para ello, se adopta un enfoque cuantitativo, ya que permite medir el nivel de desarrollo de la variable dependiente antes y después de la aplicación de la estrategia, facilitando la obtención de resultados verificables y comparables.

En la técnica e instrumento de recolección de datos, se empleará la observación como técnica principal, debido a su pertinencia para evaluar el desempeño oral de los estudiantes en contextos reales de aprendizaje. Como instrumento, se utilizará una lista de cotejo y rúbrica de evaluación, la cual permitirá medir de manera estructurada aspectos como la fluidez, pronunciación y uso del vocabulario. La selección de estos métodos e instrumentos se fundamenta en teorías del aprendizaje como el aprendizaje significativo y el enfoque comunicativo, los cuales destacan la importancia de la participación activa, la interacción y el uso del lenguaje en contextos reales. En este sentido, la metodología adoptada no solo permite recolectar datos relevantes, sino también asegurar la coherencia entre el enfoque teórico y el proceso de investigación.

En consecuencia, la presente investigación aportará información válida y confiable que contribuirá a la toma de decisiones en el ámbito educativo y al

fortalecimiento de la práctica pedagógica docente, favoreciendo el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. Limitaciones económicas

El presupuesto de la investigación no permitió la adquisición de equipos de alta tecnología para el análisis de datos, lo que pudo haber limitado la precisión de los resultados obtenidos.

1.4.2. Limitaciones bibliográficas

La inexistencia de un repositorio virtual institucional dificultó el acceso a investigaciones previas relacionadas con el uso de los memory games, lo que limitó la posibilidad de realizar comparaciones y orientar el estudio con antecedentes relevantes.

1.4.3. Limitaciones de tiempo

En relación con las limitaciones de tiempo, la carga horaria correspondiente a las prácticas preprofesionales dificultó la dedicación exclusiva al desarrollo del proyecto de investigación, ya que fue necesario distribuir el tiempo entre la planificación y ejecución de sesiones de aprendizaje, la elaboración de materiales didácticos y la realización del propio estudio.

1.4.4. Limitaciones metodológicas

En cuanto a las limitaciones metodológicas, la Unidad de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Huaraz no promueve de manera sistemática talleres ni asesorías sobre el método científico, lo cual dificultó el adecuado desarrollo del estudio de investigación.

La investigación se desarrolló con una muestra reducida de estudiantes, lo que limitó la posibilidad de generalizar los resultados a una población más amplia o a otros contextos educativos similares. Asimismo, algunos participantes evidenciaron timidez o escasa confianza al expresarse en el idioma inglés durante las etapas iniciales de las sesiones, lo cual dificultó una evaluación precisa de sus habilidades orales en los primeros momentos del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Muñoz y Batista (2021) en su tesis de pregrado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica: “Memory Game: del azar a la concentración”. Esta es una propuesta metodológica basada en el uso del juego como estrategia de enseñanza. El estudio fue desarrollado con los estudiantes de tercero a quinto grado de educación de la institución educativa Leticia de la ciudad de Montería, Colombia. El objetivo principal de Memory Games consiste en fortalecer el proceso de la enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas (geometría, estadística, aritmética), promoviendo el desarrollo de habilidades lógico-estadísticas la motivación, la compresión y el uso progresivo de un vocabulario más amplio. Asimismo, la estrategia busca que los estudiantes se sientan seguros y confiados al resolver actividades dentro y fuera del aula, favoreciendo la construcción del pensamiento numérico. Como conclusión, los autores señalan que el diseño del Memory Games contribuye a generar confianza y seguridad en los estudiantes, fomentando la participación activa, el respeto por las opiniones de los compañeros y un clima de aprendizaje favorable. Esta estrategia transforma al estudiante de un rol pasivo a uno protagónico, promoviendo el tránsito de un enfoque educativo tradicional hacia uno más participativo, inclusivo y dinámico.

Mamani y Fernández (2022) en su tesis de licenciatura “Cooperative Games and Activities in English Classes at Utasawa Elementary School, 2019–2021”, presentan un estudio desarrollado durante dos años y un trimestre en la Unidad Educativa Utasawa, institución de enfoque ecológico e inclusivo ubicada en la zona sur de la ciudad de La

Paz. Antes de iniciar la intervención pedagógica con los estudiantes del nivel primario, se aplicó un pretest para diagnosticar el nivel de expresión oral en inglés, cuyos resultados evidenciaron dificultades en la pronunciación, el vocabulario y otros aspectos del idioma. A partir de este diagnóstico, el objetivo del estudio fue implementar juegos cooperativos y actividades dinámicas dirigidas a los estudiantes de primero a sexto grado de primaria en el año 2019 y de tercero de primaria a segundo de secundaria en el año 2021, basándose en el Método Montessori y el Método de Respuesta Física Total. Para el logro del objetivo propuesto, se trabajó con la totalidad de los estudiantes del nivel primario, empleando materiales elaborados con objetos reciclables y una planificación estructurada de cada actividad. Finalmente, mediante la aplicación de un postest, se constató una mejora significativa en el nivel de expresión oral en inglés de los estudiantes, como resultado de la implementación de los juegos cooperativos y las actividades propuestas.

López (2025) en su investigación titulada: "Using educational games to develop oral comprehension of the English language" – Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña Santo Domingo, República Dominicana. Menciona que los juegos didácticos estimulan la participación activa y mejoran la comprensión oral del idioma inglés. El objetivo del estudio fue evaluar la influencia del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la compresión oral del idioma inglés, en estudiantes de la Licenciatura de Biología orientada a la educación secundaria del recinto Luis Napoleón Núñez Molina, ISFODOSU. Se trabajó un enfoque mixto y un diseño cuasi experimental. La población fue de 23 estudiantes y 2 docentes, clasificados en un grupo experimental y un grupo control. Los resultados destacan que los juegos didácticos tuvieron una incidencia baja el desarrollo de la comprensión oral de los estudiantes, sin embargo, valoraron el uso de esta estrategia como efectiva y dinámica para el desarrollo de las

competencias lingüísticas del idioma. Se concluye que la implementación de juegos didácticos en el grupo experimental mejoró significativamente su nivel de comprensión oral del idioma inglés.

Según Rojas et al., (2025) en el artículo titulado: “Using songs as a strategy to improve pronunciation and vocabulary in English class” – Ecuador. El presente artículo analiza el impacto del uso de canciones como estrategia didáctica para mejorar la pronunciación y el vocabulario en inglés en estudiantes de Educación Básica de una institución ecuatoriana. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto con predominio cuantitativo y un diseño cuasi-experimental con grupo control y experimental. La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes de entre 9 y 10 años, distribuidos en dos grupos de 30. El grupo experimental participó en 16 sesiones de intervención a lo largo de 8 semanas, en las cuales se trabajaron canciones seleccionadas por su claridad fonética y riqueza léxica, mientras que el grupo control continuó con la metodología tradicional. Los resultados evidencian diferencias significativas entre los grupos. En el grupo control, los avances fueron moderados, con incrementos de apenas +0,9 puntos en promedio tanto en vocabulario como en pronunciación. En contraste, el grupo experimental alcanzó mejoras de +3,6 puntos en ambas dimensiones. Los estudiantes no solo aprendieron palabras nuevas, sino que también comenzaron a utilizarlas de manera espontánea en contextos cotidianos del aula. Estos hallazgos permiten concluir que el uso de canciones no es un recurso accesorio, sino una estrategia pedagógica altamente efectiva y accesible. Su incorporación sistemática puede transformar el aprendizaje del inglés en un proceso motivador, inclusivo y significativo, especialmente en contextos con recursos limitados.

Ugalde (2023) en el proyecto de investigación titulado “La implementación de la retroalimentación correctiva asincrónica en línea efectiva sobre la producción oral de estudiantes de inglés como lengua extranjera en clases universitarias orales en modalidad virtual”, se analizó la efectividad de la retroalimentación correctiva asincrónica en el desarrollo de la producción oral de estudiantes universitarios que cursaban un programa integrado de inglés en modalidad virtual. El objetivo principal del estudio fue determinar el impacto de este tipo de retroalimentación en el desempeño oral de los estudiantes durante un curso de dieciséis semanas. La investigación se desarrolló bajo un diseño de métodos mixtos. Los datos cualitativos se recolectaron mediante una escala de análisis del habla, mientras que los datos cuantitativos se obtuvieron a través de un cuestionario que exploró las preferencias de los estudiantes respecto a la retroalimentación correctiva en clases orales de inglés. Asimismo, se aplicaron una prueba oral inicial y una prueba final como pretest y postest, respectivamente, con el fin de medir el nivel de mejora tras la intervención. Los resultados evidenciaron una disminución significativa en la cantidad de errores relacionados con gramática, vocabulario y pronunciación al comparar los resultados del pretest y el postest, registrándose aproximadamente un 10 % menos de errores en la prueba final. Además, los estudiantes manifestaron una valoración favorable hacia el uso de la retroalimentación correctiva en las clases de idiomas, aunque no se identificaron diferencias significativas en sus preferencias entre la retroalimentación sincrónica y asincrónica.

A nivel nacional

Según Zenteno (2025) en su tesis maestría “Juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa pública, Los Olivos, 2025” Lima- Perú. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del

juego de roles en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria, Los Olivos, 2024, contribuyendo de esta forma al Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) Educación de Calidad. En cuanto a la metodología, el presente estudio empleó un tipo de investigación aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental con pre-test y post-test. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del 2 grado de educación secundaria de una institución educativa pública. Asimismo, para la recolección de datos, se utilizó una prueba de expresión oral acompañada de una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Con respecto a los resultados de la prueba de hipótesis general, se observó que el valor de significancia 0,000005 es menor que 0,05; por ello, se aceptó la hipótesis alternativa y se rechazó la hipótesis nula. Se concluyó que, el juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria; en otras palabras, el juego de roles es una estrategia pedagógica que ha permitido el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Salcedo & Curo (2024) en su tesis de licenciatura " Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba" Ayacucho – Perú. La investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos grupales en el desarrollo de la expresión oral de inglés en estudiantes del segundo de Secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023. El diseño metodológico fue el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel experimental explicativa; se utilizaron los métodos hipotético-deductivo y estadístico, el diseño fue preexperimental. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de ambos sexos, seleccionados de modo no probabilísticointencionado. Las técnicas fueron la experimentación y la observación; los instrumentos, el material experimental y la guía de observación. Los datos se procesaron mediante el software estadístico IBM – SPSS,

versión 27. Se utilizó la estadística descriptiva para presentar la información en tablas de frecuencias y medidas de resumen; la estadística inferencial para la prueba de normalidad por Shapiro Willk y para la prueba de las hipótesis; la T de Student para muestras relacionadas y se efectuó con 95 % de confianza y 5 % de nivel de significancia. Los resultados descriptivos de la variable expresión oral en el inglés en la preprueba muestran que, del 100,0 % (28) de estudiantes, el 50 % (14) se encontró en el nivel inicio y otro 50 % (14) en proceso, ninguno en logro previsto ni destacado. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos grupales como estrategia, en la posprueba, no se encontró ningún estudiante en el nivel inicio ni en proceso, el 21,4 % (6) en logro previsto y el 78,6 % (22) en logro destacado, datos que indican un progreso significativo de los estudiantes en la posprueba respecto a preprueba; asimismo, a nivel inferencial, el p valor obtenido es menor que el nivel de significancia ($p=0,000\leq0,05$). Estos resultados permitieron concluir en que los juegos grupales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes.

Garma (2021) En la tesis titulada “Juego de roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria, San Juan de Lurigancho, 2021”, se tuvo como objetivo determinar el efecto de la estrategia del juego de roles en el fortalecimiento de la expresión oral en el idioma inglés. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, utilizando como instrumento una lista de cotejo aplicada mediante pretest y postest. La muestra estuvo conformada por 57 estudiantes seleccionados de manera no probabilística, distribuidos en un grupo experimental y un grupo de control. Al grupo experimental se le aplicaron diez sesiones de aprendizaje basadas en el juego de roles, promoviendo un mayor protagonismo de los estudiantes en los diálogos, mientras que el grupo de control continuó con sesiones bajo una metodología tradicional. Los resultados evidenciaron un

mejor desempeño del grupo experimental en el postest, observándose que el 21 % alcanzó el nivel de logro previsto y el 12 % el logro destacado. Se concluye que, los datos obtenidos y la discusión de los resultados comprueban que el juego de roles mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2º de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2021. Según la contratación de hipótesis general se obtuvieron que la sig lateral es 0,003< 0.05 en el post prueba para el grupo experimental y grupo control, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Debido a ello se recomienda la aplicación de esta técnica para ser empleado en otros contextos.

Sandoval (2021) en su tesis de maestría "Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021" Lima – Perú. Tuvo como objetivo general establecer la influencia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, 2021. El enfoque fue cuantitativo de tipo básica de nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 63 estudiantes de segundo de secundaria, con dos grupos uno de control (33 estudiantes) y otro experimental (30 estudiantes) seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Los resultados mostraron que, en el pretest del grupo experimental, el 90.91% de estudiantes obtuvo calificaciones en inicio, el 9.09%, en proceso, ninguno en logro esperado ni logro destacado y en el post test del grupo experimental 3.33% presentan calificaciones de nivel en inicio, 60% en proceso, 30.33% en logro esperado y el 3.33% en calificaciones de logro destacado en la expresión oral. La investigación concluyó, que el juego influye significativamente en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada 2021.

Quinde Galvez (2025) en su tesis para obtener el título profesional de segunda especialización en docencia de inglés “Juegos didácticos y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, Ayabaca 2024” Trujillo – Perú. El estudio presentado se efectuó con la meta de establecer la influencia de los juegos didácticos en la expresión oral de la lengua inglesa en estudiantes de una I.E, Ayabaca 2024, para lo que empleó metodología de tipología básica, siguiendo un enfoque cuantitativo, aplicando diseño transversal y cuasi experimental, empleando a modo de muestra a 30 educandos a quienes les fue aplicado pre y post test, así como doce sesiones de aprendizaje entre ambas pruebas. Como resultado de la investigación, se encontró un nivel de significancia asintótica que alcanzó 0.000, lo que resultó inferior al p-valor de 0.05; de donde se concluye que el uso adecuado de actividades lúdicas fomentó un ambiente de aprendizaje dinámico y activo, permitiendo que los educandos desarrollaran confianza y habilidades para expresarse de manera oral en inglés; esto reafirma el valor pedagógico de los juegos didácticos como herramientas que integran el aprendizaje práctico con el desarrollo comunicativo. Asimismo, se concluye que pudo comprobarse que los juegos didácticos mejoraron significativamente el fortalecimiento del vocabulario en inglés, así como la gramática, pronunciación y fluidez del idioma.

A nivel local

Mauricio (2022) en su tesis de maestría “ Aprendizaje basado en tareas para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa pública - Chimbote, 2022” Perú. La investigación tuvo como objetivo demostrar si el Aprendizaje Basado en Tareas mejora la expresión oral del inglés en estudiantes de una Institución Educativa Pública – Chimbote, 2022. En la metodología se consideró un enfoque cuantitativo con un tipo de estudio aplicado siendo el diseño experimental con

un sub diseño pre experimental cuya población fue 247 estudiantes del tercer grado y la muestra fue 140 estudiantes. La técnica fue la observación y el instrumento la escal valorativa. El análisis estadístico del pretest y postest respecto a la claridad y fluidez en inglés fueron la disminución en los niveles deficiente y regular con 47,37% y 3,76%, mientras que el nivel bueno presentó una mejora de 43,61%. Por otro lado, la dimensión de coherencia y cohesión disminuyó en el nivel deficiente con 63,16 %; mientras que el nivel regular y bueno incrementaron en 22.56 % y 40,60%. Asimismo, respecto a la dimensión de entonación y pronunciación disminuyó en el nivel deficiente con un porcentaje de 47,37%, mientras que los niveles regular y bueno incrementaron en 6,77% y 40,60%; por lo cual, se ha podido comprobar los planteamientos de la hipótesis, concluyendo que el Aprendizaje Basado en Tareas mejora la expresión oral del inglés.

Peña (2024) en su tesis de licenciatura "Lector inmersivo en OneNote para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de 5° "A" primaria, Institución Educativa Experimental, Nuevo Chimbote – 2023". tuvo como objetivo principal demostrar que la herramienta digital, Lector Inmersivo en OneNote, mejora la expresión oral en inglés de los estudiantes. El estudio de tipo aplicado con diseño preexperimental y enfoque cuantitativo contó con una muestra seleccionada de 25 estudiantes del nivel primaria pertenecientes a la sección "A", 14 fueron varones y 11 mujeres. Para la recolección de datos se aplicó antes y después de la intervención, una rúbrica de evaluación, que fue validada mediante juicio de expertos, asimismo se demostró su confiabilidad a través de procesamiento estadístico, Alfa de Cronbach, con resultado de 0,90. Los resultados alcanzados, prueba de rangos con signo de Wilcoxon, rangos negativos cero (post < pre), veinticinco positivos (post > pre) y empates cero, demostró que todos los estudiantes mejoraron su expresión oral respecto al pre test, de igual manera el valor p = 0,000 < 0,05; permitió concluir que la aplicación del Lector

Inmersivo en OneNote mejora notablemente la expresión oral de los estudiantes en el idioma inglés.

Castillo (2021) en su tesis de licenciatura "Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de la Institución Educativa N.° 1590 del distrito de Huarmey, Áncash – 2019", tuvo como objetivo general evaluar si los juegos de roles mejoran la expresión oral en los niños de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019. Se utilizó la metodología de investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, se utilizó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. La Población estuvo constituido por 40 estudiantes de 4 años, donde como muestra se afirma que participaron 20 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo de control. Se obtuvieron los resultados indican que antes de aplicar juego de roles el 60% de estudiantes se encuentra en proceso (B) de expresión oral, mientras que después de la aplicación de juego de roles el 70% de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado (A) demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor de p = 0,000. Se concluye que la aplicación de juego de roles mejoró la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarmey, Ancash-2019, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado.

Chujandama (2020) En la tesis de licenciatura "El juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento escolar de la Institución Educativa N.° 0188 Daniel Alcides Carrión, San Martín, 2019", se tuvo como objetivo general determinar la relación existente entre el uso del juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento escolar de los estudiantes. El estudio consideró diversas modalidades de juego, entre ellas el juego psicomotor, el juego simbólico, el juego de memoria y el juego por sectores,

planteándose como hipótesis la existencia de una relación de proporcionalidad entre dichas variables. Los resultados evidenciaron distintos niveles de participación e interés por parte de los estudiantes, observándose que el 22 % no mostraba interés en la práctica de juegos, el 35 % participaba de manera ocasional y el 43 % lo hacía de forma constante. Estos hallazgos reflejan que la respuesta de los estudiantes a las acciones pedagógicas de los docentes se manifiesta en diferentes niveles de atención y participación, destacándose una mayor predisposición hacia conductas positivas durante el proceso de aprendizaje. Como principal conclusión, se determinó que existe una relación significativa entre el juego como estrategia pedagógica y los logros de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa N.° 0188 del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista. Los resultados muestran que los estudiantes que no participan en actividades lúdicas presentan menores avances, mientras que aquellos que juegan con mayor frecuencia evidencian mejores logros de aprendizaje, confirmando la estrecha relación entre ambas variables.

Llanco (2023) en su tesis para optar la licenciatura “Juegos de roles comoe strategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos de roles para mejorar la expresión oral en estudiantes del primer grado de dicha institución. El estudio corresponde al tipo cuantitativo, de nivel aplicada, con un diseño preexperimental con pretest y post test con un solo grupo. La población estuvo constituida por 146 estudiantes y la muestra estuvo formada por 20 estudiantes, a quienes se les administró la técnica de observación por medio del instrumento de guía de observación. Los resultados más relevantes fueron en el pretest el 65% de estudiantes se encontraron en el nivel de inicio y después de haber aplicado el programa de juego de roles en el post test el 40% y 45% alcanzó el nivel de logro previsto y logro destacado.

Determinando a través de la prueba de hipótesis con signo de Wilcoxon se obtuvo la sig.(bilateral)= 0,001 demostrando que p<0,005 la cual rechazó la H0 y se aceptó la H1. Concluyendo que, el empleó de juegos de roles es muy importante para estimular la expresión oral en loa estudiantes del primer grado. Palabras clave: expresión, elocución, fluidez, juego, oral.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Memory Games

2.2.1.1. Conceptualización

Según Castillo y Herrera (2016), los juegos de memoria construyen actividades interactivas orientadas al entrenamiento de los distintos tipos de memoria, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en función del estilo de aprendizaje de los estudiantes activos. Estos juegos se caracterizan por promover la cognición de manera lúdica, dinámica y motivadora, lo que incrementa el interés y la participación del aprendiz.

Asimismo, existen diversas modalidades de juegos de memoria, entre las que se incluyen actividades como emparejar cartas con imágenes iguales, relacionar imágenes con palabras o frases, resolver rompecabezas, reconocer figuras, ejercitar la memoria inmediata, recordar palabras y encontrar diferencias entre imágenes, entre otras estrategias que contribuyen al fortalecimiento de los procesos cognitivos.

2.2.1.2. El memory original de Ravensburger

Según Ravensburger (2024), ningún otro juego logra reunir con tanto éxito a personas de distintas edades como el juego de memoria, debido a la simplicidad

de sus reglas y a su capacidad para fomentar la interacción entre generaciones, convirtiéndose en una actividad altamente entretenida.

El juego clásico Memory de Ravensburger es ampliamente reconocido. Este emblemático juego de memoria fue lanzado por primera vez en 1959 y, desde entonces, ha experimentado constantes adaptaciones e innovaciones. Se ha presentado con ilustraciones coloridas orientadas al público infantil, con imágenes de reconocidos museos a nivel mundial, así como en versiones digitales como aplicaciones móviles y juegos en línea. Gracias a estas múltiples formas, las cartas de memory permanecen en el recuerdo de los usuarios por las experiencias positivas y momentos agradables que generan.

El juego fue concebido inicialmente como un obsequio familiar**.** El suizo Heinrich Hurter ideó el juego para llevárselos a sus nietos en Londres; se trataba de cuadrados de cartón decorados con dibujos recortados de revistas y de catálogos de compras, utilizando siempre la misma imagen para cada dos cartas. El hijo de Hurter, agregado militar en Londres, fascinado por el juego, lo ofreció a la editorial Otto Maier, como se llamaba Ravensburger. Tan solo unos días más tarde la editorial aceptó y a finales de febrero de 1959 se presentó por primera vez el juego «Memory» en la Feria del Juguete de Núremberg.

El primer Memory de Ravensburger apareció el 15 de abril de 1959 bajo el título de Imágenes Memory. El juego consistía en 108 cartas de 5 x 5 cm que venían empaquetadas en una caja cuadrada de 20 x 20 cm. Todas las imágenes se extrajeron de los libros, juegos y catálogos de la propia editorial, entre ellos del mundialmente famoso Wolkenkuckuckshaus (House of Cards) de Ray y Charles Eames o de Die neue Arche Noah de Alice y Martin Provensen. Una de las

imágenes que incluía era el recién diseñado logo de la editorial, el triángulo con la figura cónica.

2.2.1.3. Función de los juegos de memoria

Según Rull (2023) la memoria es una de las funciones cognitivas más importantes del ser humano. Nos permite recordar información y experiencias pasadas, y también nos ayuda a aprender y desarrollar nuevas habilidades. A medida que envejecemos, nuestra memoria puede comenzar a disminuir, lo que puede tener un impacto significativo en nuestra calidad de vida. Por esta razón, muchos profesionales de la salud recomiendan juegos y actividades que pueden ayudar a mejorar la memoria. Los juegos de memoria son una forma divertida y efectiva de mejorar la memoria y prevenir su deterioro.

Wynne (2019) menciona que, mediante los juegos, los niños pueden cultivar su imaginación, mejorar su capacidad de escucha y desarrollar importantes habilidades cognitivas que les serán útiles en el futuro. Los juegos de memoria son fundamentales en este proceso.

Este autor menciona que:

- Jugar a juegos de memoria puede mejorar otras funciones cerebrales, como la atención, la concentración y el enfoque. Los juegos de memoria dan pie al pensamiento crítico, lo que ayuda a los niños a desarrollar su atención al detalle.
- Los juegos de memoria pueden mejorar el reconocimiento visual. Muchos juegos de memoria basados en detectar diferencias o relacionar dos imágenes,

ayudan a los niños a mejorar su discriminación visual. Esto acelera su capacidad para distinguir entre imágenes.

- La memoria a corto plazo es fundamental para jugar a juegos de memoria, y practicarlos con frecuencia mejorará esta función. Una buena memoria a corto plazo también puede mejorar la memoria a largo plazo. Ambas están relacionadas, y ser capaz de transferir información de la memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo mejorará el aprendizaje en otras áreas.

- Aunque los juegos de memoria proporcionan un estímulo momentáneo, los jugadores deben planificar sus movimientos sobre la marcha. Desde revelar una carta hasta planificar su siguiente jugada, los niños pueden aprender la importancia de anticiparse y elegir con criterio.

Al analizar e interpretar, los juegos de memoria constituyen una estrategia didáctica que no solo favorece el desarrollo del aprendizaje, sino que también estimula diversas funciones cognitivas en los estudiantes. A través de su aplicación, se fortalecen habilidades como la atención, la concentración y la discriminación visual, permitiendo una mejor identificación y asociación de información. Asimismo, contribuyen al desarrollo de la memoria a corto y largo plazo, facilitando la retención y recuperación de conocimientos. Estos juegos promueven el pensamiento crítico y la toma de decisiones, ya que los estudiantes deben anticipar acciones y seleccionar respuestas adecuadas durante la actividad. En conjunto, estos beneficios potencian el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas necesarias en el ámbito educativo.

