

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



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

**Gamificación y expresión oral en Inglés en estudiantes de 3º
grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones,
Nuevo Chimbote, 2023**

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

Autoras:

**Bach. Miranda Gil, Claudia Jennifer
Bach. Ramirez Rodriquez Danna Yemina**

Asesora:

**Dra. Risco Rodríguez, Betty Clara
DNI N° 17873801
Código ORCID: 0000-0002-5527-6966**

**Nuevo Chimbote - Perú
2026**

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



Dra. Betty Clara, RISCO RODRIGUEZ, docente adscrita al Departamento Académico de Educación y Cultura de la Facultad de Educación y Humanidades, asesora de la investigación "Gamificación y expresión oral en inglés en estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023". Doy la presente constancia de mi conformidad por el informe final de tesis realizado por las estudiantes Miranda Gil, Claudia Jennifer y Ramirez Rodriguez, Danna Yemina.

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

Nuevo Chimbote, septiembre del 2026

Dra. Betty Clara Risco Rodríguez
Presidente

DNI: 17873801

Código ORCID: 0000-0002-5527-6966

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



HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Tesis titulada: **"Gamificación y expresión oral en inglés en estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023"**, tiene la aprobación del jurado evaluador, quienes firman en señal de conformidad

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:

**Dra. Betty Clara Risco Rodríguez
Presidente**

DNI: 17873801

Código ORCID: 0000-0002-5527-6966

**Mg. Plasencia Rubio, Marilú Flor
Integrante**

DNI: 17994491

Código ORCID: 0000-0001-9592-1205

**Mg. Leiva Cilio, Luis
Integrante**

DNI: 321229142

Código ORCID: 0000-0002-8743-6805



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN SECUNADARIA

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6 pm del día martes 8 de setiembre del 2026 en el aula 101 de CEIDUNS el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 328-2026-UNS-DFEH integrado por los docentes:

- Dra. Betty Clara Risco Rodriguez (Presidente de Jurado)
- Mg. Marilú Flor Plascencia Rubio (Integrante)
- Mg. Luis Leiva Cilio (Integrante);

para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada GAMIFICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 88061 JOSÉ ABELARDO QUIÑONES, NUEVO CHIMBOTE, 2023, cuyos autores son los bachilleres.

- MIRANDA GIL CLAUDIA JENNIFER
- RAMIREZ RODRIGUEZ DANNA YEMINA

De la EP de Educación Secundaria; Especialidad de Idiomas: Inglés y Francés

Asimismo, tienen como Asesora a la docente: Dra. Betty Clara Risco Rodriguez

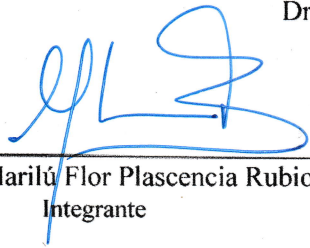
Finalizada la sustentación, el(os) Tesisistas respondió las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes DECLARA APROBADAS, con nota de Diecisiete (17) en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 15:00 pm horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 08 de septiembre del 2026


Dra. BETTY CLARA RISCO RODRIGUEZ
Presidente


Mg. Marilú Flor Plascencia Rubio
Integrante


Mg. Luis Leiva Cilio
Integrante



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Claudia Miranda Gil
Título del ejercicio:	Prueba5
Título de la entrega:	GAMIFICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANT...
Nombre del archivo:	INFORME_DE_TESIS_2026_ACTUAL.docx
Tamaño del archivo:	1.11M
Total páginas:	53
Total de palabras:	11,802
Total de caracteres:	66,089
Fecha de entrega:	16-jun-2026 12:45p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2976708697

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del problema

El aprendizaje del inglés como segunda lengua se ha convertido en una necesidad global y un requisito fundamental en diversos ámbitos académicos y profesionales. Grigoryeva y Zakirova (2022) afirman que el inglés se ha convertido en el idioma de los negocios, la educación, la ciencia y la tecnología, además del importante rol que cumple en la comunicación intercultural con diferentes naciones.

Sin embargo, en numerosos países de latinoamericanos donde el inglés se enseña como lengua extranjera, persiste una brecha significativa en su aprendizaje. Al respecto, Cronquist y Fiszbein (2017) sostienen que:

América Latina se ubica por debajo del promedio mundial en el EF English First English Proficiency Index (EF EPI) en todos los grupos de edad. En contraste, Europa y Asia casi siempre se ubican por arriba del promedio mundial, y muestran un mejor desempeño en ese rubro que América Latina. (p.12)

Por otro lado, European Commission (2020) señala que en los países de la UE la enseñanza del inglés se estructura en torno a que los estudiantes desarrollen la capacidad de comunicarse en coherencia con el contexto y el propósito de la situación.

El Perú es uno de los países con un bajo nivel de dominio del inglés, ya que este idioma no es considerado una prioridad en los centros educativos nacionales. De acuerdo con el informe de EF Education First (2023), el Perú ocupa el puesto 51 de 113 países o regiones en el EF EPI, lo que indica un nivel de competencia medio. Además, las regiones con mayor número de hablantes de inglés fueron Lima, Callao, Junín y La Libertad; no obstante, los puntajes obtenidos en estas áreas siguen siendo bajos.

GAMIFICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 88061 JOSÉ ABELARDO QUIÑONES, NUEVO CHIMBOTE, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
2	Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1%
7	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	sapiensediciones.com Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
10	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	<1%
12	repositorio.monterrico.edu.pe	

INDICE

I. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Descripción y formulación del problema	11
1.2. Objetivos.....	13
1.3. Formulación de la Hipótesis	14
1.4. Justificación e Importancia	15
II. MARCO TEORICO	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Fundamentos Teóricos.....	21
2.3. Marco Conceptual.....	35
III. Metodología.....	38
3.1. Métodos de investigación	38
3.2. Enfoque de la investigación.....	40
3.3. Alcance de la investigación	40
3.4. Diseño de investigación.....	41
3.5. Población y muestra.....	42
3.6. Técnicas e instrumentos de investigación	43
3.7. Procedimientos para la recolección de datos	43
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados	44
IV. Resultados y discusión.	46
4.1. Resultados.....	46
4.2. Discusión	54
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60

5.1.	Conclusiones.....	60
5.2.	Recomendaciones	62
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	64
VII.	ANEXOS.....	73
	Anexo 01: Test de expresión oral	73
	Anexo 02: Validación del instrumento	76
	Anexo 03: Propuesta basada en la gamificación “Play To Speak”	82
	Anexo 04: Sesión de aprendizaje	89
	Anexo 05: Imágenes de las clases aplicadas.....	93
	Anexo 06: Matriz de consistencia.....	95
	Anexo 07: Operalización de variables	96

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, titulado "Gamificación y expresión oral en inglés en estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023", tuvo como objetivo general determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de la expresión oral en inglés.

El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de alcance explicativo y diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 50 estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, distribuidos en dos grupos: el grupo experimental, integrado por 25 estudiantes del 3° "A", y el grupo de control, conformado por 25 estudiantes del 3° "B". La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por grupos intactos. Para medir la variable dependiente, la expresión oral en inglés, se aplicó un pretest previo a la intervención y un posttest al finalizar la misma. La intervención consistió en 10 sesiones de aprendizaje basadas en la gamificación, a través de la propuesta didáctica *Play to Speak*, aplicada únicamente al grupo experimental.

Los resultados evidencian una mejora significativa en la expresión oral en inglés de los estudiantes del grupo experimental, lo que demuestra la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en el idioma inglés.

Palabras clave: gamificación, expresión oral, inglés, estrategia didáctica, educación secundaria.

ABSTRACT

This research, entitled "Gamification and oral expression in English in 3rd grade secondary students of I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023", aimed to determine the influence of gamification on the development of oral expression in English.

The study followed a quantitative approach, with an explanatory scope, and quasi-experimental design. The population consisted of 50 third-grade secondary students from I.E.88061 José Abelardo Quiñones, distributed into two groups: the experimental group, made up of 25 students from 3rd grade "A", and the control group, comprising 25 students from 3rd grade "B". The sample was selected through non-probabilistic intact group sampling. To measure the dependent variable, oral expression in English, a pretest was administered before the intervention and a posttest after its completion. The intervention consisted of 10 learning sessions based on gamification, through the didactic proposal *Play to Speak*, applied exclusively to the experimental group.

The results showed a statistically significant improvement in the oral expression in English of the students in the experimental group. These findings indicate that the application of gamification through the Play to Speak didactic proposal contributed to the development of students' oral expression in English.

Keywords: gamification, oral expression, English, didactic strategy, secondary education.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del problema

El aprendizaje del inglés como segunda lengua se ha convertido en una necesidad global y un requisito fundamental en diversos ámbitos académicos y profesionales. Grigoryeva y Zakirova (2022) afirman que el inglés se ha convertido en el idioma de los negocios, la educación, la ciencia y la tecnología, además del importante rol que cumple en la comunicación intercultural con diferentes naciones.

Sin embargo, en numerosos países latinoamericanos donde el inglés se enseña como lengua extranjera, persiste una brecha significativa en su aprendizaje. Al respecto, Cronquist y Fiszbein (2017) sostienen que:

América Latina se ubica por debajo del promedio mundial en el EF English First English Proficiency Index (EF EPI) en todos los grupos de edad. En contraste, Europa y Asia casi siempre se ubican por arriba del promedio mundial, y muestran un mejor desempeño en ese rubro que América Latina. (p.12)

Por otro lado, European Commission (2020) señala que en los países de la UE la enseñanza del inglés se estructura en torno a que los estudiantes desarrollen la capacidad de comunicarse en coherencia con el contexto y el propósito de la situación.

El Perú es uno de los países con un bajo nivel de dominio del inglés, ya que este idioma no es considerado una prioridad en los centros educativos nacionales. De acuerdo con el informe de EF Education First (2023), el Perú ocupa el puesto 51 de 113 países o regiones en el EF EPI, lo que indica un nivel de competencia medio. Además, las regiones con mayor número de hablantes

de inglés fueron Lima, Callao, Junín y La Libertad; no obstante, los puntajes obtenidos en estas áreas siguen siendo bajos.

Así mismo, la investigación realizada por Pacheco et al. (2020) muestra que aún en muchos contextos educativos se sigue enseñando el inglés basado en un enfoque gramatical y memorístico, postergando el fortalecimiento de la expresión oral.

Ante esta problemática han surgido diversas estrategias didácticas innovadoras en el Perú; una de ellas es la gamificación, cuya aplicación ha favorecido mejora de la competencia oral, según documenta Sánchez (2023), entre otros estudios.

Asimismo, el informe de EF Education First (2023) indica que en la región de Áncash el nivel de inglés es bajo, lo que sugiere que no ha habido una mejora sustancial en su aprendizaje.

En instituciones educativas de Chimbote, diversas investigaciones revelan preocupantes porcentajes de estudiantes situados en los niveles 'deficiente' y 'regular' en dimensiones esenciales del habla como la fluidez, la coherencia, la entonación y la pronunciación (Mauricio, 2023).

Es evidente que aún se emplea el enfoque pasivo centrado en el docente y ante esta situación es necesario introducir estrategias gamificadas para incentivar y comprometer al estudiante (Villafranca, 2025).

¿En qué medida influye la gamificación en la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023?

1.2. Objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de expresión oral en inglés antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Identificar la influencia de la gamificación en la dimensión fluidez en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Identificar la influencia de la gamificación en la dimensión dicción en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Identificar la influencia de la gamificación en la dimensión coherencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Identificar la influencia de la gamificación en la dimensión volumen en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

1.3. Formulación de la Hipótesis

Hipótesis general

La implementación de la gamificación a través de la propuesta didáctica *Play to Speak*, influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la I.E. N°. 88061 José Abelardo Quiñones Nuevo Chimbote, 2023.

Hipótesis específicas

- H1: La aplicación de la gamificación mejora significativamente la dimensión fluidez de la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- H2: La aplicación de la gamificación mejora significativamente la dimensión dicción de la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- H3: La aplicación de la gamificación mejora significativamente la dimensión coherencia de la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- H4: La aplicación de la gamificación mejora significativamente la dimensión volumen de la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

1.4. Justificación e Importancia

El presente trabajo tiene como propósito aportar al fortalecimiento de la expresión oral en inglés mediante la aplicación de la propuesta didáctica “Play to Speak”, basada en la gamificación. La necesidad de fortalecer esta competencia surge del déficit observado en los estudiantes, lo que se refleja en los resultados del estudio de EF Education First (2023), donde se evidencia que el dominio del idioma inglés en el Perú sigue siendo bajo. Esta dificultad afecta las habilidades comunicativas de los estudiantes para desenvolverse oralmente de forma adecuada.

Desde un enfoque práctico, esta investigación implementa una estrategia innovadora para mejorar el aprendizaje mediante la gamificación, favoreciendo una interacción oral eficaz y significativa dentro del proceso formativo. Dicha estrategia responde a la realidad observada en distintos centros educativos, donde la enseñanza del inglés aún presenta desafíos en cuanto a metodologías efectivas orientadas a fortalecer la producción oral en el aula.

En el aspecto teórico, el estudio aporta al campo de la enseñanza del inglés al proponer un modelo lúdico que integra la gamificación en aprendizaje del idioma (Kapp, 2012; Contreras y Eguia, 2017). Asimismo, ofrece ideas innovadoras y aplicables en instituciones educativas, sirviendo como base para futuras investigaciones que busquen mejorar la enseñanza del idioma inglés a través de metodologías dinámicas y motivadoras.

Desde una perspectiva social, desarrollar la competencia oral en inglés posibilita que los estudiantes promover habilidades comunicativas clave para su futuro académico y profesional. En un mundo globalizado, el dominio del inglés es un requisito fundamental para alcanzar mayores posibilidades en el ámbito laboral y educativo, lo que resalta la importancia de implementar estrategias efectivas desde la etapa escolar.

A nivel institucional, esta investigación puede servir como referencia para el desarrollo y aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras en la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, contribuyendo a la mejora de la metodología y de las prácticas docentes en la enseñanza del inglés. Además, puede ser replicada en otras instituciones con características similares.

Finalmente, el valor metodológico de esta investigación radica en la construcción y validación de un instrumento orientado a evaluar el desempeño oral de los estudiantes, el cual fue revisado y validado por expertos en el área. Los resultados de este trabajo serán difundidos a través del repositorio institucional de la universidad, garantizando su accesibilidad para docentes, investigadores y otros interesados en la temática.

II.MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Del Olmo (2019), en su investigación: “La gamificación para trabajar la competencia oral en una lengua extranjera”. Desarrollada en la casa de estudios de Valladolid, España, realizó un estudio de tipo descriptivo basado en revisión bibliográfica con el propósito de analizar el uso de metodologías lúdicas en la adquisición de la competencia oral en lenguas extranjeras. El estudio contó con la participación de 20 estudiantes. Los hallazgos demostraron que la gamificación representa una herramienta efectiva para promover tanto la participación activa como el desarrollo de la habilidad oral en el aprendizaje de idiomas. El estudio llegó a la conclusión de que la gamificación trasciende su uso en la educación inicial y puede aplicarse como metodología válida en la enseñanza de lenguas extranjeras a estudiantes de distintas edades.

Por otro lado, Mauleón (2021), en la investigación titulada “El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar”, desarrollada en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, realizó un estudio de enfoque cualitativo con diseño de investigación -acción. La investigación se propuso examinar el vínculo entre las variables consideradas en la hipótesis y determinar el efecto de la gamificación en la adquisición de vocabulario en inglés. Se concluyó que las estrategias gamificadas favorecen el aprendizaje del vocabulario y promueven un involucramiento más dinámico y motivado de los participantes a lo largo del proceso educativo. Por otro lado, el docente debe considerar factores como el nivel, los intereses y el contexto del alumnado al momento de elegir las dinámicas gamificadas.

Asimismo, un estudio cualitativo realizado por Rea Iza et al. (2024) titulado “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral” desarrollada en la Unidad Educativa Municipal “Sebastián de Benalcázar”, Quito-Ecuador, realizaron un estudio de tipo descriptivo y diseño de teoría fundamentada. La población estuvo conformada por 68 docentes seleccionados mediante muestreo por conveniencia. El objetivo principal fue analizar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la comunicación oral en estudiantes de Bachillerato General Unificado. La investigación concluyó que la gamificación apoyada en recursos digitales fortalece las destrezas de expresión y comprensión oral, promoviendo una comunicación más eficaz y participativa en los estudiantes.

Dentro del contexto nacional se evidencian investigaciones basadas en el uso de la gamificación como herramienta para fortalecer la competencia oral, por ejemplo:

López (2020), en la investigación titulada “Gamificación para mejorar el vocabulario de inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Lima”, desarrollada en Lima, Perú, realizó un estudio de enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción. La muestra estuvo integrada por 26 alumnos cursantes del tercer año de educación secundaria, cuyas edades oscilaban entre los 15 y 16 años. El objetivo principal fue elevar el nivel de adquisición del vocabulario en inglés a través del uso de la gamificación. El estudio concluyó que la implementación de estrategias gamificadas generó una mejora estadísticamente significativa en el dominio del vocabulario en inglés, favoreciendo un mayor involucramiento y dinamismo de los estudiantes durante su proceso educativo. Si bien el estudio se enfocó en el vocabulario, sus hallazgos son relevantes porque el dominio léxico constituye un componente esencial de la expresión oral (Fournier, 2002).

Lecca Cano y Ucharico Mamani (2023), en la tesis titulada “Gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria”, desarrollada en Lima, Perú, realizaron un estudio de enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción de tipo práctico, dentro de la modalidad de innovación educativa con intervención pedagógica. La muestra estuvo conformada por alumnos de segundo de secundaria pertenecientes a un centro educativo público parroquial ubicado en Lima Metropolitana. El objetivo principal fue fortalecer la expresión oral en inglés a través del empleo de la gamificación como estrategia didáctica. El estudio demostró que la incorporación de dinámicas gamificadas incide de manera favorable y significativa en el progreso de la competencia oral en inglés, promoviendo una mayor participación, motivación e interacción de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Orihuela Arredondo (2019), en su trabajo de investigación titulado “La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima” desarrolló una investigación de carácter descriptivo con diseño no experimental. Los participantes fueron 70 profesores de inglés. El objetivo principal fue caracterizar la gamificación en su rol de estrategia pedagógica orientada a potenciar el desarrollo de competencias orales y escritas en alumnos de entre 9 y 12 años. La investigación concluyó que la aplicación de estrategias gamificadas favorece el fortalecimiento de las competencias orales y escritas en el proceso de adquisición del inglés, promoviendo una mayor participación e interacción de los estudiantes en el aula.

En el ámbito local, Airac Rojas (2024), en la investigación titulada “Propuesta de estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de 3.º de secundaria de la I.E. N.º 88227, Nuevo Chimbote”, llevó a cabo una investigación aplicada con diseño descriptivo-propositivo de tipo no experimental. La muestra estuvo constituida por 34 alumnos

pertenecientes a la sección 3.º "F" de secundaria del colegio Pedro Pablo Atusparia. El objetivo principal fue proponer estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral del inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria. La investigación concluyó que las estrategias lúdicas estructuradas disminuyen significativamente el filtro afectivo, como la timidez y la ansiedad, permitiendo que los estudiantes interactúen con mayor fluidez y espontaneidad en el aula, al percibir el aprendizaje de este segundo idioma como un proceso dinámico y motivador.

Meléndez Inga (2025), en la investigación titulada “Juegos didácticos en línea para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel secundario”, desarrollada en Chimbote, Perú, realizó un estudio de tipo aplicada, con bajo un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental de alcance explicativo. Los participantes fueron 33 estudiantes de cuarto año de educación secundaria de una institución educativa pública. El objetivo principal fue determinar el efecto del empleo de juegos didácticos interactivos digitales sobre el progreso de la expresión oral en inglés. El estudio determinó que la incorporación de dinámicas lúdicas mejora significativamente la producción verbal de los estudiantes.

Pozo Salazar y Vigo Varas (2020), en su investigación denominada “Aprendizaje vivencial y expresión oral en inglés de los estudiantes del 4to grado de secundaria en la I.E.P.C. “Bereshit”, Chimbote, 2019”, desarrollada en Chimbote, Perú, realizaron un estudio experimental con diseño preexperimental que incluyó la aplicación de un pretest y posttest a un único grupo. La muestra estuvo constituida por 12 alumnos de cuarto grado de secundaria. El objetivo principal fue evidenciar el efecto del aprendizaje experiencial sobre el desarrollo de la competencia oral en inglés de los participantes, favoreciendo el desarrollo de sus habilidades comunicativas durante el proceso de aprendizaje.

2.2. Fundamentos Teóricos

A. Expresión oral

Ramírez (2005) sostiene que la expresión oral es la acción a través de la cual los seres humanos manifiestan o dan a conocer su opinión, sus pensamientos e ideas. Además, enfatiza que esta acción requiere una organización lógica y sintáctica de las palabras con el propósito de transmitir un mensaje de manera elocuente. Al respecto, Cassany (2006) señala que "la expresión oral es la capacidad de un hablante para transmitir mensajes de manera efectiva mediante el uso del lenguaje verbal, considerando factores como la fluidez, la coherencia, la pronunciación y la interacción con los interlocutores" (p. 45).