2.2.1.4. Beneficios de los juegos de memoria

Orellana (2023), los juegos cumplen un papel muy fundamental durante la infancia ya que favorecen el desarrollo físico y cognitivo de los niños, pero los juegos de memoria adquieren una relevancia particular, debido a que el fortalecimiento de la memoria constituye uno de los logros más significativos del ser humano, independientemente de la edad. Contar con una memoria eficiente facilita la asimilación de información, mejora la concentración y permite retener conocimientos esenciales para la vida cotidiana, aspecto especialmente relevante en los niños, quienes se encuentran en una etapa activa de aprendizaje.

En este sentido, el juego no solo cumple una función recreativa o social, sino que también aporta beneficios específicos relacionados con la salud mental y el bienestar cognitivo. Los juegos de memoria contribuyen al fortalecimiento del cerebro, potenciando capacidades como la atención, el razonamiento lógico, el criterio y la toma de decisiones.

Para Rull (2023), algunos de los beneficios de los juegos de memoria son:

- Estimulación cerebral: Los juegos de memoria requieren que utilicemos nuestro cerebro de una manera específica y desafiante, lo que puede estimular el crecimiento y la regeneración de las células cerebrales. Al jugar juegos de memoria de manera regular, podemos mejorar nuestra capacidad para procesar y recordar información.

- Mejora de la atención y la concentración: Los juegos de memoria también pueden ayudar a mejorar la atención y la concentración. Al jugar juegos que requieren que estemos atentos y concentrados, podemos entrenar nuestra mente para enfocarse en tareas específicas por períodos más largos.

- Prevención del deterioro cognitivo: La actividad cerebral estimulante proporcionada por los juegos de memoria puede ayudar a prevenir el deterioro cognitivo y la demencia. Las personas que participan regularmente en juegos de memoria tienen menos probabilidades de experimentar problemas de memoria relacionados con la edad.

- Aumento de la confianza y la autoestima: Jugar juegos de memoria también puede aumentar la confianza y la autoestima. A medida que mejoramos nuestras habilidades de memoria, podemos sentirnos más seguros en nuestra capacidad para recordar información importante.

- Mejora del estado de ánimo: Los juegos de memoria también pueden tener un impacto positivo en nuestro estado de ánimo. Al involucrarnos en actividades divertidas y desafiantes, podemos liberar endorfinas y mejorar nuestro estado de ánimo general.

Los juegos resultan altamente beneficiosos para todas las edades; no obstante, en la niñez se constituyen como una estrategia atractiva y motivadora para el desarrollo de habilidades cognitivas, con la ventaja adicional de poder adaptarse y personalizarse según las necesidades de aprendizaje de los niños.

2.2.1.5. Dimensiones del juego de memoria

2.2.1.5.1. Procesamiento cerebral

Según Rafael (2023) el cerebro es uno de los órganos más complejos y fascinantes del cuerpo humano. Es el centro de control de nuestras funciones cognitivas, emocionales y motoras. Una de las funciones principales del cerebro es procesar la información que llega a través de

nuestros sentidos, lo que nos permite interpretar el mundo que nos rodea, tomar decisiones y responder a estímulos de manera adecuada.

En base a este autor, entendemos que el cerebro es considerado uno de los órganos más complejos del cuerpo humano, ya que actúa como el principal centro de control de las funciones cognitivas, emocionales y motoras. Una de sus funciones esenciales es el procesamiento de la información que se recibe a través de los sentidos, lo cual permite a las personas interpretar su entorno, tomar decisiones y responder de manera adecuada a diversos estímulos.

Por otra parte, Asembio (2024) nos dice que, la capacidad de nuestro cerebro para procesar la información es fundamental para nuestras experiencias cotidianas, ya que influye en la forma en que aprendemos, recordamos, tomamos decisiones y gestionamos nuestra salud mental. Al profundizar en las complejidades del procesamiento cerebral, obtenemos valiosos conocimientos que pueden mejorar los métodos educativos, potenciar los tratamientos de salud mental e inspirar innovaciones tecnológicas.

A medida que avanza la investigación sobre el procesamiento cerebral, las aplicaciones potenciales de este conocimiento son enormes. Comprender cómo procesa la información nuestro cerebro no es una mera actividad académica, sino una vía para abrir nuevas posibilidades de crecimiento personal, desarrollo tecnológico y bienestar general. La adopción de estos conocimientos nos permite aprovechar todo el potencial de nuestras

capacidades cognitivas y navegar por un mundo rico en información con mayor claridad y eficacia.

Para Rafael (2023) la información se almacena en el cerebro a:

- Memoria a corto plazo: a memoria a corto plazo es aquella que nos permite retener información de manera temporal, como recordar un número de teléfono o una dirección por unos pocos segundos. Esta forma de memoria se basa en la activación transitoria de las sinapsis, manteniendo la información en un estado accesible pero fugaz.

- Memoria a largo plazo: por otro lado, la memoria a largo plazo implica la consolidación de las conexiones sinápticas a través de procesos de aprendizaje y repetición. Cuando una información se almacena en la memoria a largo plazo, se establecen conexiones duraderas entre las neuronas, lo que facilita su recuperación en el futuro.

- Plasticidad cerebral: la capacidad de cambiar y adaptarse: una de las propiedades más asombrosas del cerebro es su capacidad de plasticidad, es decir, la capacidad de cambiar su estructura y función en respuesta a la experiencia y al entorno. La plasticidad cerebral nos permite aprender nuevas habilidades, adaptarnos a situaciones cambiantes y recuperarnos de lesiones cerebrales.

- Neurogénesis: contrario a la creencia popular, se ha descubierto que el cerebro sigue produciendo nuevas neuronas a lo largo de la vida en un proceso llamado neurogénesis. Estas nuevas neuronas se integran en las redes neuronales existentes, contribuyendo a la plasticidad cerebral y al aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

- Reorganización neuronal: además, la plasticidad cerebral se manifiesta en la capacidad del cerebro de reorganizar sus conexiones neuronales en respuesta a cambios en el entorno o a lesiones. Por ejemplo, si una región del cerebro se daña, otras áreas sanas pueden asumir sus funciones para compensar la pérdida de habilidades.

Aso (2019) dice que el procesamiento de la información comienza con la entrada de los órganos sensoriales, que transforman estímulos físicos como el tacto, el calor, las ondas de sonido o los fotones de luz en señales electroquímicas. La información sensorial es transformada repetidamente por los algoritmos del cerebro tanto en el procesamiento ascendente como descendente. Por ejemplo, al mirar una imagen de un cuadro negro sobre un fondo blanco, el procesamiento ascendente reúne información muy simple como el color, la orientación y dónde están los bordes del objeto, donde el color cambia significativamente en un espacio corto (para decidir que estás viendo una caja). El procesamiento de arriba hacia abajo utiliza las decisiones tomadas en algunos pasos del proceso de abajo hacia arriba para acelerar el reconocimiento del objeto.

Una vez que la información se procesa hasta cierto punto, un filtro de atención decide cuán importante es la señal y qué procesos cognitivos deben estar disponibles. Por ejemplo, aunque el cerebro procesa cada brizna de hierba cuando te miras los zapatos, un filtro de atención específico evita que los notes individualmente. Por el contrario, tu cerebro es capaz de percibir y escuchar tu nombre, incluso cuando estás en una habitación ruidosa.

2.2.1.5.2. Concentración

Pérez & Merino (2022) mencionan que, la concentración es el proceso de la mente que consiste en centrar voluntariamente la atención sobre un objetivo. A través de la concentración, la persona deja momentáneamente de lado todo aquello que puede interferir en su capacidad de atención.

La concentración resulta vital para el aprendizaje (la adquisición de nuevos conocimientos), la precisión en la ejecución de movimiento y la puesta en marcha de una estrategia. Los deportistas, por ejemplo, deben estar concentrados para enfocarse en sus acciones.

Asimismo, es la capacidad de mantener el foco de atención sobre un estímulo ignorando información irrelevante. Los problemas de concentración pueden desarrollarse a cualquier edad y tienen un impacto negativo. Así, mejorar el nivel de concentración tiene efectos positivos en el aprendizaje, en la productividad y en el estado psicológico.

En diferentes áreas, la concentración se define de distintas formas. Por ejemplo, la concentración en química es la cantidad de soluto presente en una cantidad determinada de disolución. Mientras que la concentración en psicología es un proceso psíquico.

Estos autores, nos dicen que la concentración es fundamental en el aprendizaje, ya que facilita la adquisición de nuevos conocimientos, la ejecución precisa de tareas y la aplicación de estrategias adecuadas. Asimismo, la concentración puede entenderse como la capacidad de mantener la atención sostenida sobre un estímulo relevante, ignorando información irrelevante del entorno. Las dificultades en esta capacidad pueden presentarse

en cualquier etapa de la vida y generan efectos negativos en el rendimiento académico y personal. Por el contrario, el fortalecimiento de la concentración contribuye positivamente al aprendizaje, la productividad y el bienestar psicológico.

Según la organización FasterCapital (2025) las técnicas de concentración: aprendizaje de idiomas, un ejercicio mental para mejorar la concentración son:

- Introducción al aprendizaje de idiomas enfocado: embarcarse en el viaje de adquirir un nuevo idioma es similar a navegar por los complejos caminos de la mente, donde el enfoque es la brújula que lo guía a uno a través del laberinto de la sintaxis, la gramática y el vocabulario. La búsqueda del dominio del idioma no es simplemente una prueba de memoria sino un ejercicio mental que exige una concentración aguda y una práctica deliberada.

    1. Compromiso activo: la piedra angular del aprendizaje de idiomas eficaz reside en el compromiso activo. Esto significa ir más allá de la escucha o lectura pasiva. Por ejemplo, mientras se aprende inglés, en lugar de simplemente escuchar un podcast, uno puede hacer una pausa después de cada oración para repetirla en voz alta, asegurándose de que la pronunciación y la entonación sean lo más cercanas posible al hablante nativo.

    2. Aprendizaje contextual: sumergirse en el contexto donde prospera el idioma puede aumentar exponencialmente la concentración y la retención. Tomemos, por ejemplo, un estudiante de japonés que se

sumerge en un anime sin subtítulos. No sólo aprenden el idioma, sino que también comprenden matices y expresiones culturales.

3. Repetición sistemática: el sistema de repetición espaciada (SRS) es una poderosa herramienta que aprovecha el efecto de espaciado psicológico. Al revisar el vocabulario a intervalos estratégicamente programados, los alumnos pueden mejorar su retención de información a largo plazo. Un ejemplo de esto es el uso de tarjetas didácticas con intervalos variables para palabras que son difíciles de recordar.

4. Meditación consciente: la incorporación de técnicas de atención plena puede mejorar la concentración y la claridad mental, que son vitales para la adquisición del lenguaje. Un alumno puede comenzar su sesión de estudio con una breve meditación para despejar la mente de distracciones y aumentar su concentración en la tarea en cuestión.

5. Establecimiento de objetivos: establecer objetivos claros y alcanzables puede proporcionar dirección y motivación. Por ejemplo, establecer la meta de aprender 50 nuevas palabras en francés relacionadas con la comida antes de un viaje a París le da al alumno un objetivo enfocado que es a la vez práctico e inmediatamente gratificante.

Al incorporar estas técnicas a la rutina de estudio, el acto de aprender un nuevo idioma no sólo se vuelve más centrado sino también más agradable. Es a través de la lente del aprendizaje de idiomas enfocado que uno puede apreciar verdaderamente el intrincado entramado de la comunicación humana y los beneficios cognitivos que conlleva dominar una nueva lengua.

- Establecer objetivos lingüísticos realistas para una mejor concentración: al emprender el viaje de la adquisición de un idioma, el establecimiento de objetivos alcanzables es primordial. Estos objetivos sirven como faros que guían a los alumnos a través del laberinto de complejidades lingüísticas. Al establecer objetivos claros y alcanzables, los estudiantes pueden mantener un enfoque excelente, asegurando que cada sesión de estudio sea productiva y útil.

    1. Hitos a corto plazo: comience estableciendo objetivos semanales, como dominar una cantidad determinada de palabras o frases nuevas. Por ejemplo, un alumno podría intentar aprender y utilizar 20 elementos de vocabulario nuevos relacionados con conversaciones cotidianas en una semana.

    2. Objetivos a medio plazo: podrían implicar alcanzar un nivel específico de dominio de una habilidad lingüística, como poder mantener una conversación de cinco minutos con un hablante nativo o completar una historia corta en el idioma objetivo. Idioma en un mes.

    3. Objetivos a largo plazo: son más amplios y pueden incluir aprobar una prueba de dominio del idioma o poder realizar una presentación en el trabajo en el nuevo idioma en un plazo de seis meses a un año.

La incorporación de estas variadas perspectivas en el plan de estudio puede mejorar significativamente la concentración. La mente se nutre de una dirección clara y la satisfacción de marcar las tareas completadas proporciona un impulso de motivación. Por ejemplo, un estudiante podría usar una aplicación de aprendizaje de idiomas para realizar un seguimiento de su

progreso diario, lo que gamifica el proceso de aprendizaje y lo mantiene interesado.

Al intercalar estos objetivos con revisiones y ajustes periódicos, los alumnos pueden asegurarse de que sus objetivos sigan siendo relevantes y desafiantes, pero a su alcance. Este enfoque dinámico para el establecimiento de objetivos no sólo agudiza la concentración, sino que también fomenta una sensación de logro que impulsa el aprendizaje posterior.

- Integración de técnicas de concentración en la práctica diaria del lenguaje: en la búsqueda de dominar un nuevo idioma, la combinación de técnicas de concentración en la práctica diaria no sólo es beneficiosa; es esencial. Las demandas cognitivas de la adquisición del lenguaje requieren un enfoque disciplinado de la concentración. Al incorporar estrategias de concentración en el tejido de las rutinas de estudio diarias, los alumnos pueden mejorar significativamente su retención y aplicación de nuevos elementos lingüísticos. Esta integración puede adoptar muchas formas, desde la repetición estructurada hasta la práctica deliberada de constructos desafiantes.

    1. Repetición estructurada: el uso de herramientas como el software de repetición espaciada puede ayudar a los estudiantes a revisar el vocabulario y los puntos gramaticales en intervalos óptimos, asegurando que la información pase de la memoria a corto plazo a la de largo plazo de manera más efectiva.

2. Compromiso activo: en lugar de leer o escuchar pasivamente, los alumnos deben interactuar con el material resumiendo textos, formulando preguntas o enseñando el contenido a otra persona.

3. Prácticas de Mindfulness: Técnicas como la meditación pueden mejorar la concentración y la claridad mental, ayudando en la concentración necesaria para el estudio del idioma.

4. Establecimiento de objetivos: los objetivos claros y alcanzables pueden proporcionar dirección y motivación, manteniendo al alumno centrado en resultados específicos.

5. Control ambiental: crear un entorno de estudio libre de distracciones puede mejorar enormemente la concentración. Esto podría implicar una habitación silenciosa, desactivar las notificaciones o usar auriculares con cancelación de ruido.

A través de estos métodos, el alumno no sólo mejora sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrolla una mente más aguda y disciplinada. Es esta mejora holística la que hace que la integración de técnicas de enfoque en la práctica diaria del lenguaje no sea solo un método, sino una experiencia transformadora.

2.2.1.5.3. Memoria a corto y largo plazo

La memoria a corto plazo (MCP) es el sistema que permite retener información temporalmente durante un breve período. Este tipo de memoria se utiliza para la manipulación de datos que requieren atención activa, como recordar un número de teléfono mientras busque una forma de anotarlo. La duración típica de la memoria a corto plazo es de unos 15 a 30 segundos, y su

capacidad se limita a aproximadamente 7 elementos, más o menos 2, según la propuesta del psicólogo George A. Miller en 1956 (Yosen 2024).

En contraste con la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo (MLP) es un sistema que permite almacenar información de manera más permanente y accesible durante períodos prolongados, que pueden abarcar desde horas hasta toda la vida. La MLP es esencial para el aprendizaje, ya que su capacidad se considera prácticamente ilimitada. Esta memoria se organiza en forma de redes asociativas que permiten que la información se conecte entre sí, facilitando su recuperación en el futuro (Yosen 2024).

Este autor menciona que, la memoria a largo plazo se divide en dos categorías principales:

- La memoria declarativa: se refiere a hechos y eventos que se pueden verbalizar.
- La memoria no declarativa: iincluye habilidades y hábitos que se ejecutan automáticamente. La memoria declarativa se subdivide a su vez en memoria episódica, que abarca eventos personales únicos, y memoria semántica, que se refiere a conocimientos generales y hechos. Esta capacidad de categorizar y organizar información resulta fundamental para el aprendizaje y la adaptación a nuevas situaciones.

La memoria a corto y largo plazo se distingue por su capacidad de almacenamiento y duración. La memoria a corto plazo tiene limitaciones en la cantidad y duración de la información que retiene. En cambio, la memoria a largo plazo posee una capacidad aparentemente ilimitada que puede durar años. Las distinciones funcionales entre los sistemas de almacenamiento de

memoria y los mecanismos exactos de transferencia de recuerdos de la memoria a corto a largo plazo siguen siendo objeto de debate. ¿Representan la memoria a corto y largo plazo uno o más sistemas con subsistemas específicos? Si bien la memoria a corto plazo probablemente representa una subestructura de la memoria a largo plazo, una forma de almacenamiento activado a largo plazo, en lugar de buscar una división física, parece apropiado verificar los mecanismos involucrados en la transición de la memoria a corto a largo plazo. Aunque el modelo multimodal clásico proponía que el almacenamiento de recuerdos a corto plazo ocurría automáticamente sin manipulación, el asunto parece más complejo. El fenómeno involucra características cuantitativas (número de recuerdos) y cualitativas (calidad de la memoria) (Asunción, 2024)

2.2.1.5.4. Pensamiento crítico

Para Muñoz (2019), el pensamiento crítico se puede describir como la enumeración de un conjunto de las siguientes operaciones intelectuales: evaluar, clarificar, analizar y resolver. Debemos considerar que el pensamiento crítico es un ejercicio y supone como todos los entrenamientos: caídas, esfuerzos, errores y especialmente consistencia y permanencia en el tiempo, la excelencia o calidad del pensamiento se puede ejercitar para mejorar.

Asimismo, hace la pregunta: ¿cómo se promueve el pensamiento crítico? Y dice que se promueve proporcionando oportunidades y herramientas a los miembros de un grupo o alumnos para emitir criterios propios y tomar posturas y decisiones razonadas. Para lograrlo, se deben

destinar e incorporar momentos para la reflexión y el análisis, donde se invite a explorar los distintos puntos de vista involucrados en el tema que se esté estudiando. Se requiere además crear un ambiente que promueva la escucha, el interés por opiniones diferentes y la búsqueda de buenas razones, que sean coherentes y argumentadas, de manera que el diálogo sea profundo y productivo.

El pensamiento crítico es muy importante en el desarrollo ya que los juegos de memoria permiten que los niños procesen la información, formulen nuevas ideas, comprendan situaciones y enfrenten retos de manera reflexiva. Estas actividades fomentan la capacidad de resolver problemas, plantear preguntas pertinentes, almacenar información y recuperarla cuando es necesario, habilidades fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo integral durante la infancia.

2.2.1.6. Memoramas

Según Sánchez (2023) los memoramas, también denominados juegos de memoria, se caracterizan por una dinámica centrada en la identificación de pares de tarjetas idénticas. Se trata de un juego sencillo que, precisamente por su simplicidad, ha perdurado a lo largo del tiempo. De manera tradicional, el memorama está conformado por veintiocho cartas que se disponen sobre una superficie de juego; inicialmente, estas se muestran boca arriba durante un breve periodo para que los participantes memoricen su ubicación. Posteriormente, las cartas se colocan boca abajo y, por turnos, los jugadores deben descubrir dos cartas iguales. La partida concluye cuando se han encontrado todos los pares, resultando ganador quien haya reunido la mayor cantidad.

Antonio (2016) nos dice que, la memorama o memoria es un juego de mesa dentro de la categoría de juego de naipes o cartas que requiere de gran habilidad mental o capacidad intelectual para encontrar cartas parejas. Consiste generalmente en una serie de cartas con diversas figuras en cada una de ellas; las cuales están en par, es decir cada dibujo está repetido en dos cartas. El número de cartas pueden variar debido al número de jugadores, pero básicamente son 28 en total, cada par de cartas tienen una figura al igual que todas las demás, las cuales deben tener otra figura. El juego comienza revolviendo las cartas y repartiéndolas con la figura hacia abajo al azar de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas. Un niño escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cartas eran, cediendo el turno a otro jugador (p. 74).

- Función lúdica: Contrera (2025) señala que el término lúdico proviene del latín ludus y significa juego. Las actividades lúdicas son sinónimo de juego, un recurso práctico-didáctico para facilitar el proceso, aportando mayor satisfacción. Lo lúdico como opción epistémica hace referencia a un camino de aprendizaje en el que lo hombres construyen su horizonte, enfatizando que el contentamiento brindado conduce a múltiples aprendizajes, permite entrar en contacto con la sensibilidad y la creatividad. De esta forma, lo lúdico puede ser un instrumento a ser utilizado por el educador para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, antes de utilizarlo, se debe analizar y estudiar la dinámica a utilizar, así como respetar la franja etaria del estudiante y el contenido abordado (p.27).

- Aprendizaje lúdico: El concepto de juego tiene su origen en el comportamiento animal como un medio para el aprendizaje de habilidades relacionadas con la supervivencia, la socialización y el desarrollo. El ser humano, en su condición de animal racional, adapta estas prácticas desde la infancia, especialmente a través de juegos físicos, los cuales contribuyen al aprendizaje de conductas como la cooperación, el liderazgo, la exploración y la interacción social

Según Ortega (1991, citado por Alonso 2021), afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad.

A través del juego, el niño representa sus vivencias pasadas, aquello que le impactó, que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo. Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él, inventa palabras (preconceptos), que sí que tienen significado para él.

El pensamiento egocéntrico se encuentra principalmente en el juego simbólico. Piaget define el egocentrismo como la dificultad de los niños para ponerse en el punto de vista de los demás en sus primeros años de vida. Aparece de manera natural y va desapareciendo a medida que está en contacto con los demás y considera la perspectiva de los otros. Este pensamiento egocéntrico presente en el juego simbólico es preoperatorio, impide razonar de manera crítica y, por tanto, es diferente al pensamiento conceptual de las operaciones concretas (Alonso, 2021).

2.2.1.7. Beneficios del uso de juegos (en el aula de idiomas)

Según Woodhead y Oates (2013) menciona a: Simpson (2015, p. 3) existen algunas razones para utilizar juegos en el aula de idiomas:

- Los juegos crean un contexto para la comunicación significativa. Los alumnos necesitan entender el juego para poder comunicarse antes, durante y después del juego.
- Los juegos ofrecen una experiencia divertida.
- Los juegos pueden utilizarse con todas las destrezas lingüísticas.
- Los juegos funcionan fuera de clase.
- Los juegos fomentan el aprendizaje cooperativo.
- Los juegos encajan en la teoría de las inteligencias múltiples.

2.2.1.8. Teorías del Aprendizaje

La memoria y el aprendizaje del inglés en el aula

Jimenez (1998) afirma lo siguiente:

[…] memorizar está estrechamente unido al proceso de comprender y al proceso de aprender. Este hecho se demuestra en la adquisición de la lengua materna al igual que en el aprendizaje de un idioma extranjero donde comprendemos y transmitimos mensajes gracias a nuestra capacidad de reconocer y comprender los fonemas, palabras y estructuras registradas con anterioridad.

De acuerdo al autor mencionado en el texto el aprendizaje debe ser interiorizado de acuerdo a la gramática y al vocabulario comprendiendo mediante la expresión oral.

2.2.1.9. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Según Chahua (2021) el desarrollo cognitivo es el proceso por el cual una persona desarrolla su inteligencia y sus habilidades al adquirir conocimiento sobre su entorno a través de su percepción, es decir, a través de sus sentidos, desde el nacimiento y continuando durante la niñez y la pubertad. Esto implica dos funciones básicas: la asimilación y la adaptación.

La asimilación: es la forma en que los individuos captan y relacionan al nuevo conocimiento, es decir, es el procedimiento de adaptar las nuevas informaciones al esquema cognitivo ya existente.

La acomodación: Este es el procedimiento por el cual un individuo adquiere nueva información del entorno y altera esquemas preexistentes para acomodar la nueva información. Esto ocurre cuando los conocimientos existentes no funcionan y se requieren cambios para abordar nuevas situaciones. Por lo tanto, Piaget estos procedimientos son importantes para el desarrollo cognitivo de los niños, porque cada uno de estos procesos cumple la función básica de adquirir conocimientos, es decir, un proceso depende de otro proceso para realizarlos todos. mencionado.

Además, la teoría del psicólogo afirma que los niños aprenden cuando se completan estos dos procesos; es un conocimiento nuevo; el niño absorbe su conocimiento previo con el nuevo conocimiento; estableciendo así una nueva comprensión de que las gallinas y los pavos son diferentes.

En cuanto a nuestra investigación, la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget resulta fundamental para comprender cómo los estudiantes adquieren y construyen nuevos conocimientos. Esta teoría plantea que el aprendizaje no es un

proceso pasivo, sino que se desarrolla progresivamente a partir de la interacción del individuo con su entorno, permitiéndole interpretar y reorganizar la información que recibe.