Asimismo, Landauro (2015, como se citó en Castillo Cueva, 2019) define:

La expresión oral es la habilidad para establecer la comunicación utilizando recursos verbales como la claridad, fluidez, coherencia y persuasión. Además, incluye el uso adecuado del vocabulario, la descripción y explicación de los hechos, sentimientos, ideas, vivencias, así como la interacción a través del diálogo en la convivencia cotidiana. (p. 12)

Desde una perspectiva educativa, el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2009), establece que la expresión oral en la educación básica regular implica la capacidad de comunicarse con distintos interlocutores en variados contextos, haciendo uso efectivo tanto del lenguaje verbal como de los recursos no verbales, con fluidez y claridad en el discurso

En síntesis, la expresión oral constituye un proceso comunicativo complejo que exige el dominio articulado de cuatro dimensiones: fluidez, dicción, coherencia y volumen, según lo plantea Fournier (2002).

La expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés y el rol del docente

La expresión oral, dentro del proceso del aprendizaje del idioma inglés, juega un rol primordial, puesto que permite a los estudiantes hacer llegar sus mensajes de manera efectiva en diversas situaciones. García y Pérez (2021), señalan que "en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en la actualidad se asumen desde un enfoque comunicativo, con un especial énfasis en la expresión oral" (p. 15).

Desde una perspectiva pedagógica, García y Pérez (2021) señalan que la enseñanza del inglés exige metodologías efectivas que fomenten la práctica constante y la interacción entre los estudiantes. (p. 15)

En este sentido, es esencial hacer uso de estrategias didácticas, como la gamificación, para fortalecer la producción oral de los estudiantes en lengua extranjera. En este proceso, el estudiante no solo debe comprender mensajes transmitidos, sino también deberá expresarse con claridad y fluidez.

El MINEDU (2015) señala que, para que los estudiantes desarrollen adecuadamente su expresión oral, es fundamental que se encuentren en un ambiente que les permita:

Conversar y compartir ideas en un trabajo grupal, adecuar gestos, voz, entonación según el mensaje, intercambiar ideas con sus compañeros, preguntar o pedir aclaraciones sobre lo que desconocen, argumentar para justificar sus opiniones, disfrutar con el ritmo de las rimas y juegos de palabras, inventar cuentos, historias, adivinanzas, y escuchar a otros hablantes además del docente. (p. 95)

Desde una perspectiva didáctica, Antich de León (1986) manifiesta que:

Las habilidades son programadas y reguladas por el hombre, por lo que el alcanzar el desarrollo de la expresión oral en la enseñanza de una lengua significa llegar a una nueva etapa cualitativa. La lengua extranjera debe presentarse de tal manera que el alumno la perciba como actividad de comunicación más que como asignatura, y que el idioma es algo que trasciende el acto de aprendizaje, y que exige la adquisición de cuatro habilidades fundamentales. (p. 12)

Este planteamiento subraya que el dominio de una lengua extranjera se construye a través de su uso real en situaciones comunicativas, donde la escucha activa y la producción oral espontánea se convierten en los ejes del aprendizaje, exigiendo del estudiante claridad, fluidez y organización del discurso. Esto refuerza la que la competencia oral se desarrolla de forma gradual donde la capacidad comunicativa mejora a través de la práctica, la experiencia y la confianza en el idioma.

Por lo tanto, Ramírez (2017) enfatiza que los docentes, durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, deben analizar constantemente el desempeño de los estudiantes, planificando diálogos significativos, definiendo con precisión los objetivos específicos generando situaciones comunicativas que fomenten interacción en el aula.

De esta manera, se concluye que el desarrollo de la expresión oral en la enseñanza de un segundo idioma tiene como objetivo que los estudiantes logren comunicar sus opiniones, acuerdos y desacuerdos de manera natural y fluida. No obstante, ese proceso conlleva diversos retos que requieren la implementación de estrategias didácticas pertinentes al nivel de los estudiantes.

Componentes de la expresión oral

A continuación, se presentan los componentes de la expresión oral para construir una comunicación clara, coherente y comprensible para su interlocutor basado en el libro de Fournier:

- **La fluidez:** Esta dimensión permite que el aprendiz se desenvuelva de manera natural. Fournier (2002), precisó que la fluidez “Es como una especie de balanza de pesos que se desequilibra cuando a un lado pesa menos. La fluidez es velocidad y ritmo, soltura, seguridad y conexión del discurso” (p. 32).
- **La dicción:** De acuerdo a Fournier (2002), la dicción “Es la pronunciación correcta de las palabras, es decir hablar, pronunciar en forma clara” (p. 33).
- **Coherencia:** Fournier (2002), manifestó que:

la coherencia construye mensajes de forma continua con ideas ordenadas y con lógica evitando las contradicciones y los vacíos de información. Cohesiona sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo de texto oral. Emplea un vocabulario apropiado, usa las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema. (p. 33)
- **Volumen:** Fournier (2002), precisó que “La intensidad de la voz debe graduarse de acuerdo con el tamaño del lugar y el número de personas a quién va dirigido el mensaje” (p.29).

La expresión oral en el currículo nacional peruano

Desde la perspectiva curricular peruana, el MINEDU (2015) concibe la expresión oral como una competencia fundamental en el desarrollo lingüístico del estudiante, cuyo dominio se construye progresivamente a través de un conjunto de capacidades que le permiten organizar y adecuar su discurso según el contexto y el propósito comunicativo.

Una de esas capacidades es la precisión en la transmisión de ideas, que implica seleccionar vocabulario apropiado y establecer relaciones lógicas entre los enunciados. En ese sentido, el MINEDU (2015) precisa que el estudiante competente “cohesiona sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo de texto oral. Empleará un vocabulario apropiado, usando las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema de su interés o tratado” (p. 58).

Además de la precisión léxica, el desarrollo de la expresión oral involucra el manejo consciente de recursos no verbales y paraverbales, tales como los gestos, la entonación y el ritmo, los cuales complementan y enriquecen el mensaje transmitido. A esto se suma la capacidad metacognitiva de reflexionar sobre el propio discurso durante y después de su producción. Al respecto, el MINEDU (2015) indica que:

El niño autoevalúa lo que dice mientras lo dice y también al final del proceso de comunicación. A partir de ello, regula sus expresiones, gestos, miradas, posturas, tono de voz, orden de las ideas o temas, según lo requiera la situación comunicativa. (p. 60)

Por último, la dimensión interactiva de la expresión oral resulta igualmente relevante. La capacidad de sostener un intercambio fluido y coherente exige que los estudiantes asuman roles activos dentro de la conversación, alternando entre hablar y escuchar, y ajustando su discurso en función de las respuestas de su interlocutor. Esta interacción colaborativa constituye, en definitiva, el espacio más genuino para que los estudiantes ejerciten y consoliden sus habilidades comunicativas orales.

Estrategias didácticas para el desarrollo de la expresión oral:

El fortalecimiento de la expresión oral en inglés requiere la implementación de estrategias didácticas variadas que promuevan la producción activa del lenguaje. Richards (2015) sostiene que una enseñanza efectiva del inglés debe situar el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral como eje central del proceso. En esa misma línea, Thornbury (2005) señala que las metodologías interactivas —como el aprendizaje basado en tareas, la simulación de situaciones reales y el uso de herramientas tecnológicas— generan condiciones favorables para que los estudiantes practiquen el idioma de forma significativa y contextualizada.

Gamificación: La incorporación de dinámicas de juego en el aula ha evidenciado efectos favorables en el fortalecimiento de la producción oral de los estudiantes. Dehghanzadeh et al. (2021) encontraron, en una revisión sistemática, que la gamificación favorece la participación activa, incrementa la motivación intrínseca y genera mayor satisfacción en los estudiantes que aprenden inglés como segunda lengua.

Técnicas de role-play: La simulación de situaciones comunicativas reales representa un recurso valioso para potenciar la fluidez y la interacción oral. Harmer (2015) destaca que este tipo de actividades brinda a los estudiantes la oportunidad de usar el idioma en contextos auténticos, mejorando tanto la pronunciación como la capacidad de respuesta espontánea.

En conclusión, la mejora de la expresión oral en inglés no depende de una única estrategia, sino de la combinación coherente de metodologías que estimulen la participación, reduzcan el filtro afectivo y coloquen al estudiante en situaciones comunicativas reales. La gamificación, en particular, se presenta como una estrategia integradora que articula motivación, interacción y aprendizaje significativo, aspectos esenciales para el desarrollo de la competencia oral en el aula de inglés.

B. Gamificación

La gamificación ha sido definida desde múltiples perspectivas teóricas que coinciden en su esencia: la transferencia de elementos propios del juego a contextos que no son lúdicos por naturaleza. Ferran-Teixes (2015) la concibe como “la aplicación de recursos del juego —diseño, dinámicas y elementos— en entornos no lúdicos, con la finalidad de modificar conductas actuando sobre la motivación de los individuos para alcanzar objetivos concretos” (p. 18). En esa misma línea, Kapp (2012) sostiene que la gamificación “integra la mecánica, la estética y el pensamiento propios del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y facilitar la resolución de problemas” (p. 94).

Desde una perspectiva más amplia, Marín y Hierro (2013, como se citó en Contreras y Eguia, 2017) señalan que la gamificación actúa simultáneamente como técnica, método y estrategia. Su punto de partida es el “conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos para luego identificar, dentro de una actividad o tarea en un entorno no lúdico, aquellos aspectos que pueden transformarse en dinámicas lúdicas” (p. 23).

Complementando esta perspectiva, Contreras y Eguia (2017) precisan que gamificar va más allá de introducir juegos en el aula: implica aprovechar los mecanismos de recompensa y estimulación propios del juego para promover un aprendizaje práctico, funcional y transferible, que se articule con los conocimientos previos del estudiante y favorezca la adquisición de nuevos saberes (p. 23).

En ese sentido, la gamificación se distingue de los juegos propiamente dichos en que no constituye una experiencia autónoma de entretenimiento, sino que incorpora sus dinámicas — retos, reglas, retroalimentación y recompensas— en contextos pedagógicos reales con el objetivo de sostener la motivación y facilitar la participación activa. Kapp (2012) precisa que las actividades

gamificadas configuran un sistema en el que el estudiante enfrenta desafíos definidos por reglas e interactividad, cuyo resultado cuantificable genera una respuesta emocional que impulsa el compromiso con la tarea (p. 9).