En este proceso, consideramos especialmente importantes los mecanismos de asimilación y acomodación. Por un lado, la asimilación permite que el estudiante incorpore nuevos conocimientos a partir de estructuras cognitivas ya existentes, es decir, relaciona lo nuevo con lo que ya sabe. Por otro lado, la acomodación implica modificar esos esquemas cuando la nueva información no encaja completamente, lo cual da lugar a un aprendizaje más profundo y significativo.

Desde nuestro punto de vista, ambos procesos son esenciales en el aprendizaje del idioma inglés, ya que los estudiantes constantemente deben relacionar nuevas palabras, estructuras y significados con sus conocimientos previos, al mismo tiempo que ajustan su comprensión para adaptarse a nuevos contextos comunicativos.

En relación con nuestra investigación, consideramos que el uso de los memory games favorece estos procesos cognitivos, ya que permite a los estudiantes asociar imágenes y palabras con conocimientos previos (asimilación), así como reorganizar su comprensión al enfrentarse a nuevos términos o significados (acomodación). De esta manera, esta estrategia contribuye al desarrollo de la expresión oral en inglés, al facilitar la retención, comprensión y uso del vocabulario en situaciones comunicativas.

2.2.1.10. Teoría del Aprendizaje Significativo Ausubel

Bobadilla et al. (2016, como se citó en Rodríguez, 2004), sostienen que el aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se integra de

manera sustancial y no arbitraria a la estructura cognitiva del estudiante. Este proceso no se establece con la totalidad de dicha estructura, sino con aquellos conocimientos previos relevantes denominados subsumidores o ideas de anclaje. Asimismo, el aprendizaje significativo se fundamenta principalmente en el aprendizaje por recepción y en la explicación como medio de comprobación, destacando el papel del lenguaje centrado en la palabra y su significado. En este sentido, Ausubel considera que el funcionamiento cognitivo previo al lenguaje cumple una función secundaria en el aprendizaje escolar, ya que el lenguaje y el aprendizaje simbólico constituyen la base de las formas más complejas del funcionamiento cognitivo.

2.2.2. Expresión Oral

2.2.2.1. Conceptualización

Según Zamora (2023), citando a: Saborit y Cuenca (2021), la expresión oral se manifiesta a través del habla y se desarrolla mediante una participación activa de los estudiantes, quienes asumen de manera alternada los roles del emisor y receptor.

El objetivo principal de este proceso comunicativo es transmitir información o dar a conocer un mensaje, cuya eficacia depende de la adecuada interacción entre los componentes cognitivos y afectivos. Para lograr una expresión oral eficiente, el estudiante debe articular correctamente aspectos fundamentales como la gramática, la fonética y la semántica. Asimismo, el dominio del vocabulario constituye un elemento clave, ya que su carencia limita la calidad del discurso, volviéndolo repetitivo y poco preciso.

En este sentido, es necesario que los estudiantes estén preparados para desarrollar su expresión oral dentro del aula, mientras que el docente debe promover espacios que favorezcan una comunicación oral espontánea y progresiva. Este proceso debe iniciarse a partir de estructuras simples, como oraciones y frases breves, para luego avanzar hacia descripciones cortas y, finalmente, hacia intervenciones grupales más elaboradas.

2.2.2.2. Comprensión oral

Este tipo de comunicación se caracteriza por ser eminentemente auditiva y requiere una participación activa del oyente, ya que implica la interpretación del mensaje transmitido a través de fonemas, sílabas, palabras y oraciones, hasta lograr la comprensión del contenido escuchado. La comprensión oral está estrechamente relacionada con el nivel de aprendizaje y conocimientos previos del estudiante; cuanto mayor sea su dominio del tema, mayor será su capacidad para entender una conversación o anticipar el significado del discurso. Para el desarrollo eficaz de esta habilidad, es indispensable el uso de materiales didácticos auténticos y de fácil comprensión, que faciliten el proceso de aprendizaje.

Según Pinililla (2021) la comprensión oral en ELE (español como lengua extranjera) no es una actividad simple, tampoco se trata de una destreza pasiva. Escuchar y comprender lo que se escucha requiere toda una serie de habilidades estratégicas por parte del oyente sin las cuales es muy difícil alcanzar el éxito comunicativo. En el proceso de comprensión oral intervienen diferentes factores que pueden facilitar o complicar esa tarea: las características individuales del oyente, su nivel de competencia lingüística en la lengua meta, su conocimiento

previo de la situación comunicativa y del contexto que la rodea, sus recursos metacognitivos y de aprendizaje, etc.

2.2.2.3. Expresión y comprensión oral

La expresión oral es una habilidad comunicativa que se sustenta en diversos elementos fundamentales para una comunicación eficaz, tales como la correcta articulación de los sonidos, la entonación, la claridad del mensaje, la fluidez en la emisión del discurso y el dominio de un vocabulario amplio que permita emplear términos adecuados según la intención comunicativa. El Currículo Nacional de la Educación Básica (2026) señala que esta competencia se centra tanto en la producción como en la comprensión de textos orales, las cuales pueden desarrollarse dentro y fuera del aula, preferentemente en contextos comunicativos controlados. Dichas situaciones responden a múltiples propósitos, como expresar ideas, opiniones y sentimientos, describir hechos, formular sugerencias o consejos, asumiendo de manera alternada los roles de oyente y hablante.

Asimismo, Príncipe (2018, citando a Thornbury 2009), sostiene que la expresión oral se encuentra estrechamente relacionada con la comprensión oral, desarrollándose ambas de forma simultánea. En el aprendizaje de una segunda lengua, como el inglés, su ejecución no depende únicamente del dominio de la pronunciación, el vocabulario y la gramática, sino que también requiere el conocimiento de aspectos socioculturales, discursivos, estratégicos y pragmáticos que permitan una comunicación efectiva y contextualizada.

2.2.2.4. Teoría conductista Skinner

McLeod (2025) menciona que la teoría conductista propuesta por B. F. Skinner se centra en el estudio del comportamiento observable y en la forma en que

este puede ser modificado a través de estímulos y refuerzos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje se produce cuando una conducta es reforzada positivamente, aumentando así la probabilidad de que se repita en el futuro.

En el ámbito del aprendizaje del idioma inglés, esta teoría explica que la expresión oral se desarrolla mediante la práctica constante, la repetición y el refuerzo. Es decir, los estudiantes aprenden a hablar en inglés cuando imitan modelos lingüísticos, reciben retroalimentación y son reforzados positivamente por sus respuestas correctas. De esta manera, la producción oral se convierte en un hábito que se fortalece con la experiencia.

Asimismo, el condicionamiento operante, concepto central en la teoría de Skinner, sostiene que las respuestas verbales pueden ser moldeadas progresivamente a través de estímulos adecuados. En este sentido, el docente cumple un rol fundamental al proporcionar refuerzos positivos, como elogios o reconocimiento, que motivan al estudiante a participar activamente en actividades orales.

Desde mi punto de vista, esta teoría se relaciona directamente con el desarrollo de la expresión oral en inglés, ya que permite comprender que la práctica guiada, la repetición y el refuerzo son elementos clave para que los estudiantes ganen confianza y mejoren su fluidez al comunicarse.

2.2.2.5. Importancia de la expresión oral

Según Castillo (2021), citando a Castañeda, (2002), señala que el lenguaje verbal es una necesidad fundamental del ser humano, ya que permite expresar necesidades, pensamientos, sentimientos y emociones, además de facilitar la adquisición de conocimientos, la abstracción y la proyección simbólica y real en el

tiempo y el espacio. Asimismo, constituye un medio esencial para la comunicación y la adaptación al entorno. En este sentido, el lenguaje verbal cumple una función instrumental en la vida social, en el desarrollo de la inteligencia y en los procesos cognitivos vinculados a la existencia humana. Desde el nacimiento, el niño se encuentra inmerso en un contexto lingüístico y social que influye directamente en la adquisición del lenguaje, ya que las interacciones verbales se asocian a experiencias de contacto humano y sensaciones de bienestar, lo que actúa como un estímulo clave para el desarrollo lingüístico.

Por su parte, Cruz (2020), en referencia al Ministerio de Educación del Perú (2016), destaca que el enfoque comunicativo prioriza el uso práctico del idioma a través de la comunicación, por encima del aprendizaje aislado de reglas gramaticales y vocabulario. Mediante actividades significativas y comunicativas, los estudiantes desarrollan de manera integrada las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita.

El Ministerio de Educación, en las Orientaciones Pedagógicas para el área de inglés, establece que la expresión y la comprensión oral forman parte esencial de la competencia comunicativa. Al culminar la Educación Básica Regular, el estudiante debe ser capaz de expresar de manera fluida sus emociones, ideas, sentimientos y opiniones sobre temas de carácter social, interactuando de forma asertiva con interlocutores de habla inglesa, así como comprender los mensajes recibidos y manifestar una postura crítica frente a temas de su interés.

2.2.2.6. Dimensiones de la expresión oral

2.2.2.6.1. Vocabulario

Príncipe (2018, retomando a Thornbury 2006), define el vocabulario como el conocimiento que una persona posee sobre las palabras, tanto en su forma como en su significado. En el aprendizaje del idioma inglés, este conocimiento se manifiesta en distintas dimensiones: el vocabulario que se comprende al escuchar (listening vocabulary), el que se reconoce al leer (reading vocabulary), el que se emplea en la escritura (writing vocabulary) y aquel que se utiliza en la producción oral (speaking vocabulary).

Para Sernaqué (2019) el vocabulario es el conjunto de palabras que tiene almacenado una persona en su memoria a largo plazo y que lo utiliza en su vida diaria para comunicarse, ya sea de manera oral o escrita, con individuos que dominan la misma lengua.

Según estos autores, el vocabulario puede entenderse como el conjunto de palabras que una persona conoce y almacena en su memoria, incluyendo tanto su forma como su significado, y que utiliza para comunicarse en diferentes contextos. Este conocimiento se manifiesta en diversas habilidades lingüísticas, como la comprensión auditiva, la lectura, la escritura y la expresión oral, siendo un elemento fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa en el aprendizaje del idioma inglés.

2.2.2.6.2. Pronunciación

Según la enciclopedia Británica, la pronunciación, en su sentido más amplio, es la forma en que los símbolos elementales del lenguaje, los fonemas

segmentales o sonidos del habla, aparecen y se organizan en patrones de tono, volumen y duración. En el modelo más simple del proceso de comunicación en el lenguaje codificación, mensaje, decodificación, la pronunciación es una actividad que da forma al resultado de la etapa de codificación y un estado, la apariencia externa del mensaje y la información de entrada para la etapa de decodificación. Es lo que hace el hablante y lo que el oyente percibe y, en la medida en que se requiere evaluación, juzga. Es tan fundamental para el lenguaje que debe considerarse en cualquier análisis general del tema.

Los sonidos adquieren significado al formar parte del sistema lingüístico, lo que permite diferenciar fonemas característicos entre idiomas como el inglés, el francés u otros. Asimismo, la pronunciación resulta fundamental, ya que a través de ella se construyen significados dentro de contextos reales de uso comunicativo.

Para Aanchal, (2025) la pronunciación se refiere a la forma en que se pronuncia una palabra, incluyendo la precisión del sonido, el acento, el tono y el ritmo. Muchos estudiantes se centran en la gramática o el vocabulario, pero pasan por alto la pronunciación, que es la base del inglés hablado. Sin una pronunciación clara, el significado se pierde, incluso si se conocen las palabras correctas. Por eso, comprender el significado de la pronunciación es el primer paso para hablar con confianza y eficacia.

Para esta autora, la pronunciación en inglés depende de varios componentes sonoros que influyen en cómo se entiende una palabra. Estos componentes trabajan juntos para crear claridad:

- Los sonidos vocálicos y consonánticos dan forma a la estructura básica de las palabras.
- El acento de la palabra determina qué sílabas se enfatizan.
- El énfasis y el ritmo de las frases hacen que el habla suene natural y fluida.
- La entonación añade emoción y significado a tu voz.

Cuando estos elementos se combinan, el discurso se vuelve más claro y fácil de entender.

2.2.2.6.3. Fluidez

Para Horche & Marco (2008), es la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones, utilizando las estrategias necesarias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se le pueden presentar al hablante. La fluidez se caracteriza por el uso de largos fragmentos de discurso entre pausas, por recurrir a estrategias que permitan salvar los problemas que pueda presentar la expresión oral y por la ausencia de interrupciones involuntarias en el discurso.

La definición de fluidez presenta muchas dificultades, pero podemos sistematizar todas sus características. En primer lugar, tenemos que tener en cuenta la duración de los fragmentos de discurso continuo entre pausas, con la incorporación de los bloques léxicos que proporcionan al hablante unas intervenciones más largas y fluidas. En segundo lugar, las pausas deben estas situadas en el lugar adecuado de la oración. En tercer lugar, hay que tener en cuenta las autocorrecciones que hace el hablante a lo largo del discurso. En cuarto lugar, nos interesa la localización y frecuencia de las pausas rellenas,

así como los sonidos o las palabras específicas con las que se rellenan dichas pausas. En quinto lugar, hemos de tener presente el lugar que ocupan las reformulaciones en el di

scurso del hablante. Por último, forman parte también de nuestro análisis los falsos comienzos.

De acuerdo con García (2025) una buena expresión oral implica no solo lo que se dice, sino también cómo se dice. La fluidez es la capacidad de hablar de manera natural sin interrupciones o titubeos, lo que mantiene el interés del oyente y facilita la comprensión del mensaje. La fluidez se refiere a la capacidad de expresarse de manera continua, sin interrupciones ni dificultades. En el contexto de la comunicación oral, la fluidez implica hablar de forma natural y sin titubeos, lo que facilita la comprensión y mantiene el interés del oyente.

Comprendemos que la fluidez es la capacidad de expresarse de manera continua, natural y coherente, sin interrupciones ni titubeos, lo que facilita la comprensión del mensaje y mantiene la atención del interlocutor. Esta habilidad implica no solo la producción constante del discurso, sino también el uso adecuado de pausas, autocorrecciones y estrategias que permitan al hablante superar dificultades durante la comunicación. En este sentido, la fluidez constituye un componente esencial de la expresión oral, ya que refleja la capacidad del estudiante para comunicarse con seguridad y eficacia en el idioma inglés.

2.2.2.7. Según Ministerio de Educación (2016) El Currículo Nacional de Educación Básica

El Perfil de egreso de la Educación Básica establece que el estudiante debe ser capaz de comunicarse de manera asertiva y responsable en su lengua materna, en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera, interactuando con diversas personas en distintos contextos y con variados propósitos. Asimismo, utiliza el lenguaje para comunicarse de acuerdo con sus objetivos en situaciones variadas, produciendo y comprendiendo diferentes tipos de textos. Emplea recursos y estrategias en su comunicación oral, escrita, multimodal o mediante sistemas alternativos y aumentativos, como el braille. Además, hace uso del lenguaje para aprender, valorar manifestaciones literarias, desenvolverse en diversos contextos socioculturales y contribuir a la construcción de comunidades interculturales, democráticas e inclusivas (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016, p. 15).

En lo que respecta a la comunicación oral en inglés como lengua extranjera, esta se concibe como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar ideas y emociones. La comprensión y producción orales requieren un proceso activo de construcción de sentido sobre los textos que se expresan o se escuchan, con el fin de alcanzar los objetivos comunicativos del estudiante. En este proceso, se movilizan habilidades, conocimientos y actitudes tanto del lenguaje oral como del contexto social y cultural que rodea al estudiante. Esta competencia también exige la aplicación de estrategias conversacionales adecuadas, considerando los modos de cortesía según la situación sociocultural, como tomar turnos, enriquecer y aportar al tema en discusión y mantener la coherencia de la conversación para negociar, persuadir o cooperar. Para construir

el significado de los textos orales, es fundamental entender la oralidad como una actividad social, en la que el estudiante interactúa con distintos grupos y comunidades socioculturales, utilizando el lenguaje de manera creativa y responsable, consciente del impacto de sus palabras.

El perfil de egreso de la Educación Básica establece que el estudiante debe comunicarse de manera efectiva en su lengua materna, en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera, interactuando en diversos contextos y con distintos propósitos. Para ello, utiliza el lenguaje de forma adecuada, comprendiendo y produciendo diversos tipos de textos, y aplicando estrategias en la comunicación oral, escrita y multimodal, contribuyendo así a una convivencia intercultural, inclusiva y democrática.

En cuanto a la comunicación oral en inglés, esta se entiende como un proceso dinámico de interacción en el que el estudiante expresa ideas y emociones, construyendo significados a partir de lo que escucha y comunica. Este proceso implica el uso de habilidades, conocimientos y actitudes lingüísticas y socioculturales, así como la aplicación de estrategias conversacionales como respetar turnos, mantener la coherencia y participar activamente en la interacción, haciendo un uso responsable y adecuado del lenguaje.

2.3. Definición de términos básicos

- **Memory Games:** Son actividades lúdicas diseñadas para estimular procesos cognitivos, especialmente la memoria de trabajo, la atención y el reconocimiento visual. Indica que el juego contribuye al desarrollo de funciones cognitivas fundamentales, entre ellas la memoria (Seaton et al., 2012).

- **La didáctica:** Para Zapata et al., (2024) la didáctica se refiere al arte de enseñar e instruir, recayendo dicha responsabilidad en el educador, quien debe identificar las características de los alumnos con quienes va a trabajar, y debe constantemente actualizarse en estrategias y métodos innovadores de enseñanza para estar a la par de los avances de la sociedad y de la tecnología. El docente desempeña un papel importante dentro de la didáctica, pues es la persona responsable de guiar el proceso de aprendizaje, empleando e integrando diferentes procedimientos o acciones que deben caracterizarse por ser prácticos y eficaces. La construcción del aprendizaje se hace a partir de las experiencias logradas gracias a las actividades propuestas.

- **El juego:** El juego constituye la actividad principal de los niños y cumple un papel crucial en su desarrollo, estimulando áreas psicomotrices, cognitiva y afectivo-social. Además, posee fines educativos y contribuye al desarrollo de la creatividad, siendo un medio efectivo para comprender y transformar la realidad. A través del juego, los niños experimentan, aprenden y desarrollan activamente sus capacidades, por lo que no se debe limitar esta actividad lúdica (García, 1995).

- **Material didáctico:** Orosco & Gallego (2012) es una alternativa para el aprendizaje práctico-significativo, que depende, en gran medida, de la implementación y apropiación que haga la docente de ello en su propuesta metodológica; por tal motivo, es preciso resaltar que, para inducir a un estudiante en el ejercicio del material didáctico, deben utilizarse objetos muy diferentes entre sí, para avanzar gradualmente con otros objetos similares, pero con algunas diferencias muy sutiles. Favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el

desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto.

- **Comunicación:** Es el conjunto de procesos físicos y psicológicos mediante los cuales se establece una relación entre una o varias personas a través de un mensaje. El emisor envía el mensaje a través de un medio o canal utilizando códigos específicos, los cuales son recibidos e interpretados por el receptor (MINEDU, 2023).

- **Comprensión:** Se refiere al proceso que implica escuchar, prestar atención, reconocer situaciones y responder adecuadamente a indicaciones, formando parte integral de la comunicación (MINEDU, 2023).

- **Estrategia:** Se define como un procedimiento consciente e intencional que facilita la observación, la reflexión, verificación de procesos y evaluación de acciones. Las meditaciones, la comprobación de los procesos y la evaluación de lo que se hace. Es así que utilizamos estrategias cuando solucionamos problemas, comprendemos un texto, planificamos una entrevista, etc (Porter, 2008).

- **Expresión oral:** Muñoz et al., (2024) el desarrollo de la expresión oral es un proceso natural que comienza en la infancia, cuando los niños buscan comunicarse para expresar deseos y necesidades. Este avance va desde sonidos básicos hasta palabras, frases y oraciones completas, permitiendo la adquisición del lenguaje. La capacidad de comunicarse es fundamental para establecer relaciones interpersonales, ya que facilita el intercambio de información, la conexión emocional y la interacción en diversos entornos sociales y educativos.

- **Pronunciación:** La pronunciación es la manera concreta en que una palabra, o todo un idioma, se produce fonéticamente por un hablante. Una palabra o expresión puede ser pronunciada de formas diferentes por varios individuos o grupos, dependiendo de muchos factores sociolingüísticos, como por ejemplo el lugar en la cual crecieron o el sitio donde viven actualmente. El modo de pronunciar las palabras de un individuo depende en primer lugar de las unidades básicas de sonido que usa en su lengua. La rama de la lingüística que estudia estas unidades de sonido por separado es la fonética. Los sonidos que desempeñan el mismo papel se agrupan juntos en clases llamadas fonemas; el estudio de estas clases lo realiza la fonología (Perez, 2021).

- **Fluidez:** Para Horche & Marco (2008), es la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones, utilizando las estrategias necesarias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se le pueden presentar al hablante. La fluidez se caracteriza por el uso de largos fragmentos de discurso entre pausas, por recurrir a estrategias que permitan salvar los problemas que pueda presentar la expresión oral y por la ausencia de interrupciones involuntarias en el discurso.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Sistema de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El memory games influye de manera significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

3.1.2. Hipótesis específicas

- El memory games incide significativamente en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.
- El memory games contribuye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.
- El memory games repercute significativamente en la mejora de la fluidez en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025.

3.2. Sistema de variables

3.2.1. Variable independiente

Memory Games

3.2.2. Variable dependiente

Expresión oral en inglés

3.3. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumentos	Escala de medición
Variable independiente: Memory Games	los juegos son muy importantes y especialmente cruciales, pues fortalecer la memoria es uno de los logros más grandes que puede experimentar el ser humano, al margen de la edad. Y es que tener una buena memoria ayuda a las personas a absorber la información y a aprender a concentrarse, recordando todo aquello que es necesario para la vida, lo cual es particularmente importante en los niños, que se encuentran en pleno proceso de aprendizaje (Orellana 2023).	Son estrategias didácticas basadas en actividades de asociación y recuerdo de imágenes o palabras en inglés, cuya aplicación se mide mediante la participación, retención de información, concentración, rapidez de respuesta y uso del vocabulario en actividades orales.	Procesamiento cerebral	Actividad cerebral.	11	Observación Rubrica de evaluación Lista de cotejo	Ordinal Destacado (16 – 20) Logrado (12 – 15) En proceso (8 – 11) En inicio (4 – 7)
				Función cognitiva.			
			Concentración	Incremento del proceso mental			
				Capacidad del análisis y síntesis.			
			Memoria a corto y largo plazo	Duración de memoria.			
				Capacidad intelectual.			
				Retención de la información.			
			Pensamiento crítico	Capacidad de análisis			
				Claridad y precisión en la comunicación.			
				Reflexión sobre el pensamiento propio.			
Variable Dependiente: Expresión oral en inglés	La expresión oral se manifiesta a través del habla y se desarrolla mediante una participación activa de los estudiantes, quienes asumen de manera alternada los roles del emisor y receptor. El objetivo principal de este proceso comunicativo es transmitir información o dar a conocer un mensaje, cuya eficacia depende de la adecuada interacción entre los componentes cognitivos y afectivos. Para lograr una expresión oral eficiente, el estudiante debe articular correctamente aspectos fundamentales como la gramática, la fonética y la semántica Según Zamora (2023).	Es la capacidad del estudiante para comunicarse oralmente en inglés en situaciones comunicativas, evaluada mediante la fluidez, pronunciación, uso adecuado del vocabulario y correcta estructura gramatical durante la interacción en el aula.	Vocabulario	La capacidad de utilizar frases o expresiones.	10	Observación Rubrica de Evaluación	Ordinal Destacado (16 – 20) Logrado (12 – 15) En proceso (8 – 11) En inicio (4 – 7)
				Profundidad al hablar y escuchar.			
				Diversidad de vocabulario.			
				Adaptar el vocabulario según el contexto.			
			Pronunciación	La claridad en la pronunciación.			
				La variedad y adecuación del vocabulario.			
				La seguridad del tono de voz.			
			Fluidez	Ritmo o la velocidad del habla			
				La organización lógica de las ideas.			
				La seguridad en el habla.			

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Nivel y tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, debido a que su finalidad es medir y analizar de manera objetiva los datos obtenidos mediante instrumentos estructurados. Hernández, Fernández y Baptista (2014), señalan que el enfoque cuantitativo "utiliza la recolección de datos para probar hipótesis a través de la medición numérica y el análisis estadístico, con el objetivo de establecer patrones de comportamiento y probar teorías". En consecuencia, el presente estudio recurre al análisis estadístico de los resultados obtenidos de los estudiantes para determinar la influencia de los memory games en la expresión oral en inglés. Asimismo, el estudio es de tipo aplicada, dado que busca emplear conocimientos teóricos sobre estrategias didácticas y expresión oral para dar solución a un problema educativo concreto.

Según Sánchez y Reyes (2015), mencionan que la investigación aplicada "pretende resolver problemas prácticos utilizando los conocimientos adquiridos de la investigación básica". Por ello, la investigación se orienta a mejorar la expresión oral de los estudiantes mediante la implementación del memory games, como estrategia metodológica.

Por otra parte, para Vara (2008) la investigación tipo aplicada, es un tipo de investigación cuyo objetivo principal es resolver problemas prácticos o inmediato, normalmente identifica la situación problemática y busca, dentro de las posibles soluciones, aquella que pueda ser la más adecuada para el contexto específico

Nuestra investigación es de tipo aplicada, ya que busca resolver un problema práctico mediante el uso de conocimientos teóricos, orientándose a mejorar la expresión

oral en inglés a través de la implementación de los memory games como estrategia didáctica.