Ligado a esto, Huizinga (1938, como se citó en Rodríguez y Santiago, 2015) introduce el concepto de "círculo mágico" para describir el espacio simbólico en el que transcurre el juego: un entorno ficticio y delimitado que libera al participante de las presiones del mundo real, permitiéndole explorar, equivocarse y desarrollar habilidades con mayor confianza y disposición. Este principio resulta especialmente relevante en el aprendizaje del inglés, donde la ansiedad comunicativa constituye uno de los principales obstáculos para el desarrollo de la expresión oral.

Características esenciales del juego

Ferran-Teixes (2014), retomando los aportes de McGonigal (2011), identifica cuatro características fundamentales presentes en toda actividad gamificada:

El objetivo: constituye la meta hacia la cual se orienta la acción del jugador, proporcionando dirección y propósito a lo largo de la experiencia.

Las normas: establecen las restricciones dentro de las cuales debe operar el participante, estimulando el pensamiento estratégico y la creatividad para encontrar soluciones dentro de esos límites.

La retroalimentación (feedback): informa al jugador sobre su progreso en tiempo real, a través de puntuaciones, indicadores de avance u otros recursos, lo que permite ajustar la conducta y mantener la motivación.

La participación voluntaria: garantiza que el jugador acepta libremente las reglas y el desafío, lo que convierte la experiencia en algo genuinamente placentero y significativo (p. 19).

La articulación de estos cuatro elementos es lo que dota a la gamificación de su potencial pedagógico, al crear condiciones que favorecen tanto el compromiso emocional como el aprendizaje cognitivo.

Tipos de juegos:

Kapp (2012) advierte que un diseño gamificado verdaderamente efectivo trasciende la mera asignación de puntos o premios: su propósito central es generar experiencias que desafíen, inspiren y motiven al estudiante de manera sostenida. En cuanto a su tipología, Hadfield (1987, como se citó en Chamorro y Prats, 1990) propone dos grandes categorías: los juegos competitivos, en los que los participantes se enfrentan entre sí para ser los primeros en alcanzar la meta, y los juegos cooperativos, orientados al trabajo en equipo para lograr un objetivo compartido.

El mismo autor establece una segunda clasificación basada en el tipo de interacción que generan:

1. **Juegos de vacío de información:** se caracterizan por que cada implicado posee datos que el compañero necesita, lo que obliga a la comunicación para completar la tarea.
2. **Juegos de averiguación o búsqueda:** los participantes deben localizar activamente la información que uno o más de ellos poseen.
3. **Juegos rompecabezas:** todos colaboran para ensamblar correctamente las piezas de un todo.
4. **Juegos de jerarquización:** requieren que los participantes organicen y argumenten sus ideas en torno a un criterio de importancia.
5. **Juegos de emparejamiento:** los estudiantes deben identificar y emparejar elementos con características comunes.
6. **Juegos de selección:** a través del diálogo y la discusión, se identifica el elemento común dentro de un conjunto de opciones.

7. **Juegos de intercambio:** basados en el principio del trueque, los participantes negocian y canjean objetos o información.
8. **Juegos de asociación:** los participantes descubren quiénes comparten características comunes dentro de un grupo.
9. **Juego de roles:** cada participante asume una identidad o personaje y actúa de manera coherente con ese rol.
10. **Simulaciones:** recrean situaciones reales en un entorno controlado, permitiendo practicar comportamientos y resolver problemas sin consecuencias reales (Hadfield, 1987, como se citó en Chamorro y Prats, 1990).

La gamificación y la educación:

El contexto educativo actual demanda estrategias capaces de captar y sostener la atención de estudiantes cada vez más familiarizados con entornos digitales e interactivos. Frente a este reto, la gamificación se ha posicionado como una alternativa educativa que, lejos de ser una simple introducción de juegos en el aula, propone una transformación profunda de la experiencia de aprendizaje. Mateus y Ortegón (2019) señalan que su incorporación en entornos educativos fomenta la motivación, el compromiso y la participación activa del estudiante, lo que facilita una adquisición de conocimientos más significativa y duradera.

Contreras-Espinosa (2016) refuerza esta perspectiva al destacar que los entornos gamificados permiten al estudiante explorar distintas identidades, tomar decisiones, enfrentar consecuencias y poner a prueba sus capacidades en un espacio seguro. De esta manera, la gamificación no solo contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sino también al fortalecimiento de competencias sociales como la comunicación, la colaboración y el pensamiento estratégico.

La gamificación como recurso educativo:

Lengeling y Malarcher (1997) sistematizaron los beneficios del juego como recurso pedagógico en cuatro dimensiones complementarias. En el plano afectivo, los juegos disminuyen las barreras emocionales, estimulan el uso espontáneo y creativo del lenguaje, y convierten el aprendizaje en una experiencia motivadora. En el plano cognitivo, favorecen el repaso, la consolidación y la ampliación de contenidos, abordando incluso aspectos gramaticales desde una perspectiva comunicativa. En cuanto a su dimensión dinámica, sitúa al alumno como protagonista del aprendizaje, con el docente como facilitador, y promueven una competencia saludable que involucra a todos los participantes. Finalmente, en términos de adaptabilidad, los juegos pueden ajustarse con facilidad a distintas edades, niveles e intereses, integrando las cuatro habilidades lingüísticas con una preparación mínima (p. 3).

Desde una perspectiva más amplia, Caro (2020) destaca que la gamificación actúa como un potente activador de la motivación intrínseca: mantiene el interés del estudiante a lo largo de toda la sesión, genera compromiso con la tarea y favorece un aprendizaje significativo que perdura en el tiempo. Asimismo, señala que su influencia positiva en la conducta y el estado emocional del estudiante repercute directamente en la mejora del rendimiento académico.

A estos beneficios se suman otros igualmente relevantes para el contexto de esta investigación, sistematizados por Bell (2018), Burke (2016), Kapp (2012) y Ninman (2014, como se citó en Mauleón, 2021): la gamificación sostiene la atención mediante sistemas de recompensa, genera experiencias placenteras que reducen la ansiedad, propicia estados de alta concentración, fomenta la toma de decisiones autónoma, favorece la colaboración entre pares, permite el seguimiento del propio progreso, respeta el ritmo individual de aprendizaje, promueve la participación activa y estimula la creatividad ante situaciones complejas.

En conjunto, estos beneficios confirman que la gamificación representa para el docente una herramienta de innovación pedagógica que transforma las dinámicas tradicionales del aula, alejándose del modelo centrado en la transmisión de contenidos y acercándose a uno donde el estudiante construye activamente su propio aprendizaje

Teorías de la gamificación en el aprendizaje y educación

La Teoría de la Autodeterminación (SDT, por sus siglas en inglés) es una base sólida que sustenta teóricamente la gamificación, formulada por Richard M. Ryan y Edward L. Deci. Kapp (2012) explica que esta teoría sostiene que la motivación para realizar una tarea surge fundamentalmente desde el interior del individuo, y ha sido aplicada para comprender la motivación en ámbitos tan diversos como el deporte, la salud, el trabajo y la educación (p. 63). Su subteoría de la valoración cognitiva añade que los contextos que fortalecen el sentido de autonomía y competencia del individuo potencian la motivación intrínseca, mientras que aquellos que los limitan la debilitan.

La SDT se articula en torno a tres necesidades psicológicas básicas que la gamificación puede satisfacer de manera natural:

- **Autonomía:** implica la capacidad del individuo de actuar conforme a sus propias decisiones y valores. En el contexto del juego, la autonomía se expresa en la libertad de elegir estrategias y tomar decisiones sin imposición externa.
- **Competencia:** se refiere a la necesidad de sentirse capaz y de enfrentar desafíos que permitan demostrar y ampliar las propias habilidades. Kapp (2012) señala que las oportunidades de adquirir nuevas destrezas y ser retado de forma progresiva son factores que alimentan esta necesidad y fortalecen la motivación intrínseca (p. 64).

- **Relación:** alude al vínculo que se establece entre los participantes durante la actividad. En entornos gamificados, especialmente en juegos colaborativos y multijugador, esta necesidad se satisface de manera natural a través de la interacción, el trabajo en equipo y el apoyo mutuo.

La presencia articulada de estas tres necesidades en las actividades gamificadas explica en gran medida por qué esta estrategia genera niveles elevados de motivación y compromiso en los estudiantes, condiciones primordiales para el desarrollo sostenido de cualquier competencia, incluida la expresión oral en inglés.

Gamificación en el aula

Implementar la gamificación de manera efectiva en el aula requiere una planificación cuidadosa que garantice que las actividades lúdicas respondan a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes. Palomares (2019) propone un proceso estructurado en cinco etapas: **diagnóstico**, en el que se identifican los intereses y necesidades del grupo; **planeación**, donde se seleccionan y diseñan las actividades en función de los contenidos y objetivos; **implementación**, que corresponde a la aplicación de los juegos según lo planificado; **seguimiento**, etapa de reflexión sobre la respuesta de los estudiantes, los aprendizajes logrados y las dificultades encontradas; y **evaluación**, fase final en la que se generan propuestas de mejora y se diseñan nuevas actividades a partir de los hallazgos anteriores.

Por su parte, Juan y García (2013) plantean cuatro elementos clave para la aplicación del juego en el aula de idiomas. El primero es la instrucción, que debe ser breve, clara y progresiva, con apoyo de gestos, materiales visuales y demostraciones para asegurar la comprensión de todos los estudiantes. El segundo es la organización del grupo, que debe maximizar la participación activa, distribuyendo roles de manera rotatoria para garantizar que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de involucrarse. El tercero es el desarrollo del juego propiamente dicho, donde

se valida o ajusta lo planificado y los estudiantes practican el lenguaje necesario para participar plenamente. El cuarto elemento es el rol del docente durante el juego, que debe ser de observador y facilitador: monitorea, escucha y apoya sin interrumpir ni corregir en exceso, dejando que sean los propios estudiantes quienes protagonicen la experiencia (p. 181).

Gamificación en la enseñanza de un idioma extranjero

La creciente demanda del inglés como lengua de comunicación global ha impulsado la búsqueda de metodologías que superen las limitaciones del enfoque tradicional y favorezcan el desarrollo de competencias comunicativas reales. Desde esta perspectiva, la gamificación se entiende como una propuesta pedagógica innovadora que incorpora el juego para favorecer el aprendizaje de idiomas.