El nivel de investigación es explicativo, ya que va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. Hernández et al. (2014) afirman que la investigación explicativa "busca determinar las causas de los fenómenos y explicar por qué ocurren".

En nuestro estudio el nivel es de carácter explicativo, porque pretende identificar las causas del fenómeno estudiado y explicar la relación entre las variables: el uso de memory games como variable independiente y la expresión oral en inglés como variable dependiente.

4.2. Métodos de investigación

4.2.1. Método general

Se empleó el método experimental, lo cual se ha ideado con el propósito de determinar, con la mayor confiabilidad posible, relaciones de causa-efecto, para lo cual uno o más grupos, llamados experimentales, se exponen a los estímulos experimentales y los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de ese u otros grupos, llamados de control que no reciben el tratamiento o estímulo experimental (Monje, 2011).

En este presente estudio, los memory games se aplicaron al grupo experimental con el propósito de evaluar su efecto en la expresión oral, comparándolo posteriormente con un grupo de control que no recibió la intervención**.**

4.2.2. Métodos específicos

Método inductivo: Es un método que se utiliza en la investigación y el razonamiento científico, que busca inferir conclusiones generales a partir de observaciones específicas. Es decir, este método parte de hechos concretos y particulares para llegar a una conclusión general. Una de las principales características del método inductivo es que se basa en la observación y la recolección de datos empíricos para generar patrones y generalizaciones. En este proceso, el investigador recopila información a través de sus sentidos y la organiza de manera sistemática para encontrar regularidades y patrones. A partir de estos patrones, se puede formular una hipótesis o una teoría que explique los fenómenos observados (Suárez, 2024).

Método deductivo: En lugar de comenzar con observaciones específicas y luego hacer generalizaciones, el método deductivo comienza con teorías generales y luego aplica la lógica para llegar a una conclusión específica. El proceso de razonamiento deductivo implica dos etapas. En primer lugar, se establece una premisa general o una teoría, que se acepta como verdadera. A continuación, se aplica la lógica para llegar a una conclusión específica. La lógica deductiva se basa en reglas formales y bien definidas que permiten derivar nuevas conclusiones a partir de premisas conocidas. Una de las características más importantes del método deductivo es que es una forma rigurosa de razonamiento. El proceso de razonamiento deductivo es muy estructurado y sigue un conjunto claro de reglas. Además, el método deductivo se utiliza comúnmente en disciplinas formales como las matemáticas, la lógica y la filosofía (Suárez, 2024).

El autor, menciona que el método inductivo consiste en obtener conclusiones generales a partir de hechos particulares, basándose en la observación y recolección de datos empíricos. A través de este proceso, el investigador identifica patrones que

permiten formular hipótesis o explicaciones sobre los fenómenos estudiados y el método deductivo parte de principios o teorías generales para llegar a conclusiones específicas mediante un razonamiento lógico y estructurado. Este método se caracteriza por su rigor y por seguir reglas formales que permiten derivar conclusiones a partir de premisas previamente establecidas.

4.3. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación empleado es cuasi-experimental**,** ya que se trabajó con grupos intactos (grupo experimental y grupo de control) sin asignación aleatoria de los participantes. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) definen el diseño cuasi-experimental como "aquel en el que no se puede asignar aleatoriamente a los sujetos a los grupos, pero sí se manipula la variable independiente para observar su efecto sobre la dependiente".

En el presente estudio, el programa de memory games se aplicó únicamente al grupo experimental, mientras que en el grupo control se continuó con la metodología tradicional. Posteriormente, se compararon los resultados obtenidos mediante una prueba de expresión oral pre-test y pos-test, con el fin de medir el efecto de la intervención sobre la expresión oral de los estudiantes.

GE: O1---------- X ---------- O3

GC: O2---------- O4

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O2: Pre test tanto en el grupo experimental y grupo control

O3 y O4: Post test tanto en el grupo experimental y grupo control

X: Manipulación de la variable independiente

4.4. Población y muestra

4.4.1. Población

La población de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes del tercer grado de las 4 secciones de educación secundaria de la Institución Educativa Nº 86686 "Señor de la soledad", Huaraz.

Según Vara (2015) la población se define como el conjunto de sujetos o elementos que poseen una o varias propiedades en común, ubicados en un espacio o territorio determinado y que pueden variar a lo largo del tiempo.

Tabla 1

Población de estudio

Grado y sección	N° de Estudiantes	Varones	Mujeres
3° "A"	21	11	10
3° "B"	19	8	11
3° "C"	16	10	6
3° "D"	16	7	9
TOTAL	**72**	**36**	**36**

Fuente: Nomina de estudiantes de la Institución Educativa Nº 86686 "Señor de la Soledad" Huaraz.

4.4.2. Muestra

La muestra se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando a dos secciones con características similares para participar en el estudio.

La muestra estuve conformada por 32 estudiantes de tercer grado de Educación Secundaria, de las secciones “C” y “D”, de la Institución Educativa Nº 86686 “Señor de la Soledad” Huaraz.

Los grupos para la muestra serán según la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupos	**Grado**	**Sección**	**Varones**	**Mujeres**	**Total**
Grupo experimental	3°	“D”	7	9	16
Grupo control	3°	“C”	10	6	16
Total			**17**	**15**	**32**

*Nota**.** Nómina de estudiantes 2025 de la I.E. “Señor de la Soledad – Huaraz*

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica

La técnica utilizada en esta investigación para medir la variable dependiente dependiente expresión oral en inglés, fue la observación. Esta técnica permitió recoger información sobre el desempeño oral de los estudiantes durante la implementación de los memory games, registrando cómo se desarrollaban en contextos de aprendizaje reales.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), la observación se define como el **“**registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas, tal como ocurren en su contexto natural”, lo que asegura la pertinencia y la fidelidad de los datos obtenidos para el análisis.

4.5.2. Instrumento

El instrumento utilizado en esta investigación fue la rúbrica de evaluación, la cual desempeñó un papel fundamental en la recolección de datos. Su aplicación se ajustó a la naturaleza y características del problema de estudio, así como a la intencionalidad de los objetivos de la investigación, permitiendo valorar de manera sistemática el desempeño de los estudiantes en la expresión oral durante la implementación de los memory games.

Según Fernández (2010, citado por Berrocal 2021) menciona que las rúbricas son guías de calificación que se utilizan para evaluar la ejecución del estudiante que describen las cualidades particulares de un artículo en específico, empresa o asociación en diferentes grados de ejecución, para explicar lo que generalmente se anticipa del trabajo del estudiante, evaluar su ejecución y trabajar con el alcance de entrada que fue asignado para observar si cumple con lo asignado y así poder cumplir con las metas que se han propuesto en la planificación.

Del mismo modo, se empleó una lista de cotejo como instrumento complementario, con la finalidad de reforzar la evaluación de los desempeños orales de los estudiantes.

La lista de cotejo es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemática para valorar la presencia o ausencia de estas y asegurar su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje. Una de sus ventajas es que es un instrumento fácil de construir, flexible y ampliamente aplicable en distintos escenarios de aprendizaje. Además, la lista de cotejo puede ser empleada tanto por el cuerpo docente como por la población escolar, ya que proporciona

evidencias sobre el logro o desempeño estudiantil en situaciones específicas (Sierra et al., 2020).

4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos en la investigación, se emplearon técnicas estadísticas cuantitativas**,** con el fin de describir, interpretar y comprobar los efecto**s** de la aplicación de los memory games en la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el análisis estadístico "permite organizar, resumir, presentar y analizar los datos con el propósito de responder a las hipótesis y objetivos de la investigación".

De acuerdo con Levin y Rubin (2010), "la representación gráfica de los datos es un recurso esencial para resumir información estadística y facilitar su interpretación visual, permitiendo observar tendencias, variaciones y comparaciones". Por tanto, el uso de gráficos permitió interpretar de manera clara el progreso de los estudiantes en la competencia de expresión oral tras la aplicación de los memory games.

Para el contraste de hipótesis de investigación**,** se aplicó la prueba t de Student para muestras independientes, la cual permite determinar si existen diferencias significativas entre los promedios del grupo. Según Kerlinger y Lee (2002), explican que "las pruebas paramétricas son procedimientos estadísticos que permiten contrastar hipótesis sobre medias poblacionales, asumiendo que los datos provienen de distribuciones normales y con varianzas homogéneas".

En este estudio, la prueba t se utilizó para determinar si la aplicación de los memory games produjo una mejora significativa en la expresión oral de los estudiantes, en comparación con el método tradicional.

4.7. Procesos de selección y validación de los instrumentos de investigación

La validación del instrumento se realizó a través de juicios de expertos, considerando 3 docentes de la especialidad de inglés con grado de maestría y experiencia en investigación. Las fichas figuran en el anexo 03.

Para confiabilidad del instrumento se procedió una prueba piloto de 16 estudiantes del tercer grado de secundaria, sección “B”, de la institución educativa N° 86686 “Señor de la Soledad” - Huaraz y se sometió al estadístico del alfa de Cronbach y se obtenido.

Tabla 3

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	3

La prueba de fiabilidad del instrumento arrojó un resultado del 0,960 que significan que los ítems de los instrumentos son excelentes para medir la variable de expresión oral de interés.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Descripción de la experimentación

A. Coordinación

Primero, se gestionó la constancia de aceptación para la implementación del proyecto de investigación. Luego, se formalizó el procedimiento mediante la presentación del oficio de autorización para la aplicación del proyecto de investigación. A continuación, se realizaron coordinaciones con el subdirector de la institución educativa, quien organizó una reunión con el coordinador académico y la docente de aula. Durante esta reunión, se acordó la designación del grado y la sección donde se desarrollaría la investigación de tipo cuasi-experimental.

Una vez definido el grupo participante, se planificó la aplicación del pre-test y post-test, utilizando como instrumento de evaluación una rúbrica diseñada para medir los aprendizajes esperados.

Finalmente, se llevó a cabo la intervención educativa, compuesta por seis sesiones de aprendizaje, dividido en dos sesiones, correspondientes al diseño cuasi-experimental, con el propósito de observar y analizar los efectos de los memory games en la expresión oral en inglés de los estudiantes.

B. Elaboración del instrumento

Se elaboró el instrumento de evaluación, en este caso una rúbrica, con el propósito de medir la variable dependiente la expresión oral. Para su construcción, inicialmente se identificaron los aspectos relevantes del proyecto que debían ser evaluados. Posteriormente, se definieron los niveles de logro, describiendo el

desempeño de los estudiantes desde un nivel básico hasta uno excelente. Finalmente, estos elementos se organizaron en una tabla, facilitando así la valoración sistemática del desempeño.

El diseño de la rúbrica se fundamentó en la operacionalización de variables, considerando sus dimensiones e indicadores, lo que permitió asegurar la validez y pertinencia del instrumento para la investigación.

C. Aplicación del programa

N°	FECHA	SESIÓN DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS
1	4/06/2025	Pre-test	Expresión oral
2	5/06/2025	Let’s talk about our family's abilities	Expresión oral
3	11/06/2025	Let's Talk About Our Family's Abilities	Procesamiento cerebral
4	12/06/2025	My Family Tree	Procesamiento cerebral
5	18/06/2025	My Family Tree	Concentración
6	19/06/2025	Jobs and Qualities	Concentración
7	25/06/2025	Jobs and Qualities	Memoria a corto y largo plazo
8	26/06/2025	Let's Talk About Our Family's Abilities	Memoria a corto y largo plazo
9	2/07/2025	Let’s talk about our family's abilities	Memoria a corto y largo plazo
10	3/07/2025	How Often Do You Work?	Pensamiento crítico
11	9/07/2025	How Often Do You Work?	Pensamiento crítico
12	10/07/2025	Let's Describe Jobs and Occupation in Our Community	Pensamiento crítico
13	17/07/2025	Jobs and Occupations in Peru	Pensamiento crítico
14	18/07/2025	Jobs and Occupations in Peru	Expresión oral
15	24/07/2025	Post-test	Expresión oral

D. Baremos del instrumento

Para la organización de los datos obtenidos se ha empleado el siguiente baremo:

Niveles	Objetivo general	Objetivo específico 1	Objetivo específico 2	Objetivo específico 3
Excelente	40 - 48	15 – 16	15 - 16	15 - 16
Bueno	30 – 39	12 – 14	12 – 14	12 – 14
Regular	21 – 29	8 – 11	8 – 11	8 – 11
Insuficiente	12 - 20	4 – 7	4 – 7	4 – 7

5.2. Presentación, análisis e interpretación de los resultados

5.2.1. Resultados del Pre Test al grupo experimental y control

Tabla 4

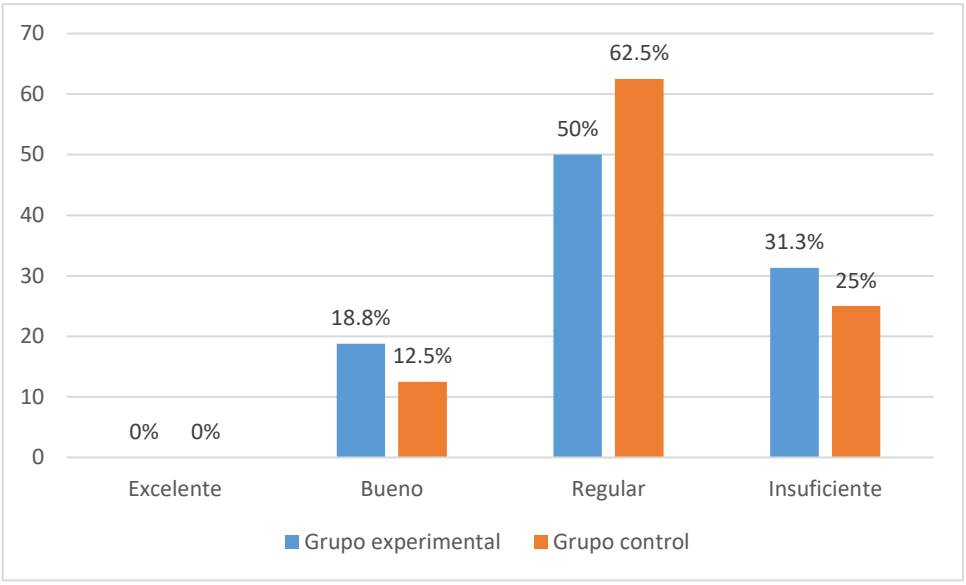
Expresión oral en inglés

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	3	18,8	2	12,5
	Regular	8	50,0	10	62,5
	Insuficiente	5	31,3	4	25,0
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del pre test de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia*.

Figura 1

Expresión oral en inglés Pre Test



Nota: *Datos obtenidos del pre test de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 4 y figura 1 respecto a la expresión oral en inglés, se puede apreciar que en el grupo experimental la mayoría de los estudiantes se concentra en el nivel "Regular" con un 50,0% (8 alumnos), seguido por el nivel "Insuficiente" con un 31,3% (5 alumnos) y, en menor medida, el nivel "Bueno" con un 18,8% (3 alumnos) y en el grupo control el nivel "Regular" predomina con el 62,5% (10 estudiantes), el nivel "Insuficiente" abarca el 25,0% (4 estudiantes) y la categoría "Bueno" representa la menor proporción con el 12,5% (2 estudiantes). Cabe destacar que, ningún estudiante de ambos grupos logró ubicarse en el nivel "Excelente".

Tabla 5

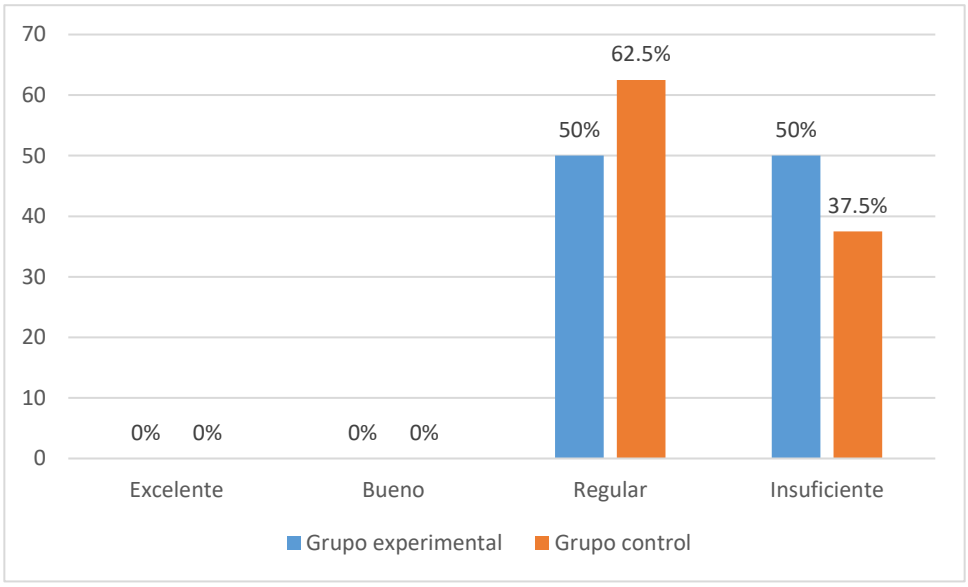
Vocabulario de la expresión oral en inglés

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	0	0	0	0
	Regular	8	50,0	10	62,5
	Insuficiente	8	50,0	6	37,5
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del pre test en el vocabulario de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Figura 2

Vocabulario Pre Test



Nota: *Datos obtenidos del pre test en el vocabulario de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y figura 2, respecto al vocabulario para la expresión oral en inglés, se puede apreciar que los estudiantes del grupo experimental, se distribuyen equitativamente entre los niveles "Regular" e "Insuficiente", alcanzando un 50,0% (8 alumnos) en cada categoría. Mientras que en el grupo control el 37,5% (6 estudiantes)

están en el nivel “Insuficiente” y el 62,5% (10 estudiantes) se encuentran en “Regular” siendo de mayor cantidad. Las categorías “Bueno” y “Excelente” están en 0%.

Tabla 6

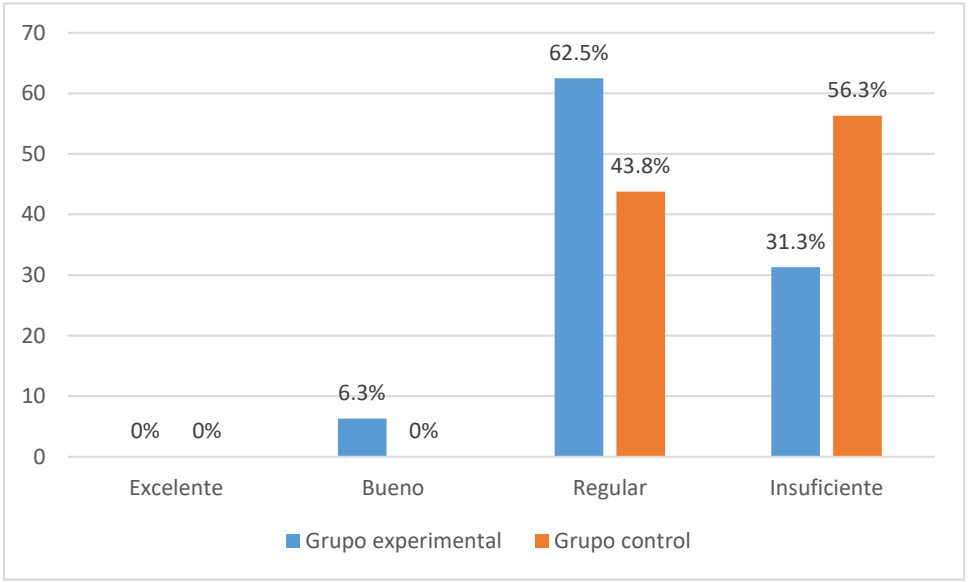
Pronunciación en la expresión oral en inglés

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	1	6,3	0	0
	Regular	10	62,5	7	43,8
	Insuficiente	5	31,3	9	56,3
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del pre test en la pronunciación de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 “Señor de la Soledad”. Elaboración propia.*

Figura 3

Pronunciación Pre Test



Nota: *Datos obtenidos del pre test en la pronunciación de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 “Señor de la Soledad”. Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y figura 3, respecto a la pronunciación para la expresión oral en inglés, se puede apreciar que los estudiantes del grupo experimental, el 62,5% (10 alumnos) están en el nivel “Regular”, el 31,3% (5 estudiantes) en el nivel

"Insuficiente", y el 6,3% (1 estudiante) en el nivel "Bueno" siendo la menor cantidad. Mientras que en el grupo control el 56,3% (9 estudiantes) están en el nivel "Insuficiente" y el 43,8% (7 estudiantes) se encuentran en "Regular". Finalmente, ningún participante (0%) de ambos grupos logró situarse en el nivel "Excelente", y en el nivel "Bueno" para el caso del grupo control.

Tabla 7

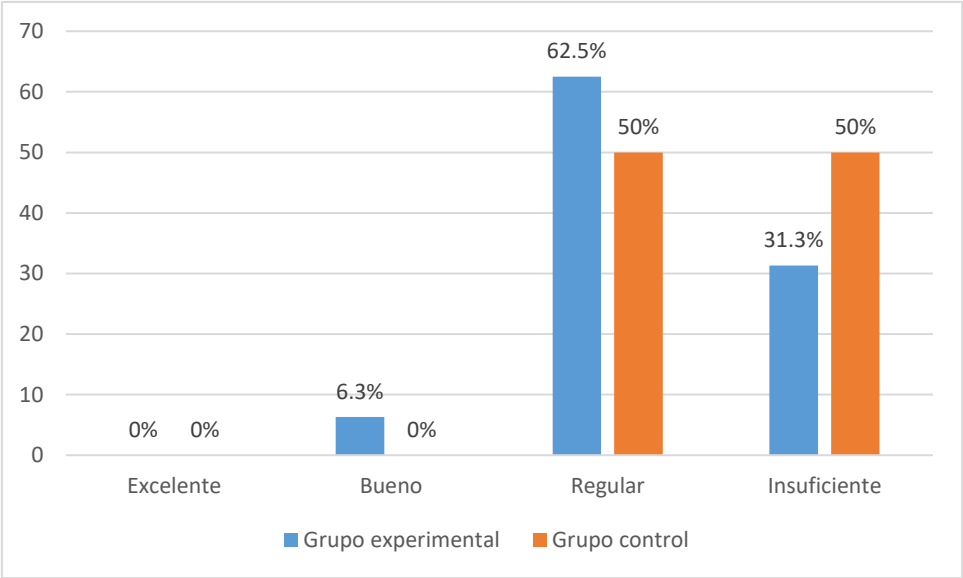
Fluidez de la expresión oral en inglés

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	1	6,3	0	0
	Regular	10	62,5	8	50,0
	Insuficiente	5	31,3	8	50,0
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del pre test en la fluidez de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Figura 4

Fluidez Pre Test



Nota: *Datos obtenidos del pre test en la fluidez de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y figura 4, respecto a la fluidez para la expresión oral en inglés, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 62,5% (10 alumnos) están en el nivel "Regular", el 31,3% (5 estudiantes) en el nivel "Insuficiente", y el 6,3% (1 estudiante) en el nivel "Bueno". Mientras que en el grupo control se dividió equitativamente entre los niveles "Regular" e "Insuficiente", registrando un 50,0% (8 estudiantes) en cada uno. Finalmente, ningún participante (0%) de ambos grupos logró situarse en el nivel "Excelente", y en el nivel "Bueno" para el caso del grupo control.

5.2.2. Resultados del Post Test al grupo experimental y control

Tabla 8

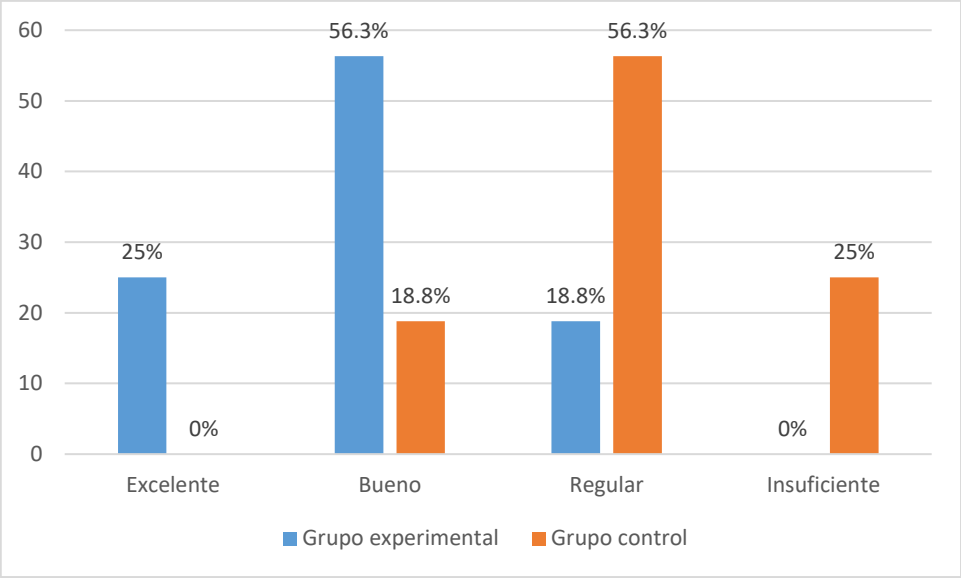
Influencia de memory games para la expresión oral en inglés

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	4	25,0	0	0
	Bueno	9	56,3	3	18,8
	Regular	3	18,8	9	56,3
	Insuficiente	0	0	4	25,0
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del post test de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia*.