Castrillón (2017) sostiene que integrar el juego en la enseñanza de idiomas genera una mayor motivación extrínseca e intrínseca en los estudiantes, al tiempo que proporciona un escenario auténtico para practicar estructuras gramaticales y lingüísticas, así como para adquirir conocimientos socioculturales de la lengua en estudio (p. 90). En esa línea, Malgren y Ledin (2011) señalan que el docente, en su rol de guía, puede aprovechar canciones, juegos y actividades de actuación para facilitar la adquisición del idioma de manera natural e inconsciente, ya que el estudiante aprende mientras juega sin enfocarse en el análisis de estructuras formales.

Esta dimensión inconsciente del aprendizaje gamificado resulta especialmente valiosa en el desarrollo de la expresión oral, pues reduce la ansiedad comunicativa y permite que los estudiantes interactúen con mayor fluidez y espontaneidad.

García (2007) argumenta que aprender inglés en contextos gamificados fortalece el vínculo afectivo del estudiante con el idioma, incrementa su seguridad al momento de demostrar sus habilidades lingüísticas y le permite reconocer las oportunidades que el dominio de una segunda

lengua abre en su vida académica y profesional. Además, precisa que el juego constituye una estrategia pedagógica de carácter múltiple y significativo, ya que contribuye simultáneamente al aprendizaje de la lengua, al desarrollo de valores, al trabajo colaborativo, al fortalecimiento emocional y al estímulo de la creatividad y la concentración (p. 228).

2.3. Marco Conceptual

El presente marco conceptual recoge las definiciones de los términos centrales de esta investigación, en coherencia con los fundamentos teóricos desarrollados en la sección anterior y con el instrumento de evaluación utilizado.

2.3.1. Expresión oral

Entre las competencias comunicativas, la expresión oral es considerada una de las más complejas del ser humano, pues involucra de manera integrada procesos cognitivos, lingüísticos y sociales. Fournier (2002) la concibe como la capacidad del hablante de transmitir mensajes de forma clara y organizada a través del lenguaje verbal, tomando en cuenta dimensiones esenciales como la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen, las cuales determinan la calidad y efectividad de la comunicación oral. En el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, esta competencia adquiere especial relevancia, ya que implica no solo el conocimiento del sistema lingüístico, sino también la capacidad de usarlo de manera espontánea y contextualizada.

2.3.2. Gamificación

Deterding et al. (2011) definen la gamificación como la aplicación intencional de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Contreras y Eguia (2017) la describen como un proceso que aprovecha los mecanismos de

recompensa y estimulación del juego para generar un aprendizaje práctico, funcional y transferible, articulado con los conocimientos previos del estudiante y orientado a la adquisición de nuevos saberes (p. 23). En el marco de esta investigación, la gamificación fue implementada a través de la propuesta didáctica "*Play to Speak*", compuesta por diez sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la expresión oral en inglés.

2.3.3. Fluidez

Fournier (2002) la asocia con la habilidad de expresar ideas de forma encadenada y natural, utilizando el vocabulario y las estructuras del idioma con soltura y sin que el esfuerzo de búsqueda léxica o gramatical interrumpa la comunicación. En el aprendizaje del idioma inglés, la fluidez es una de las dimensiones más valoradas de la competencia oral, ya que refleja el grado de automatización alcanzado en el uso del idioma.

2.3.4. Dicción

Fournier (2002) la define como el uso correcto de la pronunciación y la articulación de las palabras, de modo que el mensaje sea comprensible para el interlocutor. En el contexto del inglés como lengua extranjera, una buena dicción implica el dominio de los fonemas propios del idioma, muchos de los cuales no existen en español, lo que convierte su desarrollo en un proceso progresivo que requiere práctica constante y retroalimentación oportuna.

2.3.5. Coherencia

De acuerdo con Fournier (2002), un hablante coherente construye sus mensajes de forma continua, con ideas ordenadas y relacionadas entre sí mediante conectores pertinentes, evitando contradicciones y vacíos de información, y empleando un vocabulario apropiado al tema tratado. En el aprendizaje del inglés, la coherencia permite que los estudiantes no solo produzcan palabras o frases aisladas, sino que construyan enunciados articulados y comprensibles para su interlocutor.

2.3.6. Volumen

Fournier (2002) señala que el volumen adecuado es aquel que permite que el mensaje sea escuchado con claridad por todos los interlocutores presentes, sin resultar excesivamente alto ni demasiado bajo. En el aula de inglés, el manejo apropiado del volumen refleja la seguridad del estudiante al expresarse oralmente y su conciencia del entorno comunicativo en el que se desenvuelve.

III. Metodología

3.1. Métodos de investigación

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que los estudios cuantitativos organizan su estructura "de lo general a lo particular" (p. 6). En concordancia con ello, la presente investigación se apoyó en cuatro métodos complementarios los cuales respondieron a una necesidad concreta dentro del proceso investigativo desarrollado.

Con respecto al **método hipotético-deductivo**, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) señalan que en la investigación cuantitativa "la meta principal es la prueba de hipótesis y la formulación y demostración de teorías" (p. 7). Del mismo modo, los autores precisan que esta ruta "se vale de la lógica o razonamiento deductivo, que parte de la teoría, de la cual se derivan las hipótesis que el investigador somete a prueba" (p. 7), y añaden que "las hipótesis son el centro, la médula o el eje del método deductivo" (p. 121). Siguiendo este planteamiento, la presente investigación formuló la hipótesis que la implementación de la gamificación a través propuesta *Play to Speak* generaría mejoras significativas en la expresión oral en inglés de los estudiantes; hipótesis que fue sometida a verificación empírica mediante la aplicación de un pretest y un postest, y cuyos resultados fueron analizados con la prueba T de Student.

En cuanto al **método inductivo**, Leiva Zea (2013) lo define como "un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige" (p. 25). A partir de esta definición, dicho método fue empleado en la revisión de investigaciones previas sobre gamificación y expresión oral realizadas en distintos contextos educativos, lo que permitió construir los antecedentes, el marco teórico y conceptual que sustenta el presente estudio.

Respecto al **método analítico**, Leiva Zea (2013) afirma que "el análisis consiste en descomponer en partes algo complejo, en desintegrar un hecho o una idea en sus partes, para mostrarlas, describirlas, numerarlas y para explicar las causas de los hechos o fenómenos que constituyen el todo" (p. 24). En función de ello, este método hizo posible examinar de forma independiente cada dimensión de la variable expresión oral como la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen. Lo cual ayudó a comprender con precisión de qué manera la estrategia gamificada influyó en cada una de ellas. Asimismo, orientó la elaboración de las preguntas de investigación, la fundamentación del estudio y el diseño del instrumento de recolección de datos.

Por último, el **método sintético**, Leiva Zea (2013) precisa que la síntesis es "el proceso contrario [al análisis], es decir aquel mediante el cual se reconstituye el todo uniendo sus partes que estaban separadas, facilitando la comprensión cabal del asunto que se estudia o analiza", y agrega que "un proceso analítico-sintético hace posible la comprensión de todo hecho, fenómeno, idea, caso, etc." (p. 25). A partir de esta definición, el método sintético fue empleado en la etapa final del proceso investigativo, específicamente en la integración de los resultados. Asimismo, este método orientó la elaboración del resumen, las conclusiones y las recomendaciones de la investigación, permitiendo reunir los hallazgos parciales en una visión global que diera respuesta al objetivo general planteado.

En conjunto, la aplicación articulada de estos cuatro métodos le otorgó a la investigación un sustento lógico y coherente, plenamente compatible con el diseño cuasiexperimental adoptado, que consideró la conformación de un grupo experimental y un grupo de control, la aplicación de un pretest antes de la intervención y un posttest al finalizar la misma.

3.2. Enfoque de la investigación

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) precisan que la ruta cuantitativa está "organizada de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones" y que su proceso es "predecible y estructurado", dado que "las decisiones críticas sobre los métodos se toman antes de recolectar los datos, guiadas por el diseño" (p. 6). Asimismo, los autores señalan que en este enfoque "los datos son numéricos y se deben analizar con métodos estadísticos", y que "la meta principal es la prueba de hipótesis y la formulación y demostración de teorías" (p. 7). Atendiendo a estas características, la investigación adoptó un enfoque cuantitativo, pues se orientó a medir de forma objetiva la variable "expresión oral" en inglés en los estudiantes, mediante la recolección de datos numéricos a través de la aplicación de un pretest y un posttest, antes y después de la aplicación de la gamificación a través de la propuesta *Play to Speak*.

3.3. Alcance de la investigación

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) conceptualizan los estudios explicativos como investigaciones "en las que se tiene como propósito establecer las causas de los sucesos, problemas o fenómenos que se estudian" (p. 111), añadiendo que este tipo de investigaciones "son más estructuradas que los estudios con los demás alcances y proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno al que hacen referencia, se guían" por el interés en "explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables" (p. 112). En concordancia con ello, la presente investigación se desarrolló bajo un alcance explicativo, dado que buscó determinar la relación de causa y efecto entre la gamificación y el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3°. En ese sentido, no bastó con describir el fenómeno, sino que se buscó explicar de qué manera la

implementación de estrategias gamificadas influyó concretamente en el desempeño oral de los estudiantes.

3.4. Diseño de investigación

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) el diseño de investigación es "el plan o estrategia concebida para obtener la información que deseas con el propósito de responder al planteamiento del problema" (p. 150). Respecto al diseño cuasiexperimental en particular, los mismos autores precisan que estos diseños "también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes", diferenciándose de los experimentos puros en que "los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos" (p. 173). En función de ello, el diseño del presente trabajo es cuasiexperimental, dado que se trabajó con dos grupos preexistentes: el grupo experimental, conformado por los estudiantes del tercer grado "A", y el grupo de control, integrado por los estudiantes del tercer grado "B" de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones. A ambos grupos se les aplicó un pretest previo a la intervención y un posttest al finalizar la misma, con el propósito de evaluar los efectos de la gamificación sobre la expresión oral en inglés.

GE: O_1 _ _ X _ _ O_2

GC: O_3 _ _ _ _ _ O_4

GE: Grupo experimental Tercer grado "A"

GC: Grupo de control Tercer Grado "B"

O_1 y O_3 : PreTest

O_2 y O_4 : PostTest

X: Manipulación de la variable independiente
(gamificación)

Variables de estudio:

Variable dependiente: Expresión Oral

Variable independiente: Gamificación

3.5. Población y muestra

Población

La población del presente trabajo estuvo conformada por 50 estudiantes del tercer grado de educación secundaria, distribuidos en las secciones A y B de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote.

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen la población o universo como el "conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones" (p. 199), y señalan que "las poblaciones deben situarse de manera concreta por sus características de contenido, lugar y tiempo, así como accesibilidad" (p. 199),

Muestra

La muestra estuvo conformada por los 25 estudiantes del tercer grado "A", quienes constituyeron el grupo experimental, de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones.