Figura 5

Expresión oral en inglés Post Test



Nota: *Datos obtenidos del post test de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 8 y figura 5, respecto a la influencia del memory games para la expresión oral en inglés, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 25,0% (4 estudiantes) están en el nivel "Excelente", el 56,3% (9 estudiantes) se encuentran en el nivel "Bueno" y el 18,8% (3 estudiantes) están en el nivel "Regular". Mientras que en el grupo control el 25,0% (4 estudiantes) se encuentran en el nivel "Insuficiente", el 56,3% (9 estudiantes) se encuentran en "Regular" y el 0% (0 estudiantes) en el nivel "Excelente" siendo el menor número. Evidenciando un cambio significativo en el grupo experimental respecto a los resultados del pre test.

Tabla 9

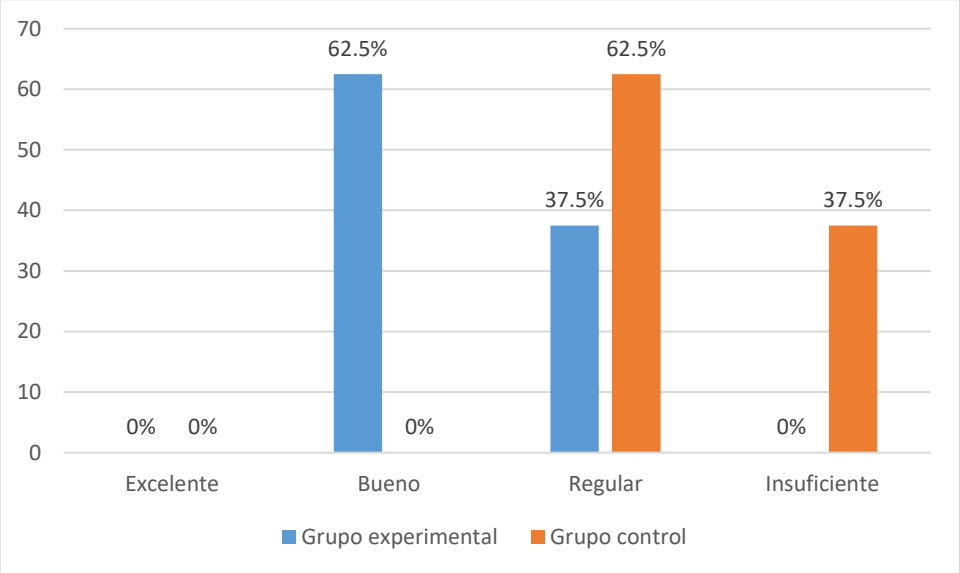
Influencia de memory games en la mejora del vocabulario

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	10	62,5	0	0
	Regular	6	37,5	10	62,5
	Insuficiente	0	0	6	37,5
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del post test en el vocabulario de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Figura 6

Vocabulario Post Test



Nota: *Datos obtenidos del post test en el vocabulario de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 9 y figura 6, respecto a la influencia del memory games en el vocabulario para la expresión oral en inglés, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 62,5% (10 estudiantes) se encuentran en el nivel "Bueno" y el 37,5% (6 estudiantes) están en el nivel "Regular". Mientras que en el grupo control el 37,5%

(6 estudiantes) se encuentran en el nivel “Insuficiente”, el 62,5% (10 estudiantes) se encuentran en “Regular” y el 0% (0 estudiantes) en el nivel “Excelente” siendo el menor número. Evidenciando un cambio significativo en el grupo experimental respecto a los resultados del pre test.

Tabla 10

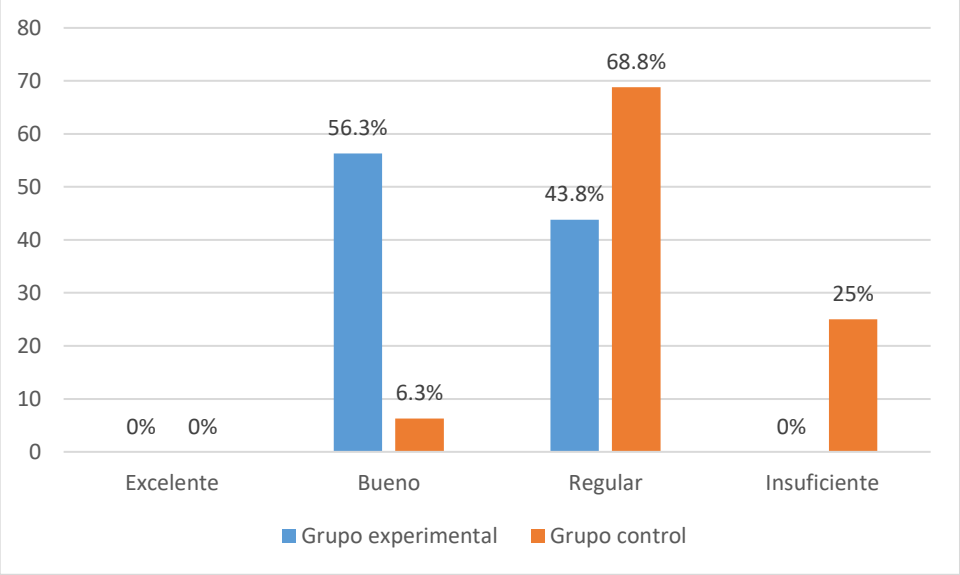
Influencia de memory games en la mejora de la pronunciación

		Grupo experimental		Grupo control	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	0	0	0	0
	Bueno	9	56,3	1	6,3
	Regular	7	43,8	11	68,8
	Insuficiente	0	0	4	25,0
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del post test en la pronunciación de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 “Señor de la Soledad”. Elaboración propia.*

Figura 7

Pronunciación Post Test



Nota: *Datos obtenidos del post test en la pronunciación de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 “Señor de la Soledad”. Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 10 y figura 7, respecto a la influencia del memory games en la pronunciación para la expresión oral en inglés, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 56,3% (9 estudiantes) se encuentran en el nivel "Bueno" y el 43,8% (7 estudiantes) están en el nivel "Regular" siendo de menor cantidad. Mientras que en el grupo control el 25,0% (4 estudiantes) se encuentran en el nivel "Insuficiente", el 68,8% (11 estudiantes) se encuentran en "Regular" y el 6,3% (1 estudiante) en el nivel "Bueno" siendo el menor número. Evidenciando un cambio significativo en el grupo experimental respecto a los resultados del pre test.

Tabla 11

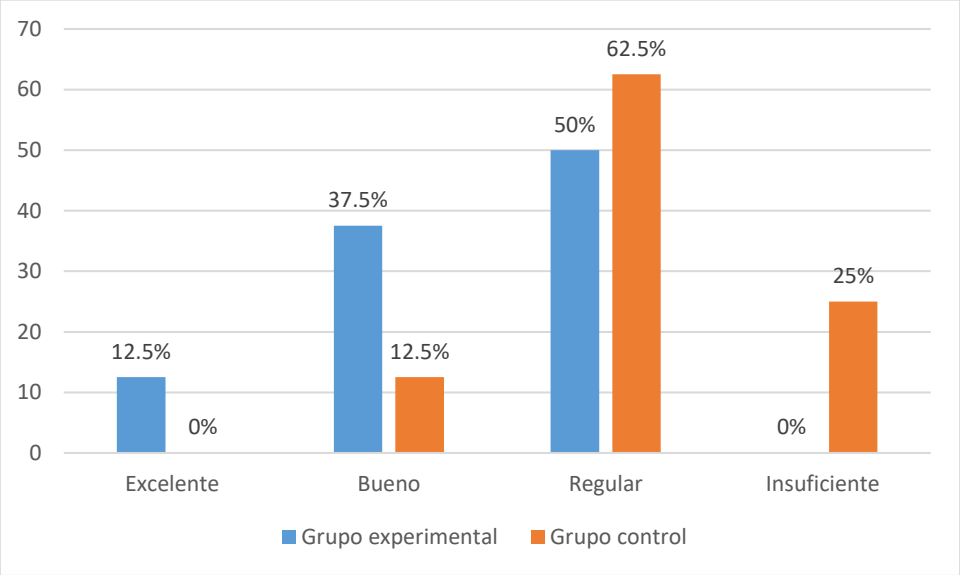
Influencia de memory games en la mejora de la fluidez

		Grupo experimental		**Grupo control**	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Excelente	2	12,5	0	0
	Bueno	6	37,5	2	12,5
	Regular	8	50,0	10	62,5
	Insuficiente	0	0	4	25,0
	Total	16	100,0	16	100,0

Nota: *Datos obtenidos del post test en la fluidez de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Figura 8

Fluidez Post Test



Nota: *Datos obtenidos del post test en la fluidez de los estudiantes de 3ro C y D de secundaria de la I.E. N° 86686 "Señor de la Soledad". Elaboración propia.*

Análisis e interpretación

En la tabla 11 y figura 8, respecto a la influencia del memory games en la fluidez para la expresión oral en inglés, se observa que los estudiantes del grupo experimental, el 12,5% (2 estudiantes) se encuentran en el nivel "Excelente", el 37,5% (6 estudiantes) se encuentran en el nivel "Bueno" y el 50,0% (8 estudiantes) están en el nivel "Regular". Mientras que en el grupo control el 25,0% (4 estudiantes) se encuentran en el nivel "Insuficiente", el 62,5% (10 estudiantes) se encuentran en "Regular" y el 12,5% (2 estudiantes) en el nivel "Bueno" siendo el menor número. Evidenciando un cambio significativo en el grupo experimental respecto a los resultados del pre test.

5.3. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general: determinar la influencia de la estrategia memory games en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de

secundaria, sección “D” de la Institución Educativa N.° 86686 “Señor de la Soledad”, Huaraz - 2025. Previa aplicación del instrumento, se tuvo cierta cantidad de estudiantes, en el 31,3% (5 estudiantes) están en el nivel “Insuficiente”, el 50,8% (8 estudiantes) se encuentran en el nivel “Regular”; posterior a la aplicación del instrumento se tuvo que, en el grupo experimental el 25,0% (4 estudiantes) están en el nivel “Excelente” y el 56,3% (9 estudiantes) están en el nivel “Bueno” evidenciando un cambio significativo favorable. Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), siendo menor al 0.05; aceptando la hipótesis alterna, dando entender que el memory games influye significativamente en la expresión oral en inglés. Resultados que son semejantes con Garma (2021) en su tesis titulada “Juego de roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria, San Juan de Lurigancho, 2021”, encontró que, antes de la aplicación de la estrategia basada en el juego de roles, los estudiantes presentaban niveles bajos en la expresión oral, se aplicaron diez sesiones de aprendizaje basadas en la estrategia, promoviendo un mayor protagonismo de los estudiantes en los diálogos, los resultados evidenciaron un gran desempeño, quienes lograron alcanzar niveles superiores. Concluyendo que, los datos obtenidos y la discusión de los resultados comprueban que el juego de roles mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del 2º de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2021. Debido a ello se recomienda la aplicación de esta técnica para ser empleado en otros contextos.

Respecto al primer objetivo específico: cuantificar la incidencia del memory games en la mejora del vocabulario de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria, sección “D” de la Institución Educativa N.° 86686 “Señor de la Soledad”, Huaraz - 2025. Los resultados evidencian una mejora significativa en el grupo

experimental después de la aplicación de la estrategia pedagógica. Antes de la intervención, en el pretest se observó que el 50,0 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel “Insuficiente”, lo que evidenciaba dificultades en el desarrollo del vocabulario. Sin embargo, después de la aplicación del memory games, los resultados del postest mostraron que el 62,5 % de los estudiantes alcanzó el nivel “Bueno”, evidenciando un cambio favorable. Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), inferior al valor teórico de 0,05, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Esto indica que la intervención aplicada influye significativamente en la mejora del vocabulario en los estudiantes. Estos resultados obtenidos en la presente investigación guardan relación con lo reportado por Mamani y Fernández (2022) en su tesis de licenciatura “Cooperative Games and Activities in English Classes at Utasawa Elementary School, 2019–2021”, en la ciudad de La Paz. Evidenciaron que la implementación de juegos cooperativos y actividades dinámicas contribuye significativamente al desarrollo de la expresión oral en inglés. En su estudio, tras la aplicación de un pretest, se identificaron dificultades en aspectos como la pronunciación y el vocabulario; sin embargo, luego de la intervención pedagógica, los resultados del postest mostraron una mejora notable en dichas habilidades. En ambos estudios se confirma que el uso de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje del idioma inglés, especialmente en el desarrollo de la expresión oral y el vocabulario. Sin embargo, mientras Mamani y Fernández emplearon juegos cooperativos basados en enfoques como el método Montessori y la Respuesta Física Total, la presente investigación utilizó específicamente los memory games, lo que evidencia que diferentes tipos de estrategias lúdicas pueden generar efectos positivos similares en el aprendizaje.

Respecto al segundo objetivo específico: determinar la contribución del memory games en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria, sección “D” de la Institución Educativa N.° 86686 “Señor de la Soledad”, Huaraz - 2025. Antes de la intervención, en el pretest se observó que el 31, 3 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el “Insuficiente y el 62, 5 % estaban en el nivel “Regular”, lo que evidenciaba dificultades en la pronunciación. Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia basada en el memory games, los resultados del postest mostraron que el 56,3 % de los estudiantes alcanzaron el nivel “Bueno”. Asimismo, el análisis estadístico mostró un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), valor inferior al nivel de significancia establecido de 0,05, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Esto indica que el memory games influye significativamente en la mejora de la pronunciación. Resultados que coinciden con Zenteno (2025) en su tesis maestría “Juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa pública, Los Olivos, 2025” Lima- Perú. Determinó que la aplicación del juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de secundaria. En su estudio, el análisis estadístico evidenció un nivel de significancia de 0,000005 ($p < 0,05$), lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa y concluir que dicha estrategia pedagógica favorece el desarrollo de habilidades orales. Ambos estudios coinciden en que el uso de estrategias lúdicas, como el juego de roles y los memory games, contribuye de manera significativa al desarrollo de la expresión oral en inglés. Sin embargo, mientras Zenteno emplea el juego de roles como estrategia basada en la interacción, la presente investigación utiliza los memory games, enfocados en la asociación, repetición y memoria. A pesar

de estas diferencias, ambas estrategias promueven la participación activa y la práctica constante del idioma, elementos clave para mejorar la pronunciación.

Desde esta perspectiva, se reafirma que la incorporación de metodologías lúdicas en el aula constituye un recurso eficaz para fortalecer las habilidades orales en inglés, favoreciendo no solo el aprendizaje, sino también la motivación y confianza de los estudiantes.

Respecto al tercer objetivo específico: medir la repercusión del memory games en la mejora de la fluidez del inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria, sección "D" de la Institución Educativa N.° 86686 "Señor de la Soledad", Huaraz - 2025. Antes de la intervención, en el pretest se observó que el 31,5 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel "Insuficiente", lo que evidenciaba dificultades en la fluidez para la expresión oral en inglés. Sin embargo, después de la aplicación del memory games, los resultados del postest mostraron que el 37,5 % de los estudiantes alcanzaron el nivel "Bueno" y el 12,5 % el nivel "Excelente". Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), valor inferior al nivel de significancia establecido de 0,05, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Esto indica que el memory games influye significativamente en la mejora de la fluidez. Resultados que coinciden con la investigación de Sandoval (2021) en su tesis de maestría " Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada, 2021" Lima – Perú. Determinó que la aplicación de juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de secundaria. En su estudio, los resultados evidenciaron un progreso notable, ya que en el pretest la mayoría de los estudiantes se encontraba en niveles bajos de desempeño, mientras que en el postest se observó un incremento significativo en los

niveles de “proceso”, “logro esperado” y “logro destacado”. De manera similar, en la nuestra investigación, antes de la intervención, los estudiantes presentaban dificultades en la fluidez en inglés. Sin embargo, tras la aplicación de los memory games, los resultados del postest mostraron un avance significativo, lo que demuestra una mejora. Ambos estudios coinciden en que el uso de estrategias lúdicas contribuye significativamente al desarrollo de la expresión oral en inglés. Mientras Sandoval emplea juegos didácticos de manera general, nuestra investigación se centra específicamente en los memory games, evidenciando que este tipo de estrategia también resulta eficaz para mejorar la fluidez en los estudiantes.

Desde esta perspectiva, se reafirma que la incorporación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorece la práctica constante del idioma, incrementa la participación y fortalece habilidades comunicativas como la fluidez, permitiendo a los estudiantes expresarse con mayor seguridad y continuidad.

5.4. Contrastación de las hipótesis

1. Hipótesis de Investigación

El memory games influye de manera significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

2. Hipótesis estadística

H_1: El memory games influye de manera significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “N.º 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

H₀: El memory games no influye de manera significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “N.º 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

3. **Nivel de Significancia**

El nivel de significación teórica es α = 0,05, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

4. **Función de Prueba**

Tabla 12

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia Experimental	,159	16	,200*	,936	16	,299
Diferencia Control	,143	16	,200*	,939	16	,331

Tabla 13

Estadísticas de muestras emparejadas para la expresión oral en inglés

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	PostTest Experimental	34,6250	16	4,91087	1,22772
	PreTest Experimental	25,5000	16	5,31664	1,32916
Par 2	PostTest Control	26,1250	16	5,61991	1,40498
	PreTest Control	21,8125	16	5,30684	1,32671

Tabla 14

Prueba T de student para la expresión oral en inglés

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	PostTest Experimental - PreTest Experimental	9,12500	1,74642	,43661	8,19440	10,05560	20,900	15	,000
Par 2	PostTest Control - PreTest Control	4,31250	1,53704	,38426	3,49347	5,13153	11,223	15	,000

5. Regla de decisión

- Rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es menor que α.
- No rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es mayor que α.

6. Conclusión

Respecto a la tabla 15, en el grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 (p < 0,001), inferior al valor teórico de 0,05, lo que permite rechazar la hipótesis nula, dando a entender que, el memory games influye significativamente en la mejora de la expresión oral en inglés, con un aumento promedio de 9,12 puntos.

En el grupo control, también se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 (p < 0,001), indicando que su mejora también fue estadísticamente significativa. Sin embargo, el aumento promedio en este grupo fue de solo 4,31 puntos. Al comparar

ambos resultados, se evidencia que, aunque ambos grupos progresaron, el grupo experimental alcanzó una mejora superior más del doble, en comparación con el grupo control, demostrando la mayor efectividad del tratamiento experimental.

Por tanto, se concluye que la intervención basada en memory games constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la expresión oral en inglés.

Hipótesis específica 1

1. **Hipótesis de investigación:** El memory games incide significativamente en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección "D" en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad ", Huaraz, 2025.
2. **Hipótesis de estadística:**

   H_1: El memory games incide significativamente en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección "D" en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad ", Huaraz, 2025.

   H_0: El memory games no incide significativamente en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección "D" en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad ", Huaraz, 2025.

3. **Nivel de significancia**

   El nivel de significancia establecido para la investigación es $\alpha = 0,05$, lo que corresponde a un nivel de confianza del 95%.

4. Función de la prueba

Tabla 15

Estadísticas de muestras emparejadas para el vocabulario

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Vocabulario Post Experimental	11,8125	16	2,04022	,51006
	Vocabulario Pre Experimental	8,0000	16	2,28035	,57009
Par 2	Vocabulario Post Control	8,1875	16	1,72119	,43030
	Vocabulario Pre Control	7,4375	16	1,96532	,49133

Tabla 16

Prueba T de student para el vocabulario

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Vocabulario Post Experimental - Vocabulario Pre Experimental	3,81250	1,86971	,46743	2,81620	4,80880	8,156	15	,000
Par 2	Vocabulario Post Control - Vocabulario Pre Control	,75000	1,06458	,26615	,18272	1,31728	2,818	15	,013

5. Regla de decisión

- Rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es menor que α.
- No rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es mayor que α.

6. Conclusión

Respecto a la Tabla 17, en el grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 (p < 0,001), valor que es inferior al valor de 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula, demostrando que la intervención aplicada mejoró significativamente el vocabulario de los estudiantes, con un incremento promedio de 3,81 puntos.

En cuanto al grupo control, el nivel de significancia obtenido fue de 0,013 (p < 0,05), lo que indica que también hubo una mejora estadística. Sin embargo, al observar la media de las diferencias, este grupo solo incrementó su puntaje en 0,75 puntos. Al comparar ambos resultados, se concluye que, si bien el progreso del grupo control es significativo, el grupo experimental logró una mejora mayor en el desarrollo del vocabulario, confirmando el memory games incide significativamente en el vocabulario.

Hipótesis específica 2

1. **Hipótesis de investigación:** El memory games contribuye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección "D" en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad ", Huaraz, 2025.
2. **Hipótesis de estadística:**

   H_1: El memory games contribuye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la

sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

H_0: El memory games no contribuye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

3. Nivel de significancia

El nivel de significancia establecido para la investigación es $\alpha = 0,05$, lo que corresponde a un nivel de confianza del 95%.

4. Función de la prueba

Tabla 17

Estadísticas de muestras emparejadas para la pronunciación

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pronunciación Post Experimental	11,3125	16	1,74045	,43511
	Pronunciación Pre Experimental	8,6250	16	1,89297	,47324
Par 2	Pronunciación Post Control	8,6875	16	2,18232	,54558
	Pronunciación Pre Control	7,1250	16	1,74642	,43661

Tabla 18

Prueba T de student para la pronunciación

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pronunciación Post Experimental - Pronunciación Pre Experimental	2,68750	1,53704	,38426	1,86847	3,50653	6,994	15	,000
Par 2	Pronunciación Post Control - Pronunciación Pre Control	1,56250	1,20934	,30233	,91809	2,20691	5,168	15	,000

5. Regla de decisión

- Rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es menor que α.
- No rechazar **H_o** cuando la significación observada "p" es mayor que α.

6. Conclusión

Respecto a la Tabla 18, en el grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia bilateral de 0,000 ($p < 0,001$), lo cual es inferior al nivel de significancia teórica de 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula, confirmando que la intervención pedagógica influyó significativamente en la mejora de la pronunciación en inglés, logrando un aumento promedio de 2,68 puntos.

Por otro lado, en el grupo control también se registró una significancia de 0,000 ($p < 0,001$), lo que indica que su progreso también fue estadísticamente significativo. El

incremento promedio en este grupo fue de 1,56 puntos. Al comparar ambos resultados, se concluye que, permitieron un avance en la pronunciación, el grupo experimental obtuvo una mejora notablemente superior.

Hipótesis específica 3

1. **Hipótesis de investigación:** El memory games repercute significativamente en la mejora de la fluidez de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.
2. **Hipótesis de estadística:**

   H_1: El memory games repercute significativamente en la mejora de la fluidez de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

   H_0: El memory games no repercute significativamente en la mejora de la fluidez de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la sección “D” en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025.

3. **Nivel de significancia**

   El nivel de significancia establecido para la investigación es $\alpha = 0,05$, lo que corresponde a un nivel de confianza del 95%.

4. **Función de la prueba**

Tabla 19

Estadísticas de muestras emparejadas para la fluidez

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Fluidez Post Experimental	11,5000	16	2,16025	,54006
	Fluidez Pre Experimental	8,8750	16	1,89297	,47324
Par 2	Fluidez Post Control	9,2500	16	2,20605	,55151
	Fluidez Pre Control	7,2500	16	1,84391	,46098

Tabla 20

Prueba T de student para la fluidez

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Fluidez Post Experimental - Fluidez Pre Experimental	2,62500	1,14746	,28687	2,01356	3,23644	9,151	15	,000
Par 2	Fluidez Post Control - Fluidez Pre Control	2,00000	1,09545	,27386	1,41628	2,58372	7,303	15	,000

5. **Regla de decisión**

- Rechazar **H_o** cuando la significación observada “p” es menor que α.
- No rechazar **H_o** cuando la significación observada “p” es mayor que α.

6. Conclusión

Respecto a la Tabla 20, en el grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), el cual es inferior al valor teórico de 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula, demostrando que el programa aplicado influyó de manera significativa en la mejora de la fluidez en inglés, con un incremento promedio de 2,62 puntos.

En el grupo control, también se registró un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,001$), lo que indica que su progreso fue estadísticamente significativo. Sin embargo, la media de las diferencias en este grupo fue de 2,00 puntos. Al comparar ambos grupos, se concluye que, aunque ambos avanzaron, el grupo experimental alcanzó una mayor ganancia en el puntaje de fluidez en comparación con el grupo control.

CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo general, los resultados evidenciaron que en el pre test el grupo experimental presentó un 31,3% (5 estudiantes) en el nivel "Insuficiente" y el 50,0% (8 estudiantes) en el nivel "Regular" llegando a ser la gran cantidad de los estudiantes que presentaban dificultad en la expresión oral en inglés. Posterior aplicación del memory games, en el post test se observó una mejora notable, alcanzando un 25% (4 estudiantes) en el nivel "Excelente" y un 56,3% (9 estudiantes) en el nivel "Bueno". Afirmando que, al hacer uso del memory games, se obtiene resultados favorables para el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes en estudiantes de tercer grado de secundaria, sección "D" de la Institución Educativa N°86686 "Señor de la Soledad", Huaraz – 2025.
2. En relación al primer objetivo específico, los datos evidencian que, tras la intervención, el grupo experimental presentó mejores resultados en comparación con el grupo control, y la prueba t de Student mostró un valor de significancia menor al nivel establecido ($\alpha = 0,05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna para esta dimensión. Por lo tanto, se concluyó que, el memory games influyó significativamente en el vocabulario de la expresión oral en inglés en los estudiantes en estudiantes de tercer grado de secundaria, sección "D" de la Institución Educativa N° 86686 "Señor de la Soledad", Huaraz – 2025.
3. Con respecto al segundo objetivo específico, la comparación de los resultados entre el pretest y el postest, así como entre el grupo experimental y el grupo control, evidenció diferencias estadísticamente significativas, confirmadas mediante la prueba t de Student con un valor de significancia inferior a 0,05, lo que respalda la eficacia de la estrategia aplicada en esta dimensión para la expresión oral en inglés.

Se concluyó que el memory games mejoró significativamente la capacidad de interpretación en los estudiantes evaluados.

4. Por último, en el tercer objetivo, los resultados muestran que los estudiantes del grupo experimental lograron mayores avances en la fluidez, en comparación con el grupo control. La prueba t de Student arrojó un valor de significancia menor a 0,05, permitiendo rechazar la hipótesis nula y confirmar el efecto positivo de la intervención en esta dimensión. Se concluyó que el memory games influyó significativamente en la expresión oral en inglés.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes del área de inglés incorporar de manera sistemática y planificada el uso de estrategias lúdicas como los memory games dentro de sus sesiones de aprendizaje. Estas actividades no solo favorecen el desarrollo de la expresión oral, sino que también generan un ambiente dinámico, motivador y participativo, lo cual contribuye a disminuir la ansiedad en los estudiantes al momento de comunicarse en una lengua extranjera. Asimismo, se sugiere que estas estrategias sean adaptadas al nivel y características de los estudiantes, integrándose de forma coherente con los objetivos curriculares para garantizar un aprendizaje significativo y sostenido en el tiempo.

2. Se recomienda fortalecer el desarrollo del vocabulario en inglés mediante la aplicación continua de actividades que promuevan la asociación, repetición y uso contextualizado de palabras. En este sentido, los memory games pueden ser utilizados como una herramienta didáctica efectiva para estimular la memoria y la retención de información, facilitando la adquisición de nuevos términos. Además, se sugiere complementar estas actividades con ejercicios comunicativos que permitan a los estudiantes utilizar el vocabulario aprendido en situaciones reales, favoreciendo así su internalización y uso adecuado en la expresión oral.

3. Se recomienda a la institución educativa N° 86686 “Señor de la Soledad” - Huaraz, implementar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la pronunciación, tales como actividades de repetición guiada, modelado del lenguaje y uso de recursos audiovisuales que permitan a los estudiantes identificar y reproducir correctamente los sonidos del idioma inglés. Asimismo, se sugiere integrar los memory games con ejercicios fonéticos que favorezcan la articulación adecuada de palabras, contribuyendo a mejorar la claridad y precisión en la comunicación oral. Es importante, además, brindar

retroalimentación constante y oportuna, de modo que los estudiantes puedan corregir sus errores y mejorar progresivamente su pronunciación.

4. Se recomienda promover el desarrollo de la fluidez en la expresión oral a través de metodologías activas que fomenten la interacción constante entre los estudiantes. En este sentido, es importante generar espacios de comunicación donde los estudiantes puedan expresarse libremente en inglés, sin temor a equivocarse, utilizando estrategias como juegos, dinámicas grupales y actividades comunicativas. Asimismo, se sugiere que el docente actúe como facilitador del aprendizaje, motivando la participación y creando un ambiente de confianza que permita a los estudiantes mejorar su seguridad y espontaneidad al hablar. De esta manera, se contribuirá al desarrollo integral de la competencia comunicativa en el idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aanchal, S. (2025). *Importancia de la pronunciación en inglés para mejorar las habilidades de expresión oral*. PlanetSpark. https://www.planetspark.in/public-speaking/importance-of-pronunciation

Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf

Arroyo, J., Corpus, M., Landauro, A., Lucich, M., Santa Cruz, J., & Vivar, M. (2023). *Los juegos dinámicos y su influencia en el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés, de los estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 88005 Corazón de Jesús* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. https://www.studocu.com/

Asembio. (2024). *Cómo procesa la información nuestro cerebro y por qué es importante*. https://asembio.cl/como-procesa-la-informacion-nuestro-cerebro-y-por-que-es-importante/

Aso Poza, U. (2019). *¿Cómo procesa la información el cerebro?* Psicología y Mente. https://psicologiaymente.com/neurociencias/como-procesa-informacion-cerebro

Asunción, M. (2024). *Deterioro de la memoria a corto plazo*. National Library of Medicine. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/sites/books/NBK545136/

Básica, C. N. (2026). *Currículo Nacional de Educación Básica.* Obtenido de https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf

Berrocal Vegas, J. M. (2021). *La rúbrica en la evaluación de los aprendizajes* [Tesis, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

Británica. (s.f.). *Pronunciación.* Enciclopedia Británica. Obtenido de https://www.britannica.com/topic/pronunciation/Changes-in-pronunciation

Bobadilla, I., Díaz, L., Grawe, A., & Maripangui, M. (2016). *Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel* [Trabajo académico].

Castillo, T. (2021). *Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019.* [Tesis de pregrado Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22893/Estudiar_Comunicación_Castillo_Lujerio_Teresa_Francisca.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castillo, D., & Deza, E. (2021). *El debate en la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de secundaria, institución educativa César Vallejo, Paucarbamba, Huánuco 2019*. https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6213/TEDL00257C34.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Castillo, L., & Herrera, E. (2016). *Los juegos de memoria y la destreza lectora del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de educación general básica de la unidad educativa Atahualpa*. https://repositorio.uta.edu.ec/items/b0c1d5b5-b74a-415f-9a45-a806ba218c79

Chahua Valero, M. J. (2021). *El desarrollo cognitivo y su importancia según Piaget* [Tesis, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/da3178ad-cdd0-47c7-8ec3-a5f066ff82da/content

Chujandama, J. (2020). *El juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento escolar de niños de la Institución Educativa N.º 0188 Daniel Alcides Carrión, San Martín, 2019* [Tesis de

licenciatura, Universidad Daniel Alcides Carrión]. Lima Norte. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48066

Contrera Campos, D. (2025). *Estrategia lúdica y el aprendizaje significativo de los estudiantes del III ciclo de la especialidad de informática, UNE, 2023* [Tesis, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/53d210db-60b9-437b-9284-61a359428cae/content#:~:text=Esta%20investigaci%C3%B3n%20se%20propone%20no%20solo%20explorar,Inform%C3%A1tica%20del%20III%20Ciclo%20en%20la%20UNE.

Council British (2015). *English in Peru: An examination of policy, perceptions and influencing factors*. British Council. https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/english_in_peru_may_2015_fg2_2.pdf?utm_source=chatgpt.com

Cruz Badillo, I., & Lugo Neria, B. (2008). *Propuesta metodológica para la construcción del índice del desempeño de la gestión municipal (IDGM) en el estado de Hidalgo*. https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/productos/5014/propuesta_metodologica.pdf

Cruz, D. (2020). *Expresión oral: Una problemática por abordar.* [Artículo de revisión Escuela de posgrado, Universidad Cesar Vallejo.] https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/3202/pdf

Dextre, V. (2020). *Influencia de la estrategia de juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa "Sagrado Corazón de Jesús" N° 86220 – Pachapaqui – Bolognesi – Ancash 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/T033_45589662_T.pdf

FasterCapital. (2025). *Técnicas de concentración: Aprendizaje de idiomas, un ejercicio mental para mejorar la concentración*. Dubái: FaterCapital. https://fastercapital.com/es/contenido/Tecnicas-de-concentracion--aprendizaje-de-idiomas--un-ejercicio-mental-para-mejorar-la-concentracion.html

Fuentes Huerta, M. H. (2014). *Aprendizaje Significativo.* Perú: Textos PUPC. https://textos.pucp.edu.pe/texto/Aprendizaje-Significativo--2014-C-Miguel-Humberto-Fuentes-Huerta

García Blanco, S. (1995). *Sobre el concepto del juego.* España: Universidad Salamanca. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1/1000

García Cajape, N. (2025). *Las técnicas de expresión oral desde un contexto comunicativo: a través de una revisión literaria.* European Public & Social Innovation Review. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1415

Garma, C. (2021). *Juego de roles para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° de secundaria San Juan de Lurigancho,2021*. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo].https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68115/Garma_CCR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.

Hernández, S., & Mendoza, T. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta,* México: McGraw-Hill Interamericana editores.

Horche Laheraa, R., & Marco Oqueranza, M. J. (2008). *El concepto de fluidez en la expresión oral.* Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf

Jimenez Catalán, R. M. (1998). *La memoria y el aprendizaje del inglés en el Aula.* España: Universidad de la Roja. https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/47f1ccb3-30d2-433b-8187-12c07aa3af6b/content

Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Foundations of behavioral research* (4th ed.). Harcourt.

Levin, R. I., & Rubin, D. S. (2010). *Statistics for management* (7th ed.). Pearson.

López Castillo, M. L. (2025). *Using educational games to develop oral comprehension of the English.* Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña Santo Domingo, República Dominicana. República Dominicana: Revista de Educación Simón Rodriguez. https://share.google/0IxOQwOjubgam8S2I

Llanco Castro, C. L. (2023). *Juegos de roles comoe strategia para mejorar la expresión oral en estudiantes de primer grado de la institución educativa Virgen de Guadalupe Mazamari, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32371/Expresion_Elocucion_Llanco_Castro_Cynthia_Lourdes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani, A. y Fernandez, S. (2022). *Cooperative games and activities in english classes at utasawa elementary school, 2019-2021*. [Para optar el grado académico de Licenciatura en Lingüística e Idiomas, Universidad Mayor de San Andrés. Ciudad de La Paz] - Estado Plurinacional de Bolivia.

Marco, A. (2016). *El memorama como estrategia que favorece el desarrollo mental para la comprensión lectora de textos cortos.* Mexico: Universidad Pedagógica Nacional. http://200.23.113.51/pdf/31944.pdf

Mauricio Osorio, J. S. (2022). *Aprendizaje basado en tareas para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa pública - Chimbote, 2022.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115835/Mauricio_OJS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

McLeod, S. (2025). *Condicionamiento operante: Qué es, cómo funciona y ejemplos*. Simply Psychology. https://www.simplypsychology.org/operant-conditioning.html

MINEDU. (2023). *Guía para el desarrollo del lenguaje y la comunicación de las niñas y los niños de los PRITE.* Ministerio de Educación. https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/intervencion-temprana/guia-para-el-desarrollo-del-lenguaje-y-la-comunicacion-prite%2028_dic.pdf

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Resolución Suprema Nº 086-2016-JUS. Lima, 2 de junio de 2016. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551

Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa* . Universidad Surcolombiana., Colombia. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf

Muñoz, A. y Batista, OA. (2021). *Memory Game: del azar a la concentración.* Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Departamento de

Educación Especialización en Pedagogía de la Lúdica Bogotá D.C., 03 de 2021. https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/8e1c3559-2898-4f5b-8e85-ca22adb51bfa/content

Muñoz Páliz, E., Tomalá, J., Suárez Gómez, J., & Baque Catuto, A. (2024). *Expresión oral y su influencia en el desarrollo de las relaciones interpersonales.* Ecuador: Latam Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidade. https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3156

Muñoz Rengifo, J. (2019). *El pensamiento crítico para la solucion a un problema.* Revista Marina. https://revistamarina.cl/revistas/2019/3/jmunozr.pdf

Orellana, A. (2023). *Beneficios de los juegos de memoria para niños y adultos.* https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/beneficios-juegos-memoria-ninos-adultos

Orosco Manrique, M. A., & Gallego Henao, A. M. (2012). *El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos.* Medellín - Colombia: Revista Colombiana de Ciencias Sociales. https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf

Pacheco, M. (2021). *El juego de roles favorece el Desarrollo de la habilidad oral del idioma inglés* en *los alumnoss del Segundo ciclo de una Universidad privada de Lima- 2020.* [Tesis de Maestria, Universidad Tecnológica de Perú]. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6916/M.Pacheco_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peña Valerio, K. G. (2024). *Lector inmersivo en OneNote para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de 5° "A" primaria, Institución Educativa Experimental, Nuevo Chimbote –*

2023. Nuevo Cjimbote - Perú: Universidad Nacional del Santa. https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/4705

Pérez Corto, J., & Merino, M. (2022). *Concentración.* Definición. https://definicion.de/concentracion/#google_vignette

Perez, N. (2021). *Definición e Importancia de la Pronunciación.* Scribid. https://es.scribd.com/document/520579465/La-pronunciacion

Pinililla Gómez, R. (2021). *Enseñar la comprensión oral.* Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/352159097_Ensenar_la_comprension_oral

Porter, M. (2008). *¿Qué es la estrategia?* Chile: Harvard Business Review. https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/28281/1/2.%2BQue%CC%81%2Bes%2Bestrategia.pdf

Príncipe, L. (2018). Videos interactivos en la mejora de la expresión oral en estudiantes de Inglés del Centro de Idiomas – UNASAM – Huaraz, 2018. [Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia e Investigación en Didáctica del Idioma Inglés]. https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/c98ad47a-44e5-43f3-be40-6b80d926d401

Quinde Galvez, R. (2025). *Juegos didácticos y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, Ayabaca 2024.* Trujillo Perú: [Tesis para título de segunda especialización, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/166344/S_Quinde_GR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rafael, G. (2023). *Procesamiento de información en el cerebro.* Mentes Abiertas Psicología. https://mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/procesamiento-de-informacion-en-el-cerebro-guia-completa

Ravensburger memory (2024). Recordar. Experimentar. Descubrir. *memory- Un juego de Ravensburger.* https://www.ravensburger.org/es/descubre-nuestro-mundo/nuestras-marcas/memory/index.html.

Regalado, H., y Bula, M. (2022). *El juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "Pedro Pablo Atusparia", Huaraz, 2020.* [tesis para optar el título profesional de licenciado en educación: Comunicación, Lingüística y Literatura]. https://repositorio.unasam.edu.pe/item/5669238a-4409-40bb-87b0-397a163a903a.

Ricoy, M, & Álvarez S. (2018). *La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas.* España: Revista mexicana de investigación educativa. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385

Rojas Mera, M. C., Quesada Sarango, N. E., Cerda Tanguila, P. J., & Zapata Osorio, J. G. (2025). *Using songs as a strategy to improve pronunciation and vocabulary in English class.* Ecuador: KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria. https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/145/380

Rull, Á. (2023). *Diez juegos para mejorar tu memoria.* Madrid: Somos Psicología y Formación. https://www.somospsicologos.es/blog/juegos-memoria/#:~:text=Los%20juegos%20de%20memoria%20son%20herramientas%20utilizadas%20por%20los%20psic%C3%B3logos,corteza%20prefrontal%20y%20el%20hipocampo

Salcedo Quispe, C. K., & Curo Urbano, B. (2024). *Juegos grupales para fortalecer la expresión oral en inglés en estudiantes del 2º de secundaria de la IE Sergio Quijada Jara de Acobamba 2023.* Ayacucho - Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e27a8adb-2da7-40b5-87d1-adc943d226e2/content

Sandoval Solignac, S. (2021). *Juegos Didácticos para Mejorar la Expresión Oral del Idioma Inglés en Estudiantes de una Institución Educativa Privada 2021*. Lima: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/73152/Sandoval_SS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, E. (2023) *Florama: Diseño de un juego de memoria sobre la flor de Amancaes para renovar la representación visual del símbolo de identidad limeño*. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio//handle/20.500.12404/25962

Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*.

Seaton, B., Fraser , B., & Wood, F. (2012). *La participación de los niños en el diseño de actividades físicas al aire libre.* Advances in Physical Education. https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=625957

Sernaqué Guitierrez, C. (2019). *El vocabulario para mejorar el desarrollo de expresión oral del inglés en alumnos del primer grado de secundaria de la I.E. Daniel Estrada Pérez.* Puno: Universidad Nacional del Altiplano. https://repositorio.unap.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2e15767f-a90f-4f61-886f-6414ca571f84/content

Sierra Gonzalez, R., Sosa Ramírez, K. P., & González Garibay, V. (2020). *Lista de cotejo.* México: Universidad Nacional Autónoma de México. https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf

Suárez, E. (2024). *étodo inductivo y deductivo.* Experto Universitario. . https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-ydeductivo/#toc_Metodo_inductivo

Ugalde, O. (2023). *La implementación de retroalimentación correctiva asincrónica en línea efectiva sobre la producción oral de estudiantes de inglés como lengua extranjera en clases universitarias orales en modalidad virtual.* https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v25n39/2215-4132-rie-25-39-14.pdf

Vara Horna, A. A. (2008). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa.* Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos., Lima. https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-pasos-para-una-tesis-exitosa

Vara, A. (2015). *7 pasos para una tesis exitosa*. Universidad de San Martín de Porres.

Wynne, E. (2019). *La importancia de jugar a los juegos de memoria.* Curious World. https://www.curiousworld.com/blog/importance-playing-memory-games

Woodhead, M. y Oates, J. (2013). *La primera infancia en perspectiva*. The Open University (La Universidad Abierta), del Reino Unido, con el apoyo de la Fundación Bernard van Leer. El derecho al juego. https://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf

Yosen. (2024). *Tipos de memoria: diferencias entre corto y largo plazo.* Salud Vital. https://saludvital.cl/memoria/tipos-de-memoria-diferencias-entre-corto-y-largo-plazo/

Zapata Lascano , W. A., Marín Quintanilla , J. R., Amancha Lagla, M. E., Narváez León, E. J., & Orozco Lata, S. (2024). *La didáctica y us relación con el proceso enseñanza aprendizaje y el desarrollo del conocimiento.* México: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/15259-Texto%20del%20art%C3%ADculo-72683-1-10-20250104.pdf

Zamora, M. (2023). Videos interactivos y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez – Combayo 2021. Cajamarca, Perú. [Para optar el Grado Académico de maestro en ciencias mención: gestión de la educación].https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/6242/Tesis%20Mercedes%20Zamora.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zenteno Quinto, A. E. (2025). *Juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa pública, Los Olivos, 2025.* Lima - Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/159681/Zenteno_QAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

1. **Anexo.** Matriz de consistencia

TÍTULO: "MEMORY GAMES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUARAZ, 2025"

Problema	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables**	**Metodología**
General: ¿Cómo influye el Memory games en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad", Huaraz, 2025? **Específicos** ¿Cuál es la incidencia de Memory games en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la soledad", Huaraz, 2025?	**General:** Determinar la influencia de la estrategia de memory games en la expresión oral de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la soledad ", Huaraz, 2025 **Específicos** Cuantificar la incidencia del Memory games en la mejora del vocabulario del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la soledad", Huaraz, 2025.	**General:** El memory games influye de manera significativa en la expresión oral en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686 Señor de la Soledad ", Huaraz, 2025. **Específicos** El memory games incide significativamente en el desarrollo del vocabulario de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa "Nº 86686	**Variable independiente**: Memory Games **Dimensiones**: 1. Procesamiento cerebral. 2. Concentración 3. Memoria a corto y largo plazo. 4. Pensamiento crítico. **Variable Dependiente:** Expresión oral	**Tipo:** Aplicada **Nivel:** Explicativo **Método:** Experimental **Diseño:** Cuasi experimental. **Población:** 72 estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la I.E N° 86686 "Señor de la

¿Qué tanto contribuye el Memory games en la mejora de la pronunciación del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025? ¿En qué medida repercute el Memory games en la mejora de la fluidez de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025?	Determinar la contribución de Memory games en la mejora de la pronunciación del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025. Medir la repercusión de Memory games en la mejora de la fluidez en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la soledad”, Huaraz, 2025.	Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025. El memory games contribuye significativamente en la mejora de la pronunciación de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad “, Huaraz, 2025. El memory games repercute significativamente en la mejora de la fluidez en inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa “Nº 86686 Señor de la Soledad”, Huaraz, 2025.	**Dimensiones**: 1. Vocabulario 2. Pronunciación 3. Fluidez	Soledad” - Huaraz, 2025. **Muestra:** 32 estudiantes. 16 grupo control y 16 grupo experimental. **Técnica e instrumentos de investigación** **Técnica:** Observación **Instrumento:** -Rúbrica de evaluación -Lista de cotejo.

2. **Anexo.** Instrumentos de investigación

Rúbrica para la Expresión Oral

Investigadores: Alvarado Huaranga, Deniss Armandina.

Asencios Villafranca, Kely Inés.

I.E.: Nº 86686 "Señor de la Soledad "

Docente: Rhaiza Kimberly Guio Osorio

Área: Ingles **Grado:** 3er **Sección:** C y D

Competencia: Se comunica Oralmente en inglés como lengua extranjera.

Propósito: Los estudiantes determinaran la influencia de los juegos de memoria para fomentar la retención de vocabulario y frases expresando oralmente en el desarrollo del idioma inglés.

Dimensiones	Indicadores	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Vocabulario	La capacidad de utilizar frases o expresiones.	Utiliza una gran variedad de frases estructuradas y expresiones idiomáticas de manera natural y precisa.	Emplea frases y expresiones adecuadas para el tema, aunque con algunas repeticiones menores.	Utiliza frases muy simples, oraciones cortas o estructuras repetitivas para comunicarse.	Solo produce palabras aisladas o fragmentos de frases sueltas que no logran conectar un mensaje.
	Profundidad al hablar y escuchar.	Desarrolla las ideas con argumentos profundos, demostrando comprender con precisión todo lo que escucha.	Explica su punto de vista con cierta claridad y responde de manera coherente a la mayoría de las interacciones.	Trata las ideas de forma superficial y general, mostrando vacilaciones al responder a lo que escucha.	No profundiza en absoluto; sus respuestas son evasivas y muestran una falta de comprensión.
	Diversidad de vocabulario.	Demuestra un léxico amplio, rico, variado y selecciona las palabras exactas sin redundancias.	Su vocabulario es variado y suficiente para el nivel, aunque repite algunas palabras.	Utiliza un vocabulario limitado y monótono, recurriendo a los mismos términos básicos.	El vocabulario es muy escaso o inapropiado, lo que impide la transmisión de ideas.
	Adaptar el vocabulario	Adapta su vocabulario a la	Ajusta su vocabulario de	Mantiene un registro informal	El vocabulario utilizado es

	según el contexto.	perfección según la situación comunicativa, e propósito y el destinatario.	manera adecuada en su mayor parte, cometiendo pequeños deslices de registro.	que no se adecúa del todo a las exigencias de la situación.	completamente ajeno o inapropiado para el contexto y la situación.
Pronunciación	La claridad en la pronunciación.	La pronunciación es completamente clara, limpia e inteligible; los errores fónicos son casi inexistentes.	La pronunciación es clara en general; comete errores menores que no interfieren con la comprensión.	Presenta varios errores de pronunciación que exigen un esfuerzo de atención por el oyente.	La pronunciación es muy deficiente, con errores constantes que hacen incomprensible el mensaje.
	La variedad y adecuación del vocabulario.	Selecciona y articula palabras variadas de forma fonéticamente impecable, enriqueciendo el mensaje.	Utiliza palabras adecuadas y las articula bien en la mayoría de los casos, manteniendo el sentido.	Emplea palabras adecuadas, pero fallas recurrentes en su articulación distorsionan el significado.	Articula de forma tan errónea que confunde por completo los términos y altera el mensaje.
	La seguridad del tono de voz.	Mantiene un tono de voz firme, seguro y modulado, con un volumen ideal para cautivar al oyente.	Su tono de voz es seguro y audible la mayor parte del tiempo, permitiendo seguir el discurso sin problema.	El tono de voz es vacilante, monótono o demasiado bajo por momentos, transmitiendo timidez.	El tono de voz es apenas audible, tembloroso o excesivamente apagado debido a la inseguridad.
Fluidez	Ritmo o la velocidad del habla	Habla con un ritmo continuo y una velocidad natural óptima, sin pausas artificiales ni bloqueos.	Mantiene un ritmo constante en general; hace pausas breves y normales para organizar sus pensamientos.	El discurso es pausado o lento; interrumpe el flujo con frecuencia para buscar palabras o corregirse.	El habla es excesivamente entrecortada; las pausas largas y constantes fragmentan la comunicación.
	La organización lógica de las ideas.	Estructura sus ideas con una secuencia lógica impecable (inicio, desarrollo, cierre) usando excelentes conectores.	Organiza sus ideas de forma clara y coherente en su mayoría, utilizando conectores básicos apropiados.	Presenta ideas dispersas o sueltas con conectores repetitivos, perdiendo el hilo conductor a veces.	Las ideas se muestran desorganizadas y carecen de nexos lógicos, haciendo imposible seguir un argumento.
	La seguridad en el habla.	Se expresa con absoluta soltura, espontaneidad y aplomo, manejando cualquier error con naturalidad.	Muestra buena soltura y confianza, aunque en ocasiones duda o se autocorrige durante el discurso.	Evidencia bastante esfuerzo, falta de espontaneidad o dependencia de notas escritas para poder hablar.	Muestra extrema tensión o parálisis comunicativa; requiere constante ayuda o estímulos para emitir palabras.

Lista de Cotejo para la Expresión Oral

Investigadores: Alvarado Huaranga, Deniss Armandina.

Asencios Villafranca, Kely Inés.

I.E.: Nº 86686 "Señor de la Soledad "

Docente: Rhaiza Kimberly Guio Osorio

Área: Ingles **Grado:** 3er **Sección:** C y D

Competencia: Se comunica Oralmente en inglés como lengua extranjera.

Propósito: Los estudiantes determinaran la influencia de los juegos de memoria para fomentar la retención de vocabulario y frases expresando oralmente en el desarrollo del idioma inglés.

Dimensiones	Indicadores	SI	NO
Vocabulario	La capacidad de utilizar frases o expresiones.		
	Profundidad al hablar y escuchar.		
	Diversidad de vocabulario.		
	Adaptar el vocabulario según el contexto.		
Pronunciación	La claridad en la pronunciación.		
	La variedad y adecuación del vocabulario.		
	La seguridad del tono de voz.		
Fluidez	Ritmo o la velocidad del habla		
	La organización lógica de las ideas.		
	La seguridad en el habla.		