De los 25 estudiantes que conformaron el grupo experimental, 22 participaron en la evaluación final (postest), dado que 3 estudiantes se encontraban ausentes el día de su aplicación por motivos justificados. Esta situación no compromete la representatividad ni la validez estadística de los resultados, toda vez que la prueba t de Student fue calculada sobre la base de las muestras efectivamente evaluadas.

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) agregan que en los diseños cuasiexperimentales "los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos" (p. 173). Atendiendo a estas características, el presente estudio empleó un muestreo no probabilístico por grupos intactos.

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

TECNICA	INSTRUMENTO
➤ Observación sistemática	➤ Test

Para medir la variable dependiente (la expresión oral en inglés) se empleó la observación sistemática como técnica de recolección de datos, dado que permite registrar de manera directa y objetiva el desempeño oral de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

Como instrumento, se utilizó un test de expresión oral, diseñado para evaluar las cuatro dimensiones de la variable: fluidez, dicción, coherencia y volumen. Al respecto, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018 lo definen como "un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir" (p. 251). Dicho instrumento fue aplicado en dos momentos: antes de la intervención (pretest) y al finalizar la misma (postest).

3.7. Procedimientos para la recolección de datos

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) indican que "la recolección de los datos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que conduzcan a reunir datos con un propósito específico" y que dicho plan incluye determinar las fuentes de los datos, los instrumentos a aplicar y la forma en que se prepararán para su análisis (p. 226). Atendiendo a ello, para la recolección de datos del presente estudio se siguieron los pasos que se detallan a continuación:

- Se coordinó con la dirección de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones la autorización y las condiciones para ejecutar la investigación con los estudiantes del 3.º grado de secundaria.
- Se realizó un primer contacto con los estudiantes de la sección "A" , grupo experimental, para informarles sobre los objetivos del estudio y la importancia del desarrollo de la expresión oral en inglés en su formación académica.
- Se brindó orientación sobre el instrumento a aplicar y se administró el pretest de expresión oral a los estudiantes del grupo experimental, antes de iniciar la intervención pedagógica.
- Se implementó la propuesta didáctica *Play to Speak*, basada en la gamificación, a través de 10 sesiones de aprendizaje aplicadas exclusivamente al grupo experimental.
- Al concluir la intervención, se administró el pos test de expresión oral al grupo experimental, con el propósito de evaluar los cambios producidos en el desempeño oral de los estudiantes.
- Se procesaron los datos obtenidos mediante estadística descriptiva e inferencial, utilizando el programa estadístico SPSS versión 27, para analizar las hipótesis y determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés.
- A partir de los resultados obtenidos, se elaboró el informe final de investigación

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados

Con el propósito de responder al objetivo general de “determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3º grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023”, el presente estudio empleó la estadística descriptiva para observar el nivel de la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación, y la estadística inferencial para demostrar si la gamificación influyó en la variable dependiente. Para la comprobación de la hipótesis se aplicó la prueba T de Student, procesándose todos los datos con el programa estadístico SPSS versión 27. Al respecto, Hernández-Sampieri y Mendoza

(2018) señalan que la estadística descriptiva permite caracterizar los datos obtenidos de cada variable, mientras que la estadística inferencial se emplea para "probar hipótesis y generalizar los resultados obtenidos en la muestra a la población o universo" (p. 338); asimismo, precisan que la prueba T de Student "se basa en una distribución muestral o poblacional de diferencia de medias" (p. 356), lo que la convierte en el método más adecuado para los fines del presente estudio.

IV.Resultados y discusión.

4.1. Resultados

De acuerdo con las normas estadísticas, cuando se trata de muestras que no superan las 50 unidades, se interpreta con el coeficiente de Shapiro Wilk. Este coeficiente proporcionará un valor p necesario para la validación estadística.

Tabla 1

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para los datos del pretest y posttest de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3.º grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
PRE TEST	,157	25	,202
POST TEST	,261	25	,229

Nota. Tomado de los resultados emitidos por el software SPSS 27

Con respecto a la Tabla 1, se presentan los resultados del supuesto básico de normalidad que confirman que los datos están distribuidos de forma normal, por lo tanto, las variables del pre y pos test exhiben una significancia de 0,202 y 0,229 de acuerdo con el coeficiente de Shapiro Wilk. Cuando se trata de muestras menores de 50 unidades de análisis, como es este caso, fue suficiente que estos valores superaran el umbral de significancia estadística de 0.05 para determinar que es apropiado utilizar una prueba paramétrica, motivo por el cual, se procedió a utilizar la prueba T de Student para el pre y posttest para analizar las hipótesis de esta investigación.

Objetivo general: Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3º grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

TABLA 2

ANÁLISIS SIGNIFICATIVO DE LA INFLUENCIA ENTRE LA GAMIFICACIÓN Y LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.88061 JOSÉ ABELARDO QUIÑONES, NUEVO. CHIMBOTE, 2023.

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	$T_{1-\alpha;n-1}$	Significancia	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 7.097$	$T_{0.95;24}=1.71$	$*p* < 0,000$	Altamente Significativo

Nota: expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria

La Tabla 2 presenta los resultados de la prueba T de Student aplicada para evaluar la significancia estadística de la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. El valor calculado ($T_c = 7,097$) supera ampliamente el valor de tabla ($T_t = 1,71$), con una significancia de $p < 0,001$, lo que indica que la diferencia entre el pretest y el posttest es altamente significativa. Estos hallazgos permiten rechazar la hipótesis nula y confirmar que la implementación de la propuesta didáctica "*Play to Speak*", basada en la gamificación, influyó significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes.



Figura 1: Análisis Significativo de la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Tabla 3

Indicadores estadísticos de la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POS TEST		PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
6.96	15.84	8.88	1.95	2.19	28,0%	18,5%

Nota. expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

La Tabla 3 presenta los indicadores estadísticos obtenidos al evaluar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. La media del postest (15,84) es considerablemente superior a la del pretest (6,96), evidenciando una mejora sustancial en el nivel de expresión oral tras la intervención. La diferencia de +8,88 puntos entre ambas mediciones reflejan un efecto positivo y significativo de la estrategia aplicada. Asimismo, la reducción del coeficiente de variación del 28,0% al 18,5% indica que, después de la intervención, los resultados fueron más homogéneos entre los estudiantes, lo que demuestra una mayor uniformidad en el aprendizaje de la expresión oral en inglés.

Tabla 4

Niveles de expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en los grupos control y experimental de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Expresión Oral	ESCALA	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	1 – 10	21	86%	22	88%	20	80%	0	0%
En proceso	11 - 14	4	14%	2	8%	5	20%	0	0%
Logro	15 – 18	0	0%	1	4%	0	0%	15	60%
Destacado	19 - 20	0	0%	0	0%	0	0%	10	40%
TOTAL		25	100	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

En la Tabla 4 y figura 2 se presentan los resultados correspondientes al nivel de expresión oral antes y después de la implementación de la gamificación, considerando tanto el grupo control como el grupo experimental. En el grupo control, durante el pretest, el 86% de los estudiantes se ubicó en el nivel Inicio y el 14% en el nivel En proceso, sin registrarse estudiantes en los niveles Logro ni Destacado. En el posttest, el 88% se mantuvo en el nivel Inicio y el 8% en el nivel En proceso, evidenciándose una variación mínima que no representa una mejora significativa; el leve cambio observado podría atribuirse a factores propios del proceso formativo regular, independientes de la intervención aplicada. Por otro lado, en el grupo experimental, el pretest mostró que el 80% de los estudiantes se encontraba en el nivel Inicio y el 20% en el nivel En proceso, sin presencia de estudiantes en los niveles superiores. Sin embargo, en el posttest se evidenció un cambio significativo en la distribución de niveles: el 60% de los estudiantes alcanzó el nivel Logro y el 40% el nivel Destacado, desapareciendo completamente los niveles Inicio y En proceso, lo que demuestra el efecto positivo de la propuesta didáctica "Play to Speak" en el desarrollo de la expresión oral en inglés.

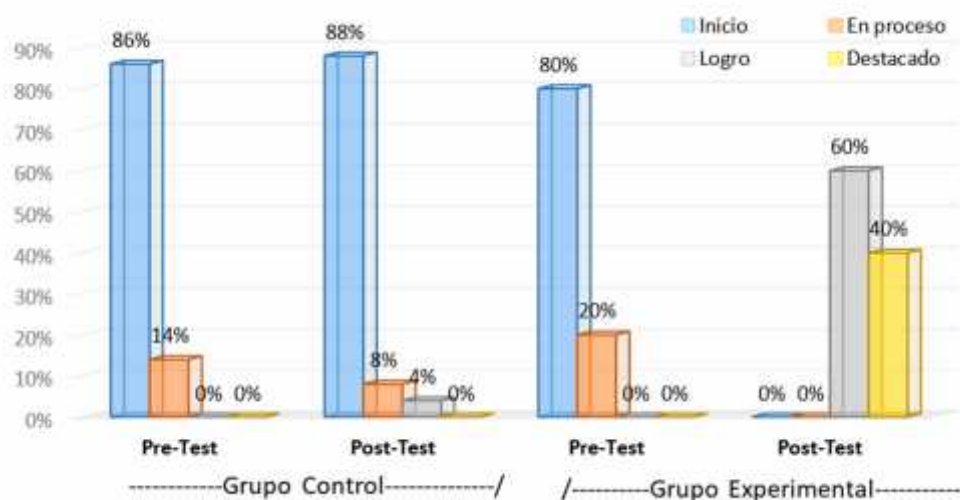


Figura 2: Nivel de la influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés, antes y después en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

TABLA 5

La influencia que existe entre la dimensión fluidez y gamificación antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak", en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nvo. Chimbote, 2023.