3. Anexo. Validación

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante:
1.2 Institución donde labora:
1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación:
1.4 Autor del instrumento:
1.5 Título de la Investigación:

II. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	✓			
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	✓			
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	✓			
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	✓			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	✓			
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																	✓			
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																	✓			
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	✓			
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	✓			
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																	✓			

III. Opinión de aplicabilidad:

Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

IV. Promedio de valoración: 85

Lugar y Fecha: Huaraz 29 de mayo del 2025

[redacted]
Mag. Judith Sánchez Espinoza
DOC. CC. SS.

Instituto de Educación Superior Pedagógico Público
[redacted]
Mag. Yuna Flores Huamán
Docente Formador de Práctica e Investigación

7

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones:
Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01			X			
02			X			
03			X			
04			X			
05			X			
06			X			
07			X			
08			X			
09			X			
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15			X			
16			X			
17			X			
18			X			

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Congruencia de Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Apellidos y nombres del evaluador: Mag. FLORES HUAMAN, Yulina Violeta. D.N.I.: [redacted]

Especialidad del evaluador: Ingles Grado académico: Mágister

Lugar y Fecha: Huaraz, 29/05/202

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante:
1.2 Institución donde labora:
1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación:
1.4 Autor del instrumento:
1.5 Título de la Investigación:

II. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																79 X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																,	84 X			
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica													X							98
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica												X								
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												X								
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas													X							
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos													X							
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.														X						
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico													X							
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.													X							

III. Opinión de aplicabilidad:

Aceptable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

V. Promedio de valoración: .....

Lugar y Fecha: Huaraz 29 de mayo del 2025

Instituto de Educación Superior Pedagógico Público

Mg. Jorge URBANO GOMEZ
Docente Formador de Práctica e Investigación

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones:
Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01			X			
02			X			
03			X			
04			X			
05			X			
06		X				
07		X				
08			X			
09			X			
10			X			
11			X			
12			X			
13			X			
14			X			
15			X			
16			X			
17			X			
18			X			

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems		X		
Amplitud de contenido		X		
Congruencia de Ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )
Apellidos y nombres del evaluador: Mag. Jorge Urbano Gómez D.N.I.: [redacted]
Especialidad del evaluador: Ingles Grado académico: Maestro en educación.

Lugar y Fecha: Huaraz, 29/05/2025



3

Anexo 5. Informe de opinión de experto del instrumento de investigación

I. Datos generales

1.1 Apellidos y nombres del informante:

1.2 **Institución donde labora:** INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO-HUARAZ.

1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: RÚBRICA

1.4 Autores del instrumento:

- ALVARADO HUARANAGA, Deniss Armandina
- ASENCIOS VILLAFRANCA, Kely Inés.

1.5 Título de la Investigación: MEMORY GAMES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUARAZ, 2025.

II. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.															X					
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.															X					
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															X					
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas															X					
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos															X					
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																X				
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico															X					
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																X				

III. Opinión de aplicabilidad:

Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

I. **Promedio de valoración**: ..85.....

Lugar y Fecha: Huaraz 29 de mayo del 2025

1

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones:
Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, Contenido, Congruencia, Claridad y Pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		✓				
02		✓				
03		✓				
04		✓				
05			✓			
06			✓			
07			✓			
08			✓			
09			✓			
10		✓				
11			✓			
12			✓			
13		✓				
14			✓			
15			✓			
16			✓			
17			✓			
18		✓				

Conclusión de la evaluación:

	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Redacción de los Ítems		✓		
Amplitud de contenido		✓		
Congruencia de Ítems		✓		
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia			✓	

Opinión de aplicabilidad: Aceptable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )
Apellidos y nombres del evaluador: Salvador Figueroa, Amelia Madelina. D.N.I.: [redacted]
Especialidad del evaluador: Ingles Grado académico: Magister

Lugar y Fecha: Huaraz, 29/05/2025

[redacted]
Firma

4

4. Anexo. Sesiones de aplicación de la experimentación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: Huaraz
1.2.	Institución Educativa	: N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.3.	Lugar	: Huaraz
1.4.	Área	: Ingles
1.5.	Grado y sección	: 3° sección "A" y "D"
1.6.	Fecha	: 11/06/2025
1.7.	Duración	: 90' (05:30-7:00 pm.)
1.8.	Docente de área de la I.E.	: Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.9.	Practicante	: Deniss Alvarado Huaranga Kely Asencios Villafranca
1.10.	Docente formador	: Michael Reinaldo Salvador Rosales

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	LET'S TALK ABOUT OUR FAMILY'S ABILITIES".			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Se comunica en inglés como lengua extranjera. **Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.**	• **Utiliza** *recursos no verbales* y para verbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos lingüísticos y convenciones del lenguaje escritos.	**Expresa** sus ideas, emociones y experiencias en torno a la habilidad de los miembros de su familia con coherencia, cohesión y fluidez. Utiliza correctamente estructuras gramaticales básicas (*subject + can/can't + verb*) y vocabulario relacionado con habilidad de los miembros de su familia. Presenta sus ideas en forma clara y coherente en un párrafo describiendo la habilidad de los miembros de su familia.	Producción oral y escrita de un párrafo corto donde el estudiante describe 2 o 3 miembros de su familia usando ***can*** y **can't** para expresar habilidades.	Rubrica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
-Igualdad de oportunidades (valoración de talentos de todos).	**Respeto por las diferencias**	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia. Las familias reciben información continua sobre los esfuerzos, méritos, avances y logros de sus hijos, entendiendo sus dificultades como parte de su desarrollo y aprendizaje.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y	T.

			RECURSOS	
INICIO	Motivación • **Recuperación de saberes previos** • **Problematización** • **Conflicto cognitivo**	**La docente** Saluda */Good afternoon students / How are you today?* la docente pregunta. Los estudiantes mencionan mientras la docente pega en la pizarra flash cards, menciona que harán una dinámica titulada **MEMORY GAME.** La docente muestra imágenes o un video de personas realizando diferentes habilidades (bailar, cantar, cocinar, tocar guitarra). Pregunta: • ***What abilities do you family have?*** For example, My father can drive a car My sister can play volleyball.... Give me more examples. • ***Can your mother cook ceviche?*** Yes,she can No ,she can't • ***Can your father play the guitar?*** Yes,..... No,..... • ***Can you speak English?*** Yes,..... No,..... Los estudiantes recuerdan el uso de *can* y *can't* en ejemplos orales: **WHEN DO WE USE THE MODAL VERB CAN?** • Is used to express abilities, possibilities and reguest. **WHAT DID WE LEARN THE LAST CLASS?** **The last class we learned about.....** **What is your father like?** For example: My father is patient My sister is..... **Problematicidad y Actividades para Generar Conflicto Cognitivo** *"La Foto Familiar": Se muestra una foto de una familia* haciendo algo juntos (por ejemplo, tocar un instrumento o cocinar). Los estudiantes deben imaginar qué tipos de habilidades podrian tener los miembros de esa familia y escribir un breve párrafo describiendo sus suposiciones. **What do you see in the first picture card?** • I can see three people. • Father,Mother and daughter • His father can cook Delicious food. **What abitily are they have?** • They can cook **What do you see in the second picture card?** • **I can see ..... people** • **Mother, Father,Sister and Brother.**	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpia tipo.	35 min.

		What ability are they have? • Father can play the guitar. • Sister can play violin. • Brother can sing. • Mother can play tambourine. • They are musicians. Introducción al Tema y Presentación del Título Presentación del tema: **"LET'S TALK ABOUT OUR FAMILY'S ABILITIES".**		
	PROPÓSITO:	• La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **"To Describes the abilities using the modal verb CAN-CAN'T to express orally and writing abilities of my family members in English."** ✓ **Competence:** communicates and writes in english as a foreign language ✓ **Date:** Wednesday, June, 11th,2025. • Seguidamente los estudiantes mencionan las normas de convivencia para la sesión de la clase: 1. Mutual Respect among classmates. 2. Active Participation during the whole class. 3. Raise your hand before speaking.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	La docente menciona que van a describir las habilidades de los miembros de su familia usando el modal verb can y can't. Lao decente presenta la estructura como se construye una oración con el verbo modal **can- can't** **Estructura:** • ***Affirmative:*** **Subject + can + verb (infinitive)+complement.** Ejemplo: I can speak English very well. (Puedo hablar inglés muy bien). • **Negative:** **Suject + can't + verb (infinitive)+complement.** Ejemplo: I can't speak english very well. (No puedo hablar inglés muy bien). • **Interrogative:** **can + suject + verb (infinitive)+ complement.** Ejemplo: Can you speak english very well? (¿Puedes hablar inglés muy bien?). Yes, I can No, I can't	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond de colores. Limpia tipo	45 min

		La docente reparte las fichas de ejercicio para completar las habilidades de cada miembro de la familia. Antes de hablar (Before Speakiing) La docente presenta un texto corto en un papelote utilizando el modal verb can-can't, junto con los estudiantes analizan el parrafo. **ABILITIES OF MY FAMILY** **HELLO MY NAME IS KELY. THIS IS MY FATHER, HIS NAME IS JULIAN, HE IS 60 YEARS OLD. HE IS PATIENT AND HONEST. HE CAN PLAY THE GUITAR VERY WELL, BUT HE CAN'T SWIM.** La docente solicita a los estudiantes que redacten un parrafo de text corto y expongan en la clase. La docente les recuerda que serán evaluados de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación de rubrica. ✓ **¿La descripción es clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **Utilizo correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar. ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacta el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Realizo** una buena pronunciación, entonación en la exposición? Si/Necesito ayuda/No Durante (While Speaking) Los estudiantes presentan su parrafo a la clase. **La docente retroalimenta y evalua el rendimiento (performance) a los estudiantes.** Después (post Speaking) La docente, pega en la pizarra la lista de los vocabularios de las habilidades, verbos (action words) y practican la pronunciación, luego indica que copean en su cuaderno, al final cada estudiante se autoevalua de acuerdo a los criterios *de evaluación de la rúbrica.* **Self reflection**	

		✓ **¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

[redacted]

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

[redacted]

Mag. Judith Sanchez Espinoza
DOC. CC. SS.
SANCHEZ ESPINOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

[redacted]

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

[redacted]

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

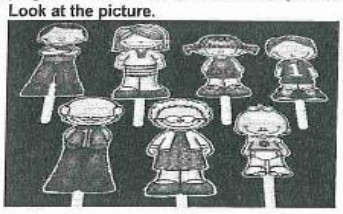
1.1.	UGEL	: Huaraz
1.2.	Institución Educativa	: N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.3.	Lugar	: Huaraz
1.4.	Área	: Ingles
1.5.	Grado y sección	: 3° sección "A" y "D"
1.6.	Fecha	: 18/06/2025
1.7.	Duración	: 90´ (12:40-2:10 pm.)
1.8.	Docente de área de la I.E.	: Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.9.	Practicante	: Deniss Alvarado Huaranga
1.10.	Docente formador	: Michael Reinaldo Salvador Rosales

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	"MY FAMILY TREE".			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. **Se comunica en inglés como lengua extranjera.**	• **Reflexiona** y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • **Adecúa** el texto a la situación comunicativa. • **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.	**Explica y describe** los miembros de su familia en un árbol genealógico, usando el adjetivo posesivo y de qué manera se involucran en la educación de los estudiantes. **Compara y califica** las características de los integrantes de una familia en un texto corto. **Expresa** sus ideas, emociones y experiencias en torno a las actividades de los integrantes de su familia con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel.	**Utilizando fotografías familiares elabora un árbol genealógico de la familia y expone en clase.**	Rúbrica

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
-Igualdad de oportunidades (valoración de talentos de todos).	**Respeto por las diferencias**	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia. Las familias reciben información continua sobre los esfuerzos, méritos, avances y logros de sus hijos, entendiendo sus dificultades como parte de su desarrollo y aprendizaje.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	Motivación • Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	**La docente** Saluda /***Good afternoon students / How are you today?***. La docente inicia con la actividad del juego titulada (**ritmo a go go**) la docente entona la canción **knock knock rythm rythm please say members of the family in english** for example Uncle, Sister, Brother, Aunt, Cousin, etc. Recordamos que en la actividad anterior identificamos quiénes conforman una familia. La docente presenta los miembros de una familia en paletas y les pregunta a los estudiantes mencionan quiénes lo conforman. **Look at the picture.**  • **How can we introduce the members of your family?.** • **How would you draw up a family tree?.** **Problematicidad y Actividades para Generar Conflicto Cognitivo** Los estudiantes responden mediante lluvia de ideas. **Look at the Family tree picture.**  • ***Who are inside the tree?*** • **Does your family have a family tree like this image?.** • **What did we celebrate last sunday?** Introducción al Tema y Presentación del Titulo • **WHAT IS THE TOPIC TODAY?**	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpia tipo.	25 min.

		✓ ¿Identifico y uso correctamente el vocabulario sobre los miembros de la familia (mother, cousin, grandfather, etc.)? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿Uso variedad léxica y vocabulario técnico relacionado con habilidades usando *can y can't*? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿La descripción de mi familia incluye vocabulario adaptado al contexto del árbol genealógico? Si/Necesito ayuda/No **PRONUNCIACIÓN** ✓ ¿Pronuncio con claridad los nombres y relaciones familiares en mi exposición? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿Uso frases y expresiones adecuadas como: *My sister can sing*; *He can't play football*? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿Se entiende lo que digo durante la presentación de mi familia? Si/Necesito ayuda/No **FLUIDEZ** ✓ ¿Hablo con seguridad y mantengo un ritmo adecuado al presentar mi árbol genealógico? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿Organizo mis ideas con claridad al describir a cada miembro de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿Expreso las habilidades de mis familiares de forma coherente y sin detenerme mucho? Si/Necesito ayuda/No Durante (While Speaking) Utilizando fotografías familiares elabora un árbol genealógico de la familia y expone en clase. Los estudiantes presentan su párrafo a la clase. **La docente retroalimenta y evalúa el rendimiento (performance) a los estudiantes.** Después (post Speaking) La docente, pega en la pizarra la lista de los vocabularios de las habilidades, verbos (action words) y practican la pronunciación, luego indica que copean en su cuaderno, al final cada estudiante se autoevalua de acuerdo a los criterios de evaluación de la rúbrica. **Self reflection** ✓ "**¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can y can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No		

		✓ **¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

[redacted]

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

Mag. Judith Sánchez Espinoza
DOC. CC. SS.

SANCHEZ ESPIÑOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

[redacted]

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

[redacted]

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: Huaraz
1.2.	Institución Educativa	: N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.3.	Lugar	: Huaraz
1.4.	Área	: Ingles
1.5.	Grado y sección	: 3° sección "A" y "D"
1.6.	Fecha	: 24/06/2025
1.7.	Duración	: 90´ (05:30 - 7:00 pm.)
1.8.	Docente de área de la I.E.	: Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.9.	Practicante	: Deniss Alvarado Huaranga Kely Asencios Villafranca
1.10.	Docente formador	: Michael Reinaldo Salvador Rosales

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	"JOBS AND CUALITIES"			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera. **Se comunica en inglés como lengua extranjera.**	• **Obtiene** información del texto escrito en inglés. • **Infiere** e interpreta información del texto en inglés. • **Adecúa** el texto a la situación comunicativa. • **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • **Organiza** y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.	**Identifica** información explícita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen varios elementos complejos en su estructura y vocabulario variado en sus diversos tipos de textos escritos en inglés. **Deduce** diversas relaciones lógicas y jerárquicas en texto escritos en ingles a partir de información explicita e implicita. señala las características de seres, objetos, lugares y hechos y el significado de palabras, frases y expresiones en contexto	Ficha de lectura, vocabulario y gramática	Ficha de aplicación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
Búsqueda de la excelencia	**superación personal**	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con la circunstancia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.

		• La docente les pide que los estudiantes presenten su profesión y/o ocupación con la siguiente pregunta. **I'm a teacher. Where do I work?** Los estudiantes responden mediante lluvia de ideas. la siguiente participante presenta su flashcard mediante la siguiente pregunta. **I'm a nurse. Where do I work?** **I'm a farmer. Where do I work?** **I'm a waiter or waitress. Where do I work?** **I'm a police officer or a policeman. Where do I work?** Introducción al Tema y Presentación del Título • **WHAT IS THE TOPIC TODAY?** Presentación del tema: ***"JOBS AND CUALITIES"***		
	PROPÓSITO:	La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **PURPOSE:** TO UNDERSTAND A TEXT ABOUT THE JOB OF 3 PEOPLE AND THEIR CUALITIES. **Competence**: Read different types of text in English as a foreign language. **Date:** Tuesday, June, 24th, 2025.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	La docente presenta los criterios de evaluación para la lectura de hoy **Reading.** ➢ **¿Puedo** Obtener información del texto escrito? Si/Necesito ayuda/No ➢ **¿Puedo** Deducir la información del texto?? Si/Necesito ayuda/No ➢ **¿Puedo** Opinar sobre el contenido del texto? **Vocabulary.** ➢ ¿Puedo Identificar variedad de vocabulario en el texto? Si/Necesito ayuda/No **Grammar** ➢ ¿Puedo deducir estructuras gramaticales usadas en el texto? Si/Necesito ayuda/No Antes de la lectura (pre-Reading) La docente inicia la clase presentando 4 imágenes de profesiones y pide a los estudiantes que mencionen a los profesiones y lugares de trabajo en inglés.  JOB:..... WORKPLACE:.....  JOB:..... WORKPLACE:.....	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond de colores. Limpia tipo	55 min



Job:.....
Workplace:.....

JOBS AND OCCUPATIONS.

(HE/SHE IS A .....

(HE/SHE) WORKS IN A.....

- Los estudiantes participan oralmente mencionando los nombres de las profesiones de las imágenes: **Job. Nurse/ fireman/police officer. /Workplace: Hospital/ fire station/ police station.**
- La docente escribe una breve descripción para que los estudiantes completen con la información de cada profesión, la docente enfatiza el uso de (HE: para varón), (SHE: para mujer) (WORKS: Trabajar tercera persona con "S"
- La docente reparte el vocabulario de Jobs and occupations y hacen una repetición coral de la pronunciación.

Durante la lectura (While -Reading)

- La docente explica a los estudiantes leerán un texto sobre las profesiones de 3 personas y sus cualidades.
- La docente hace recuerdo de los criterios de evaluación para la lectura de hoy.
- La docente reparte la ficha de lectura. Los estudiantes leen el texto.
- La docente refuerza el vocabulario visto en la lectura Jobs and workplaces. Pide a los estudiantes que mencionen las profesiones y lugares de trabajo en ingles que encuentran en el texto. **police officer/ police station/Nurse /Hospital, etc.** Después pide a los estudiantes que mencionen las cualidades mencionadas en el texto, por ejemplo: **Qualities: Brave/honest/Respectful/patient, etc.**
- Los estudiantes transfieren sus respuestas a su hoja de clave de respuesta y cuanto terminan lo entrega al docente.

Después de la lectura (post -Reading)

- Las docentes junto a sus estudiantes resuelven la práctica. Los estudiantes participan de forma

		✓ "¿**He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

Mag. Judith Sanchez Espinoza
DOC. CC. SS.
SANCHEZ ESPIÑOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	UGEL	: Huaraz
1.2.	Institución Educativa	: N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.3.	Lugar	: Huaraz
1.4.	Área	: Ingles
1.5.	Grado y sección	: 3° sección "A" y "D"
1.6.	Fecha	: 12/06/2025
1.7.	Duración	: 90' (05:30-7:00 pm.)
1.8.	Docente de área de la I.E.	: Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.9.	Practicante	: Deniss Alvarado Huaranga Kely Asencios Villafranca
1.10.	Docente formador	: Michael Reinaldo Salvador Rosales

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	LET'S TALK ABOUT OUR FAMILY'S ABILITIES".			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. **Se comunica en inglés como lengua extranjera.**	• **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos lingüísticos y convenciones del lenguaje escritos.	**Expresa** sus ideas, emociones y experiencias en torno a la habilidad de los miembros de su familia con coherencia, cohesión y fluidez. Utiliza correctamente estructuras gramaticales básicas (*subject + can/can't + verb*) y vocabulario relacionado con habilidad de los miembros de su familia. Presenta sus ideas en forma clara y coherente en un párrafo describiendo la habilidad de los miembros de su familia.	Utilizando fotografías familiares elabora un árbol genealógico de la familia y expone en clase.	Rúbrica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	Los estudiantes y el docente practican, la solidaridad frente a tantas dificultades que puede pasar un estudiante en su familia y la sociedad, brindan apoyo emocional y confianza.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y	T.

			RECURSOS	
INICIO	Motivación • Recuperación de saberes previos • Problematización • Conflicto cognitivo	**La docente** Saluda ***/Good afternoon students / How are you today?*** la docente pregunta. Los estudiantes mencionan mientras la docente pega en la pizarra flash cards, menciona que harán una dinámica titulada **MEMORY GAME.** La docente muestra imágenes o un video de personas realizando diferentes habilidades (bailar, cantar, cocinar, tocar guitarra). Pregunta: • ***What abilities do you family have?*** For example, My father can drive a car My sister can play volleyball.... Give me more examples. • ***Can your mother cook ceviche?*** Yes,she can No ,she can't • ***Can your father play the guitar?*** Yes,..... No,..... • ***Can you speak English?*** Yes,..... No,..... Los estudiantes recuerdan el uso de *can* y *can't* en ejemplos orales: **WHEN DO WE USE THE MODAL VERB CAN?** • Is used to express abilities, possibilities and reguest. **WHAT DID WE LEARN THE LAST CLASS?** **The last class we learned about.....** **What is your father like?** For example: My father is patient My sister is..... **Problematicidad y Actividades para Generar Conflicto Cognitivo** *"La Foto Familiar": Se muestra una foto de una familia* haciendo algo juntos (por ejemplo, tocar un instrumento o cocinar). Los estudiantes deben imaginar qué tipos de habilidades podrían tener los miembros de esa familia y escribir un breve párrafo describiendo sus suposiciones. **What do you see in the first picture card?** • I can see three people. • Father,Mother and daughter • His father can cook Delicious food. **What abitily are they have?** • They can cook **What do you see in the second picture card?** • **I can see ..... people** • **Mother, Father,Sister and Brother.**	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpia tipo.	35 min.

		What ability are they have? • Father can play the guitar. • Sister can play violin. • Brother can sing. • Mother can play tambourine. • They are musicians. Introducción al Tema y Presentación del Título Presentación del tema: **"LET'S TALK ABOUT OUR FAMILY'S ABILITIES".**		
	PROPÓSITO:	• La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **"To Describes the abilities using the modal verb CAN-CAN'T to express orally and writing abilities of my family members in English."** ✓ **Competence:** communicates and writes in english as a foreign language ✓ **Date:** Wednesday, June, 11th,2025. • Seguidamente los estudiantes mencionan las normas de convivencia para la sesión de la clase: 1. Mutual Respect among classmates. 2. Active Participation during the whole class. 3. Raise your hand before speaking.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	La docente menciona que van a describir las habilidades de los miembros de su familia usando el modal verb can y can't. Lao docente presenta la estructura como se construye una oración con el verbo modal **can- can't** **Estructura:** • ***Affirmative:*** **Subject + can + verb (infinitive)+complement.** Ejemplo: I can speak English very well. (Puedo hablar inglés muy bien). • **Negative:** **Suject + can't + verb (infinitive)+complement.** Ejemplo: I can't speak english very well. (No puedo hablar inglés muy bien). • **Interrogative:** **can + suject + verb (infinitive)+ complement.** Ejemplo: Can you speak english very well? (¿Puedes hablar inglés muy bien?). Yes, I can No, I can't	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond de colores. Limpia tipo	45 min

		La docente reparte las fichas de ejercicio para completar las habilidades de cada miembro de la familia. Antes de hablar (Before Speakiing) La docente presenta un texto corto en un papelote utilizando el modal verb can-can't, junto con los estudiantes analizan el parrafo. **ABILITIES OF MY FAMILY** **HELLO MY NAME IS KELY. THIS IS MY FATHER, HIS NAME IS JULIAN, HE IS 60 YEARS OLD. HE IS PATIENT AND HONEST. HE CAN PLAY THE GUITAR VERY WELL, BUT HE CAN'T SWIM.** La docente solicita a los estudiantes que redacten un parrafo de text corto y expongan en la clase. La docente les recuerda que serán evaluados de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación de rubrica. ✓ **¿La descripción es clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **Utilizo correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar. ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Redacta el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ ¿**Realizo** una buena pronunciación, entonación en la exposición? Si/Necesito ayuda/No Durante (While Speaking) Los estudiantes presentan su parrafo a la clase. **La docente retroalimenta y evalua el rendimiento (performance) a los estudiantes.** Después (post Speaking) La docente, pega en la pizarra la lista de los vocabularios de las habilidades, verbos (action words) y practican la pronunciación, luego indica que copean en su cuaderno, al final cada estudiante se autoevalua de acuerdo a los criterios *de evaluación de la rúbrica.* **Self reflection**		

		✓ **¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

Mag. Juana Sanchez Espinoza
DOC. CC. SS.
SANCHEZ ESPINOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

IX. DATOS INFORMATIVOS:

1.21. UGEL : Huaraz
1.22. Institución Educativa : N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.23. Lugar : Huaraz
1.24. Área : Ingles
1.25. Grado y sección : 3° sección "A" y "D"
1.26. Fecha : 09/07/2025
1.27. Duración : 90´ (05:30 - 7:00 pm.)
1.28. Docente de área de la I.E. : Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.29. Practicante : Deniss Alvarado Huaranga
Kely Inés Asencios Villafranca
1.30. Docente formador : Michael Reinaldo Salvador Rosales

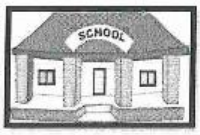
X. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	*"HOW OFTEN DO YOU WORK?"*			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	• **Obtiene** información del texto escrito en inglés. • **Infiere** e interpreta información del texto en inglés. • **Adecúa** el texto a la situación comunicativa.	**Identifica** información explícita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen varios elementos complejos en su estructura y vocabulario variado en sus diversos tipos de textos escritos en inglés.	Ficha de comprensión lectora, gramática y vocabulario.	Rúbrica
SE COMUNICA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.	• **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • **Organiza** y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.	**Participa** en diversas situaciones comunicativas. alternando los roles de hablante y oyente para preguntar, responder y explicar, y para complementar ideas y hacer comentarios relevantes en inglés con vocabulario cotidiano y pertinente sobre trabajos y oficios.		