Grupo Experimental					
D1: FLUIDEZ	ESCALA	Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	1 - 10	8	32,0%	0	0%
Proceso	11 - 14	17	68,0%	0	0%
Logro esperado	15 - 18	0	0%	14	56,0%
Destacado	19 - 20	0	0%	11	44,0%
TOTAL		25	100	22	100
T de tabla			$T_{0,95;24} = 1,71$		
T de Student			$T_c = 7,35$		
Significancia			Sig. < 0,000		

Nota: expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

La Tabla 5 se presenta los resultados de la dimensión fluidez, antes y después de la aplicación del programa “*Play to Speak*”, en el grupo experimental. En la medición inicial, el pretest, el 68,0% de los estudiantes se ubicó en el nivel Proceso y el 32,0% en el nivel Inicio, sin que ninguno alcanzara los niveles superiores, lo que evidencia un desempeño inicial bajo en esta dimensión. Posteriormente, en la aplicación (Post-Test), se una transformación notable: el 56,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Logro esperado y el 44,0% el nivel Destacado, desapareciendo por completo los niveles inferiores. La prueba t de Student confirma que esta mejora es estadísticamente significativa ($T_c = 7,35$; $p < 0,000$), lo que permite concluir que el avance observado en la fluidez es atribuible directamente a la estrategia gamificada implementada. Cabe precisar que, si bien la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes, el postest fue aplicado a 22 de ellos debido a la inasistencia justificada de 3 participantes el día de la evaluación final, lo que no afecta la validez estadística de los resultados obtenidos.

Tabla 6

Influencia de la gamificación en la dimensión dicción de la expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Grupo Experimental					
D2: DICCIÓN	ESCALA	Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	1 - 10	6	24,0%	0	0%
Proceso	11 - 14	19	76,0%	0	0%
Logro esperado	15 - 18	0	0%	10	40,0%
Destacado	19 - 20	0	0%	15	60,0%
TOTAL		25	100	22	100
T de tabla			$T_{0,95;24} = 1,71$		
T de Student			$T_c = 8,67$		
Significancia			$\text{Sig.} < 0,000$		

Nota: expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

La Tabla 6 presenta los resultados de la dimensión dicción antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en el grupo experimental. Al igual que en las demás dimensiones, el posttest fue aplicado a 22 estudiantes debido a la inasistencia justificada de 3 participantes. En el pretest, el 76,0% de los estudiantes se ubicó en el nivel Proceso y el 24,0% en el nivel Inicio, sin que ningún estudiante alcanzara los niveles superiores, evidenciando un desempeño inicial bajo en esta dimensión. En el posttest, el 60,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 40,0% el nivel Logro esperado, desapareciendo completamente los niveles inferiores. La prueba T de Student confirma que esta mejora es estadísticamente significativa ($T_c = 8,67$; $p < 0,000$), lo que permite concluir que la aplicación de la gamificación contribuyó positivamente en el desarrollo de la pronunciación y claridad del habla de los estudiantes.

Tabla 7

Influencia de la gamificación en la dimensión coherencia de la expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Grupo Experimental					
D3: COHERENCIA	ESCALA	Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	1 - 10	14	56,0%	0	0%
Proceso	11 - 14	11	44,0%	0	0%
Logro esperado	15 - 18	0	0%	9	36,0%
Destacado	19 - 20	0	0%	16	64,0%
TOTAL		25	100	22	100
T de tabla			$T_{0,95;24} = 1,71$		
T de Student			$T_c = 11,57$		
Significancia			Sig. < 0,000		

Nota. expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

La Tabla 7 presenta los resultados de la dimensión coherencia antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en el grupo experimental. En el pretest, el 56,0% de los estudiantes se ubicó en el nivel Inicio y el 44,0% en el nivel Proceso, sin que ningún estudiante alcanzara los niveles superiores, lo que evidencia dificultades iniciales en la organización lógica de las ideas al expresarse en inglés. En el posttest, el 64,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 36,0% el nivel Logro esperado, desapareciendo completamente los niveles inferiores. La prueba T de Student confirma que esta mejora es estadísticamente significativa ($T_c = 11,57$; $p < 0,000$), siendo la dimensión coherencia la que registró el mayor valor de T_c entre todas las dimensiones evaluadas, lo que indica que la gamificación tuvo un efecto especialmente positivo en la capacidad de los estudiantes para estructurar y organizar sus ideas en inglés.

Tabla 8

Influencia de la gamificación en la dimensión volumen de la expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del programa "Play to Speak" en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Grupo Experimental

D4: VOLUMEN	ESCALA	Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	1 - 10	6	24,0%	0	0%
Proceso	11 - 14	19	76,0%	0	0%
Logro esperado	15 - 18	0	0%	3	12,0%
Destacado	19 - 20	0	0%	22	88,0%
	TOTAL	25	100	22	100
	T de tabla		$T_{0,95;24} = 1,71$		
	T de Student		$T_c = 10,52$		
	Significancia		Sig. $< 0,000$		

Nota. expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria.

La Tabla 8 presenta los resultados de la dimensión volumen antes y después de la aplicación del programa "*Play to Speak*" en el grupo experimental. En el pretest, el 76,0% de los estudiantes se ubicó en el nivel Proceso y el 24,0% en el nivel Inicio, sin presencia de estudiantes en los niveles superiores, lo que evidencia inseguridad inicial en la proyección de la voz al expresarse en inglés. En el postest, el 88,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 12,0% el nivel Logro esperado, registrándose la mayor concentración en el nivel Destacado entre todas las dimensiones evaluadas. La prueba T de Student confirma que esta mejora es estadísticamente significativa ($T_c = 10,52$; $p < 0,000$), lo que permite concluir que el entorno gamificado generado por la propuesta "*Play to Speak*" favoreció la confianza y seguridad de los estudiantes al momento de expresarse oralmente en inglés.

4.2. Discusión

Los resultados de esta investigación evidenciaron que la aplicación de la propuesta didáctica "*Play to Speak*", basada en la gamificación, influyó de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. Esta afirmación se sustenta en la diferencia estadísticamente significativa encontrada entre la media del pretest (6,96) y la del postest (15,84), con un incremento de 8,88 puntos, confirmada mediante la prueba T de Student ($T_c = 7,097$; $p < 0,05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación planteada.

Antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental se ubicaba en los niveles Inicio (80%) y En proceso (20%), lo que evidenciaba dificultades considerables en su competencia oral en inglés. Esta realidad ya había sido identificada en el diagnóstico previo al

estudio, y guarda relación con lo señalado por el EF Education First (2023), cuyo informe ubica a la región de Áncash, y al Perú en general, en un nivel bajo de dominio del inglés, lo que refleja la necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras que superen los enfoques tradicionales centrados en la gramática y la memorización. Tras la intervención, el grupo experimental mostró una transformación notable: el 60% de los estudiantes alcanzó el nivel Logro y el 40% el nivel Destacado, desapareciendo por completo los niveles inferiores, mientras que el grupo control no evidenció cambios significativos, lo que refuerza que la mejora observada es atribuible directamente a la estrategia aplicada.

Estos hallazgos coinciden con los resultados obtenidos por Lecca Cano y Ucharico (2023), quienes, en un estudio de investigación-acción desarrollado en Lima, concluyeron que la implementación de estrategias gamificadas favorece significativamente el desarrollo de la expresión oral en inglés, promoviendo mayor participación, motivación e interacción de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. De igual manera, concuerdan con los resultados de Meléndez Inga (2025), quien, en un ámbito local similar al de esta investigación, encontró que el uso de dinámicas de juego mejora significativamente la producción verbal de estudiantes de secundaria. Esta convergencia de hallazgos entre investigaciones de distintos contextos sugiere que la gamificación posee un potencial pedagógico consistente y transferible, independientemente de las particularidades de cada institución educativa.

Desde el plano teórico, estos resultados se explican a partir de los postulados de Kapp (2012), quien sostiene que “la gamificación integra la mecánica, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción y promover el aprendizaje”. En ese sentido, las actividades del programa "*Play to Speak*" generaron condiciones pedagógicas que estimularon la interacción activa de los estudiantes, reduciendo así la ansiedad comunicativa y favoreciendo

una práctica sostenida del idioma extranjero en un entorno percibido como seguro y motivador. Esta dinámica es consistente con lo planteado por Dehghanzadeh et al. (2021), quienes, a partir de una revisión sistemática, confirmaron que la gamificación genera un impacto positivo en el aprendizaje del inglés como segunda lengua al fomentar la motivación intrínseca y el compromiso del alumnado.

En la dimensión fluidez, los resultados mostraron que los estudiantes pasaron de ubicarse en los niveles Inicio (32%) y Proceso (68%) en el pretest, a alcanzar el nivel Logro esperado (56%) y Destacado (44%) en el posttest, con una diferencia estadísticamente significativa ($T_c = 7,35$; $p < 0,000$). Esta mejora indica que los estudiantes lograron expresarse con mayor continuidad y naturalidad tras la intervención, reduciendo las pausas innecesarias y la dependencia de traducciones mentales al momento de comunicarse en inglés.

Este hallazgo coincide con lo concluido por Airac Rojas (2024), quien, en un estudio desarrollado en la I.E. N.º 88227 de Nuevo Chimbote —contexto geográfico y educativo muy similar al de la presente investigación—, encontró que las estrategias lúdicas estructuradas disminuyen el filtro afectivo, como la timidez y la ansiedad, permitiendo que los estudiantes interactúen con mayor fluidez y espontaneidad. La cercanía contextual entre ambos estudios otorga mayor solidez a este hallazgo, pues sugiere que el efecto positivo de las estrategias lúdicas sobre la fluidez no es aislado, sino que responde a una tendencia observable en el contexto educativo local. Asimismo, guarda coherencia con los postulados de Lengeling y Malarcher (1997), quienes señalan que los juegos reducen las barreras emocionales y fomentan un uso espontáneo y creativo del lenguaje, condiciones que resultan determinantes para el desarrollo de la fluidez en una lengua extranjera.

En la dimensión dicción, el 60% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 40% el nivel Logro esperado en el posttest, con una diferencia estadísticamente significativa ($T_c = 8,67$; $p < 0,000$). Esta mejora evidencia que la gamificación contribuyó al desarrollo de la pronunciación y la articulación clara de las palabras en inglés, dos aspectos que Fournier (2002) identifica como componentes esenciales de la competencia oral.

Estos resultados guardan relación con lo planteado por Harmer (2015), quien afirma que las actividades interactivas y las estrategias como el role-play favorecen el desarrollo de la pronunciación y la articulación en el aprendizaje de una lengua extranjera. En el programa "*Play to Speak*", las actividades diseñadas incluyeron juegos de roles y simulaciones que obligaron a los alumnos a prestar atención consciente a su pronunciación, lo que explicaría el avance observado en esta dimensión. En esa misma línea, Del Olmo (2019) concluyó, en su investigación desarrollada en España, que la gamificación se configura como una metodología eficaz para estimular la expresión oral de los estudiantes en idiomas extranjeros, lo que concuerda con los hallazgos de este estudio, aunque con la diferencia de que Del Olmo trabajó con un diseño descriptivo-bibliográfico, mientras que la presente investigación empleó un diseño cuasiexperimental que permitió medir el impacto real de la intervención sobre la dicción de los estudiantes.