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
• **Obtiene** información del texto. • **Identificar** vocabulario de empleos y ocupaciones del texto. • **Opina** sobre el contenido del texto. • **Deduce** estructuras gramaticales usadas en el texto.	Rúbrica

• **Reconoce** y comprender los adverbios de frecuencia del texto.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALORES**	**ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN**
Enfoque de igualdad de género	Igualdad y dignidad	Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

XI. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	**Motivación** • **Recuperación de saberes previos** • **Problematización**	**La docente** Saluda /***Good afternoon students / How are you today?*** luego la docente presenta **las Normas de convivencia** para la clase de hoy. • La docente menciona que van a jugar una dinámica titulada **MEMORY GAME (Jobs and workplaces)** muestra imágenes de ocupaciones y lugares de trabajo y les explica las reglas del juego. • Los Ss. reconocen a las profesiones y/o ocupaciones y mencionan sus lugares de trabajo.     La docente plantea preguntas simples para activar conocimientos previos: • "How often do you study?" • "Do you help your parents at work?" Escribe en la pizarra los adverbios:	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpia tipo.	30 min.

	Conflicto cognitivo	• **Always – Usually – Sometimes – Never** Explica brevemente su significado con ejemplos en español o imágenes. **What did we learn the last class?** **PROBLEMATICIDAD Y ACTIVIDADES PARA GENERAR CONFLICTO COGNITIVO.** Mostrar imágenes de personas con sus trabajos y frecuencias. Ejemplo:    **"What jobs do people do every day?"** • "Carlos is a doctor. He usually works at night." • "Luisa is a teacher. She always works in the morning." • "Mario is an artist or a painter. He sometimes works a studio or an atelier.		

		"What kind of work frequency allows you to have a good work-life balance?" ("¿Qué tipo de frecuencia laboral te permite tener un buen equilibrio entre trabajo y vida personal?") **Is it possible to have a good quality of life if you work long hours?"** ("¿Es posible tener una buena calidad de vida si trabajas muchas horas?"). Introducción al Tema y Presentación del Título **WHAT IS THE TOPIC TODAY?** Presentación del tema: **"*HOW OFTEN DO YOU WORK?*".**		
	PROPÓSITO:	La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **"PURPOSE:** TO UNDERSTAND A CONVERSATION ABOUT 2 PEOPLE AND THEIR JOB FRECUENCY.	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond de colores. Limpia tipo	55 min
		Competence: READ DIFFERENT TYPES OF TEXT IN ENGLISH. **Date:** Tuesday, July, 6th, 2025.		
		La docente presenta los criterios de evaluación para la lectura de hoy • ¿**Puedo** Obtiene información del texto? Si/Necesito ayuda/No • ¿**Puedo** identificar vocabulario de empleos y ocupaciones del texto? Si/Necesito ayuda/No • ¿**Puedo** Opinar sobre el contenido del texto? SI/Necesito ayuda/No. • ¿**Puedo** deducir estructuras gramaticales usadas en el texto? SI/Necesito ayuda/No. • ¿**Puedo** reconocer y comprender los adverbios de frecuencia del texto? SI/Necesito ayuda/No.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	Antes de la lectura (pre-Reading) La docente inicia la clase presentando una imagen profesiones y pide el nombre de la ocupación y donde trabajan. 		

Job: E_____r.

Workplace: O_____e.

		How often does he work? Always Usually Sometimes Occasionally Never. • Los Ss participan oralmente mencionando el nombre y el lugsar de trabajo de la profesion :**Engineer/Office.** • La docente pregunta a sus estudiantes con que frecuencia creen que la persona de la imagen trabaja.Los Ss participan mencionando los adverbios de frecuencia que ellos consideren. • La docente escribe la pregunta y los adverbios de frecuencia y realiza un breve repaso de los adverbios. • Al final de esta estapa el docente hace una repeticion coral de las palabras y oraciones de la pizarra. Durante la lectura (While -Reading) • La docente explica a sus estudiantes que van a leer 1 conversación en la que 2 personas hablan de la frecuencia con la que trabajan en inglés. • La docente hace recuerdo de los criterios de evaluación para la lectura de hoy. • La docente reparte la ficha de lectura. Los Ss leen y escuchan el audio de la lectura. • La docente refuerza el vocabulario visto en la lectura: **Use of** "How often....?. Pide a los estudiantes que mencionen las preguntas en donde se use la expresión *"HOW OFTEN.....":* How often **do you work? /**How often **do you design projects? /**How often **do you build infrastructures?** / How often **do you supervise construcction workers?** • La docente explica del **HOW OFTEN** (con qué frecuencia), para preguntar sobre la frecuencia con la que se realiza una actividad. • La docente pide a los Ss que lean y escuchen el audio nuevamente. Luego responden de forma individual realizan las actividades. Let's **understand, Vocabulary and gramar.** Después de la lectura (post -Reading) • Las docentes junto a sus estudiantes resuelven la práctica. Los estudiantes participan de forma individual y la docente brinda la retroalimentación al momento. • En la parte de la **GRAMMAR** la docente hace una explicación de los verbos para terceras personas en presente simple HE, SHE, IT. • Luego los estudiantes completan el **Let´s Speak.** Donde deberían trabajar en pares asumiendo que uno de los estudiantes es profesional. Luego		

		✓ **¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

[redacted]

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

[redacted]

Mag. Judith Sánchez Espinoza
DOC. CC. SS.
SANCHEZ ESPIÑOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

[redacted]

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

[redacted]

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

XIII. DATOS INFORMATIVOS:

1.31. UGEL : Huaraz
1.32. Institución Educativa : N° 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.33. Lugar : Huaraz
1.34. Área : Ingles
1.35. Grado y sección : 3° sección "A" y "D"
1.36. Fecha : 24/07/2025
1.37. Duración : 90´ (2:10 - 3:40 pm.)
1.38. Docente de área de la I.E. : Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.39. Practicante : Deniss Alvarado Huaranga
1.40. Docente formador : Michael Reinaldo Salvador Rosales

XIV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	*"LET'S DESCRIBE JOBS AND OCCUPATION IN OUR COMMUNITY."*			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
SE COMUNICA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.	• **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica (presentación oral del triptico). • **Organiza** y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.	**Participa** en diversas situaciones comunicativas. alternando los roles de hablante y oyente para preguntar, responder y explicar, y para complementar ideas y hacer comentarios relevantes en inglés con vocabulario cotidiano y pertinente sobre trabajos y oficios.	**Elabora** un tríptico describiendo tres profesiones u ocupaciones de mi familia y luego sustentan oralmente en inglés.	Rubrica

CRITERIO DE EVALUACIÓN	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
• **Adecua** el texto a la situación comunicativa. (descripción de un tríptico). • **Organiza** sus ideas de forma coherente y cohesionada (Texto en párrafos simples). • **Usa** convenciones del lenguaje escrito. (simple present, verb to be and Qualities) • **Reflexiona y evalúa** la forma el contenido y el contexto del texto escrito (lista de cotejo)	Rubrica

ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALORES**	**ACTITUDES QUE SUPONEN**
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

XV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	**Motivación**	**La docente** Saluda /***Good afternoon students / How are you today?*** luego la docente presenta **las Normas de convivencia** para la clase de hoy. ➢ La docente presenta la canción de condor pasa para despertar el interés de los estudiantes. ➢ Luego presenta memory games de Jobs and occupation como motivación. ➢ La docente con fines de ingresar al tema a desarrollar plantea las siguientes preguntas: ⊣ Do you understand the song? ⊣ What is the song about? ➢ Los estudiantes de manera voluntaria participan a partir de las interrogantes (Brainstorming), brindan sus respuestas. ➢ La docente escucha las ideas de los estudiantes y toma en cuenta sus aportes y luego registra sus respuestas en la pizarra. **What did we learn the last class?** Escribe en la pizarra los adverbios: • **Always – Usually – Sometimes – Never** **PROBLEMATICIDAD Y ACTIVIDADES PARA GENERAR CONFLICTO COGNITIVO.** ➢ La docente invita a los estudiantes a observar la siguiente imagen (A chef, A hairdresser, A waiter, A Mechanic, An artist, A Farmer).	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpia tipo.	30 min.
	• **Recuperación de saberes previos** • **Problematización**	 ➢ La docente a partir de las imágenes presentadas, realiza las siguientes interrogantes. ⊣ Why is important to have a job in our life? ⊣ What would happen if don´t were there farmers, mechanic, doctors, teacher?		

		• "Introducción al Tema y Presentación del Título **WHAT IS THE TOPIC TODAY?** Presentación del tema: *"Let´s describe jobs and occupations in our community"*		
	PROPÓSITO:	La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **"PURPOSE:** TO WRITE A BROCHURE OF 4 JOBS OF OUR COMMUNITY IN ENGLISH.	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond de colores. Limpia tipo	55 min
		Competence: WRITE DIFFERENT TYPES OF TEXT IN ENGLIS. **Date:** Thursday, July, 24th, 2025.		
		La docente presenta los criterios de evaluación para la lectura de hoy • **¿Adecuo mi articulo para describir 3 profesiones del Peru**? Si/Necesito ayuda/No • **¿Organizo mis ideas de forma coherente y cohesionada en párrafos simples**? Si/Necesito ayuda/No • **¿Utilizo convenciones del lenguaje como: Simple present, verb to be and Qualities?** Si/Necesito ayuda/No. • ¿**Reflexiono sobre la forma y el contenido de mi texto con mi lista de cotejo**? Si/Necesito ayuda/No.		
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	Antes de la escritura (pre-writiing) + La docente inicia la clase presentando una imagen de un empleo y pide a los estudiantes que completen la información necesaria para realizar un tríptico sobre el empleo. La docente pregunta que datos son importantes para describir este empleo.  **Name:** ----------		

		✓ **¿He sido clara** al mencionar las habilidades usando *can* y *can't* correctamente? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Utilice correctamente el modal verb can-can't al** describir las habilidades que tienen mi familia ejemplo My father can play the guitar? ¿He can play many songs? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Redacte el párrafo** de acuerdo al propósito de la sesión, incluyendo detalles que muestran claramente la habilidad de mi familia? Si/Necesito ayuda/No ✓ **¿Realice** una buena pronunciación, entonación en el momento de la exposición? Si/Necesito ayuda/No En esta fase, promoveremos la responsabilidad personal en la mejora continua, incentivando a que los alumnos corrijan y mejores su texto hasta llegar a una versión final que refleje sus ideas claramente y respete las convenciones del género discursivo en inglés, promoviendo valores de empatía y reconocimiento del talento o habilidad familiar.		
CIERRE	• **Metacognición**	Se plantea a los estudiantes preguntas: ✓ **¿Qué hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cuál era el propósito de la clase?** ✓ **¿Hemos conseguido describir las habilidades de nuestra familia?** ✓ **¿Cómo lo hemos hecho?** ✓ **¿Qué nos ha faltado?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/english/family-members.htm#google_vignette
- https://www.berlitz.com/es-us/blog/miembros-de-la-familia-en-ingles
- https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/family

[redacted]

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

[redacted]

Mag. Judith Sanchez Espinoza
DOC. CC. SS.

SANCHEZ ESPIÑOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

[redacted]

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

[redacted]

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

V. DATOS INFORMATIVOS:

1.11. UGEL : Huaraz
1.12. Institución Educativa : Nº 86686 SEÑOR DE LA SOLEDAD
1.13. Lugar : Huaraz
1.14. Área : Ingles
1.15. Grado y sección : 3° sección "A" y "D"
1.16. Fecha : 02/07/2025
1.17. Duración : 90´ (05:30 - 7:00 pm.)
1.18. Docente de área de la I.E. : Rhaiza Kimberly Guio Osorio
1.19. Practicante : Deniss Alvarado Huaranga
Kely Inés Asencios Villafranca
1.20. Docente formador : Michael Reinaldo Salvador Rosales

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	*"JOBS AND OCCUPATIONS IN PERU"*			
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUM. DE EVALUACIÓN**
SE COMUNICA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.	• **Utiliza** recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • **Organiza** y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.	**Participa** en diversas situaciones comunicativas. alternando los roles de hablan-te y oyente para preguntar, responder y explicar, y para complementar ideas y hacer comentarios relevantes en inglés con vocabulario cotidiano y pertinente sobre trabajos y oficios.	Ficha de comprensión lectora, gramática y vocabulario.	Rúbrica
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	• **Obtiene** información del texto escrito en inglés. • **Infiere** e interpreta información del texto en inglés. • **Adecúa** el texto a la situación comunicativa	**Identifica** información explicita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen algunos elementos complejos en su estructura y vocabulario cotidiano, en di-versos tipos de textos escritos en inglés sobre trabajos y oficios.		

CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
• Obtiene información del texto oral. • Deduce información del texto oral. • Opina sobre el contenido del texto oral. • Identifica el vocabulario del texto escrito. • Deduce estructuras gramaticales del texto oral.	☐ Lista de cotejo. ☐ Rubrica

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE LO DEMUESTRAN
Búsqueda de la excelencia	**superación personal**	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con la circunstancia.

VII. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA (ACTIVIDADES)	MATERIALES Y RECURSOS	T.
INICIO	**Motivación** • **Recuperación de saberes previos** • **Problematización**	**La docente** Saluda /***Good afternoon students / How are you today?*** luego la docente presenta **las Normas de convivencia** para la clase de hoy. ♥ La docente enseña fotos de personajes conocidos en Perú para explicar el tema del trabajo y su ocupación y/o oficio. ♥ Los Ss. reconocen a los personajes y mencionan sus profesiones y/o ocupaciones  GASTON ACURIO  PAOLO GUERRERO  	Plumones Flash cards Papelotes Hojas bond de colores. Limpiatipo.	30 min.

	Conflicto cognitivo	MAGALY SOLIER **What Jobs and Occupations can you see in the image?** ♥ **Who is he/she?** ♥ **Where is he/she from?** ♥ **What Is his/her Job or occupation?** Los estudiantes expresan oralmente el nombre de diversas ocupaciones y/o profesiones de los personajes de la imagen, y describen en inglés lo que hacen, dónde trabajan y si les gustaría tener ese trabajo, por ejemplo. ♥ ***He is PAOLO GUERERO. He is a SOCCER PLAYER. He plays for the Alianza Lima club.*** ♥ ***She is MAGALY SOLIER.She is an ACTRESS, she woks mainly as a film and television actress.*** ♥ ***He is GASTON ACURIO.He is a CHEF; He works at "ACURIO RESTAURANTS"*** ♥ ***He is EVERARDO ZAPATA. He is a TEACHER; He is the creator of the book Coquito.*** **What did we learn the last class?** EVERARDO ZAPATA PROBLEMATICIDAD Y ACTIVIDADES PARA GENERAR CONFLICTO COGNITIVO. **"WHAT JOBS OR OCCUPATIONS DO YOU KNOW IN PERU?"** El docente presenta entre 8 a 10 ocupaciones comunes en el Perú con imágenes. Ejemplos: **Farmer, teacher, nurse, street vendor, police officer, fisherman, engineer, driver.** Se dice y repite el vocabulario. Luego, se presenta Introducción al Tema y Presentación del Título **WHAT IS THE TOPIC TODAY?** Presentación del tema: ***"JOBS AND OCCUPATION IN PERU".***		
	PROPÓSITO:	La docente escribe o pega en la pizarra y enuncia el propósito de la sesión: **"PURPOSE:** TO LEARN TO SPEAK IN ENGLISH ABOUT THE PROFESSIONS AND OCCUPATIONS OF PEOPLE IN PERU USING THE PRESENT SIMPLE TENSE AND THE ARTICLES "A" AND "AN".	Plumones Papelotes Imágenes impresas Hojas bond	
		Competence: COMMUNICATES IN ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE. **Date:** Tuesday, July, 1st, 2025.		

		La docente presenta los criterios de evaluación para la lectura de hoy • ¿**Puedo** Obtiene información del texto oral?? Si/Necesito ayuda/No • ¿**Puedo** Deducir la información del texto oral?? Si/Necesito ayuda/No • ¿**Opina** sobre el contenido del texto oral? SI/Necesito ayuda/No. • ¿**Puedo** Identificar el vocabulario del texto escrito?? SI/Necesito ayuda/No. • ¿**Puedo** Deducir estructuras gramaticales del texto oral?? SI/Necesito ayuda/No.	de colores. Limpia tipo	55 min
DESARROLLO	**Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias.**	Antes de la lectura (pre-Reading) La docente inicia la clase presentando imágenes de 2 profesiones y pide el nombre de la ocupación y donde trabajan.  **What is her job?** **D**..... **Where does she work?** .....  **What is his Job?** **C**..... **Where does he work?** **R**..... Los Ss. Participan oralmente mencionando el nombre y el lugar de trabajo de las profesiones, la docente escribe en la pizarra la respuesta de los estudiantes y hacen una repetición coral de las oraciones en la pizarra. Durante la lectura (While -Reading) • La docente explica a los estudiantes que van escuchar un audio acerca de 3 personas y sus trabajos en inglés • La docente les recuerda los criterios de evaluación para la clase de hoy. • La docente reparte la ficha de comprensión oral. Los estudiantes leen las preguntas y escuchan el audio luego realizan las actividades de comprensión auditiva de manera individual. **(Let´s listen).** • Luego los estudiantes realizan de forma invidual las actividades de**(grammar-vocabulary)** Después de la lectura (post -Reading)		

		individual y la docente brinda la retroalimentación al momento. ➢ En la parte de la gramática la docente hace una explicación de los verbos para tercera persona en presente simple agregamos "S "a la mayoría de los verbos (" **SHE WORKS, HE WORKS, THEY WORK)** ➢ Los estudiantes completan el Let's speak con la información de una persona, su trabajo y cualidades y luego practican en pares la pronunciación. La docente evalúa la participación de todos los estudiantes **Self-reflction** ➢ Los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje con las preguntas de autoevaluación. 1. **¿logre obtener información del texto que leo?** Si/Necesito ayuda/No 2. **¿Logre deducir información del texto que leo?** Si/Necesito ayuda/No 3. **¿Logre identificar vocabulario usado en el texto?** Si/Necesito ayuda/No 4. **¿Logre deducir estructuras gramaticales usados en el texto?** Si/Necesito ayuda/No		
CIERRE	• **Metacognición**	La docente realiza preguntas de metacognición con sus estudiantes. ✓ **¿cómo hemos aprendido hoy?** ✓ **¿Cómo puedo aplicar lo aprendido el dia de hoy en mi vida?** ✓ **¿Qué fue lo más sencillo y complicado del reto de hoy?** ✓ **¿Lograste el propósito de hoy?**		10 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- https://www.vocabulary.cl/Basic/Professions.htm
- https://wordwall.net/es/resource/34747326/jobs
- https://www.learnenglish.com/vocabulary/jobs-occupations/learn-jobs-and-occupations-vocabulary-in-english/
- https://www.learnenglish.com/vocabulary/jobs-occupations/learn-jobs-and-occupations-vocabulary-in-english/

[redacted]

Prof. Michael R. SALVADOR ROSALES
Docente formador practica ingles IX-IESPPHZ.

[redacted]

Mag. Judith Sánchez Espinoza
DOC. CC. SS.
SANCHEZ ESPINOZA Judith Celia
Docente de Investigación Ingles IX.

[redacted]

ALVARADO HUARANGA, Deniss
Estudiante practicante

[redacted]

ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés
Estudiante practicante

5. **Anexo.** Fotografías que evidencian la investigación






BIENVENIDOS
6° D
PROPOSITO
Adverbs of Frecuency
Always
(Siempre)
Usually
(usualmente)
Sometimes
(algunas veces)
Never
(nunca)
Often
(a menudo/frecuentemente)
CRITERIOS DE EVALUACION


PROPOSITO

6. Anexo. Constancia de aplicación de proyecto de investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 86686

" SEÑOR DE LA SOLEDAD "

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

EL QUE AL FINAL SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "SEÑOR DE LA SOLEDAD" DEL DISTRITO DE HUARAZ, PROVINCIA DE HUARAZ, REGIÓN ÁNCASH, OTORGA LA SIGUIENTE:

CONSTANCIA

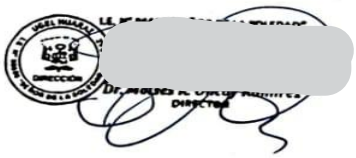
A los estudiantes ALVARADO HUARANGA, Deniss Armandina y ASENCIOS VILLAFRANCA, Kely Inés, del programa de estudios de Educación en Idiomas, especialidad ingles, del IX ciclo del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Huaraz", **QUE HAN EJECUTADO SATISFACTORIAMENTE** la parte experimental de su trabajo de investigación titulado **"MEMORY GAMES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE HUARAZ, 2025".**

La investigación se desarrolló exitosamente en el Tercer Grado de Educación Secundaria (3° D: Experimental; 3° C: Control), durante el período del 28 de mayo al 24 de julio del 2025, aplicando el diseño Cuasi-experimental.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que estimen conveniente.

Huaraz, 09 de setiembre del 2025

Atentamente,



Escaneado con CamScanner

7. Anexo. Resolución de aprobación del proyecto de investigación

PERÚ Ministerio de Educación | DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANCASH | INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "HUARAZ" *"Alma mater del Magisterio Ancashino"*

RESOLUCION DIRECTORAL I.E.S.P.P." HZ" N° 0154

Huaraz, **27 MAR. 2025**

Visto el expediente N°004213 de fecha 10 de diciembre del 2024, presentado por las alumnas, ALVARADO HUARANGA Deniss Armandina, ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés de la especialidad de Idioma Extranjero: Ingles, quien solicita revisión y aprobación del proyecto de investigación educativa conducente a la titulación profesional.

CONSIDERANDO:

Que, es política del sector Educación promover las investigaciones para el desarrollo de ciencia y la tecnología para mejorar la calidad deservicio educativo.

Que, el (la) alumna (o)ha presentado el proyecto de Investigación Educativa Titulada" MEMORY **GAMES PARA LA EXPRESION ORAL EN INGLES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE HUARAZ,2025",** cuya plasmación ha de beneficiar a los educandos de la Institución comunidad educativa en general y lograr el Título de profesor(a) en la especialidad de Idioma Extranjero: Ingles y contando con el informe de aprobación de la Unidad de Investigación a través de la Comisión Ad hoc.

Qué; de conformidad con la ley General de Educación N°28044, D.S. N° 004-2010-ED. Reglamento General de los institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de formación Docente Público y Privados, Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, ley N°30512. R.V.M. N°0095-2020-MINEDU Y RVM N° 157-2020-MINEDU," Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los centros de Educación Técnico productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior y demás normas vigentes.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1° APROBAR, el proyecto de investigación educativa titulado" **MEMORY GAMES PARA LA EXPRESION ORAL EN INGLES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE HUARAZ,2025",** presentado por las alumnas de la especialidad de IDIOMA EXTRANJERO: INGLES.

- ALVARADO HUARANGA Deniss Armandina.
- ASENCIOS VILLAFRANCA Kely Inés.

ARTICULO 2° RESPONSABILIZAR, al profesor RUDY MEDINA BEDÓN en calidad de ASESOR, para que oriente el normal desarrollo del proyecto en base a los indicadores de la guía de evaluación de los trabajos de investigación, siendo su vigencia de 2 años.

ARTICULO 3° ESTABLECER, que las acciones propuestas se cumplan en las fechas previstas, debiendo entregar a la Unidad de Investigación y Unidad Académica el informe preliminar del trabajo después de su aplicación.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE.

[redacted]

DIRECTOR GENERAL

8. Anexo. Informe de asesor

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

INFORME N° 001 – 2025 “ME/DREA/IESPP”HZ/DA

SEÑOR DIRECTOR DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “HUARAZ”

ASUNTO: ASESORAMIENTO DE TESIS

EL PROFESOR

Mg. Rudy Medina Bedón

DEJA CONSTANCIA QUE:

Los estudiantes:

ALVARADO HUARANGA, Deniss Armandina

ASENCIOS VILLAFRANCA, Kely Inés

Estudiantes del programa de estudios Educación en Idiomas, especialidad Inglés han realizado el informe final (tesis) de investigación titulado: “MEMORY GAMES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUARAZ, 2025.”

Bajo mi asesoramiento, por lo tanto, garantizo sus fundamentos teóricos, la estructura de acuerdo al Reglamento de la institución y lineamientos metodológicos.

Es todo cuanto informo por su conocimiento de demás fines pertinentes.

Huaraz, 26 de diciembre de 2025

FIRMA

Mg. Rudy Medina Bedón