La dimensión coherencia fue la que registró el mayor valor de T_c entre todas las dimensiones evaluadas ($T_c = 11,57$; $p < 0,000$), con un 64% de estudiantes en el nivel Destacado y un 36% en el nivel Logro esperado en el posttest. Este resultado evidencia que la gamificación influyó significativamente en la habilidad de los alumnos para organizar y expresar sus ideas de manera lógica en inglés, lo que representa uno de los hallazgos más relevantes de esta investigación.

Esta mejora puede explicarse, en parte, por la naturaleza de las actividades gamificadas empleadas, las cuales exigieron a los estudiantes planificar y organizar su discurso para completar misiones, resolver retos o ganar puntos dentro del juego. Al respecto, Rea Iza et al. (2024) concluyeron, en su estudio desarrollado en Ecuador, que la gamificación apoyada en recursos didácticos fortalece las habilidades comunicativas orales y promueve una comunicación más eficaz y participativa. Si bien dicho estudio se desarrolló con docentes y no con estudiantes directamente, sus conclusiones apuntan en la misma dirección que los hallazgos de la presente investigación, lo que refuerza la pertinencia de la gamificación como estrategia para el desarrollo de la coherencia oral. Además, este resultado coincide con lo señalado por Pozo Salazar y Vigo Varas (2020), quienes concluyeron que las estrategias experienciales e interactivas influyen significativamente en la mejora de la expresión oral en inglés, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas en contextos escolares similares al de este estudio.

En la dimensión volumen, el 88% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado en el postest ($T_c = 10,52$; $p < 0,000$), siendo esta la dimensión con mayor concentración en el nivel superior entre las cuatro evaluadas. Este resultado indica que los estudiantes lograron proyectar su voz con mayor seguridad y claridad tras la intervención, lo que refleja una mejora en la confianza al momento de expresarse oralmente en inglés.

Una posible explicación de este hallazgo radica en el ambiente generado por el programa "*Play to Speak*": al percibir el aula como un espacio lúdico y libre de presiones evaluativas, los estudiantes redujeron su inhibición y se expresaron con mayor intensidad y seguridad. Este mecanismo es coherente con lo que Lengeling y Malarcher (1997) denominan beneficios afectivos de los juegos: la reducción de barreras emocionales y el fomento de un uso espontáneo del lenguaje. Asimismo, coincide con lo concluido por Orihuela (2019), quien, en su investigación

con docentes de inglés en Lima, destacó que la gamificación favorece el desarrollo de habilidades orales al generar ambientes de aprendizaje motivadores y dinámicos, lo que permite a los estudiantes comunicarse con mayor seguridad y proyección vocal. Por otro lado, a diferencia del estudio de Mauleón (2021), cuyo enfoque se centró en la adquisición de vocabulario en preescolar, la presente investigación demostró que la gamificación también impacta positivamente en aspectos de la competencia oral como el volumen en estudiantes de educación secundaria, lo que amplía el espectro de aplicación de esta estrategia a distintos niveles y dimensiones del lenguaje.

En conjunto, los resultados obtenidos en las cuatro dimensiones evaluadas confirman la hipótesis general de la investigación y son consistentes con la literatura especializada revisada, tanto a nivel internacional como nacional y local. La gamificación, implementada de manera sistemática y contextualizada a través de la propuesta "*Play to Speak*", demostró ser una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo integral de la expresión oral en inglés, al actuar simultáneamente sobre la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen de los estudiantes. La reducción del coeficiente de variación —del 28,0% al 18,5%— añade un dato adicional de relevancia: no solo mejoró el promedio general, sino que los resultados se volvieron más homogéneos, lo que indica que la estrategia benefició a todos los estudiantes y no solo a los de mayor desempeño inicial.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, cuyo propósito fue determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés de los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023, se exponen las conclusiones correspondientes a cada uno de los objetivos formulados:

En cuanto al objetivo general planteado, se determinó que la gamificación influyó de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes. La prueba T de Student arrojó un valor de $T_c = 7,097$ ($p < 0,05$), con una diferencia de 8,88 puntos entre la media del pretest (6,96) y la del posttest (15,84), lo que confirma que la mejora observada es estadísticamente significativa y atribuible directamente a la intervención aplicada. Asimismo, la reducción del coeficiente de variación del 28,0% al 18,5% evidenció que los resultados fueron más homogéneos tras la intervención, lo que indica que la estrategia benefició de manera equitativa a todos los estudiantes del grupo experimental. Antes de la aplicación de la gamificación, la mayoría de los estudiantes se encontraban en niveles de inicio y proceso, lo que evidenciaba dificultades en su expresión oral en inglés. Sin embargo, después de la intervención, se observó una mejora significativa, ya que los estudiantes lograron ubicarse en los niveles de logro esperado (60%) y destacado (40%), desapareciendo los niveles más bajos.

En cuanto a los objetivos específicos:

-) Se estableció que antes de la intervención el 80% de los estudiantes se ubicaba en el nivel Inicio y el 20% en el nivel En proceso, sin presencia en los niveles superiores. Después de la aplicación de la gamificación el 60% alcanzó el nivel Logro y el 40% el nivel Destacado,

desapareciendo completamente los niveles inferiores, lo que evidencia una transformación significativa en el nivel de expresión oral de los estudiantes.

-) Asimismo, se determinó que la gamificación mejoró de forma significativa la dimensión fluidez de la expresión oral en inglés ($T_c = 7,35$; $p < 0,000$). Los estudiantes pasaron de ubicarse mayoritariamente en los niveles Inicio y Proceso, a alcanzar el 56,0% en el nivel Logro esperado y el 44,0% en el nivel Destacado en el posttest, lo que refleja una mejora notable en su capacidad para expresarse con mayor continuidad, naturalidad y espontaneidad en el idioma inglés.
-) Se determinó que la gamificación influyó significativamente en la dimensión dicción ($T_c = 8,67$; $p < 0,000$). El 60,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 40,0% el nivel Logro esperado en el posttest, lo que demuestra una mejora considerable en la pronunciación y la articulación clara de las palabras, permitiendo una comunicación más comprensible y precisa en inglés.
-) Del mismo modo, se comprobó que la gamificación fortaleció de manera significativa la dicción de los estudiantes. ($T_c = 8,67$; $p < 0,000$). El 60,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 40,0% el nivel Logro esperado en el posttest, lo que demuestra una mejora considerable en la pronunciación y la articulación clara de las palabras, permitiendo una comunicación más comprensible y precisa en inglés.
-) Se determinó, además, que la gamificación contribuyó de forma significativa al desarrollo de la dimensión coherencia, registrando el mayor valor de T_c entre todas las dimensiones evaluadas ($T_c = 11,57$; $p < 0,000$). El 64,0% de los estudiantes alcanzó el nivel Destacado y el 36,0% el nivel Logro esperado en el posttest, lo que evidencia que los estudiantes lograron

organizar y estructurar sus ideas de manera más lógica y ordenada al expresarse oralmente en inglés.

-) Finalmente, se evidenció que la gamificación influyó de manera significativa en la dimensión volumen ($T_c = 10,52$; $p < 0,000$), siendo esta la dimensión con mayor concentración en el nivel Destacado (88,0%) en el posttest. Este resultado demuestra que los estudiantes mejoraron considerablemente la intensidad y proyección de su voz, comunicándose con mayor seguridad y confianza frente a sus interlocutores, lo que sugiere que el entorno lúdico generado por el programa redujo eficazmente las barreras emocionales que inhibían su participación oral.

5.2. Recomendaciones

Con base en los resultados obtenidos en la investigación, se plantean las siguientes recomendaciones dirigidas a los distintos actores del proceso educativo.

A los docentes del área de inglés de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones y de instituciones con características similares, se les recomienda incorporar la gamificación como estrategia didáctica permanente en sus sesiones de aprendizaje, dado su impacto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo de la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen de la expresión oral en inglés. Para ello, se sugiere adaptar las actividades a los distintos grados y niveles de desempeño de los estudiantes, asegurando que las dinámicas resulten retadoras, motivadoras y pertinentes al contexto educativo.

A los directivos e instituciones educativas, se recomienda promover espacios de capacitación y actualización docente en el diseño e implementación de estrategias gamificadas, reconociendo su valor pedagógico como alternativa a los enfoques tradicionales centrados en la

transmisión de contenidos. Asimismo, se sugiere gestionar los recursos tecnológicos y materiales necesarios para facilitar la aplicación de este tipo de propuestas en el aula.

A los futuros investigadores, se recomienda replicar este estudio en otros grados, niveles educativos y contextos institucionales, con el propósito de contrastar los resultados obtenidos y ampliar la evidencia sobre la eficacia de la gamificación en el desarrollo de la expresión oral en inglés. Se sugiere además considerar muestras de mayor tamaño y períodos de intervención más prolongados, a fin de evaluar el impacto de la estrategia a largo plazo y determinar si las mejoras observadas se mantienen en el tiempo.

Asimismo, se recomienda a futuros investigadores profundizar en el estudio de cada dimensión de la expresión oral de manera individualizada, identificando qué tipos específicos de actividades gamificadas generan mayor impacto en cada una de ellas, lo que permitiría diseñar propuestas aún más focalizadas y eficientes.

Finalmente, considerando que en esta investigación tres estudiantes no participaron en el posttest por inasistencia, se recomienda establecer protocolos de evaluación alternativos que garanticen la participación de la totalidad de la muestra, a fin de obtener datos más completos y representativos en futuras investigaciones de diseño cuasiexperimental.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abreu, J. L. (2012). *Hipótesis, método y diseño de investigación*. Daena: International Journal of Good Conscience, 7(2), 187-197. <http://www.spentamexico.org/v7-n2/7%282%29187-197.pdf>
- Airac Rojas, O. W. (2024). *Propuesta de estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de 3.º de secundaria de la I.E. N.º 88227, Nuevo Chimbote, 2021*. Informe de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote. Repositorio Institucional EESPP Chimbote. <https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/handle/123456789/23>
- Antich de León, R. (1986). *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*. Editorial Pueblo y Educación.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia México, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Bono Cabré, R. (s.f.). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universitat de Barcelona. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>
- Caro, M. Á. (2020). *Enseñanza de la lengua extranjera inglesa en educación primaria, la gamificación como recurso educativo* Trabajo Fin de Máster, Universidad Internacional de Andalucía]. Repositorio Institucional UNIA. https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/5765/1003_Caro.pdf

- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2006). *Enseñar lengua* (11.^a ed.). Graó.
- Castillo Cueva, C. O. (2019). *Desarrollo de la expresión oral en los niños de educación inicial*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes. Repositorio Institucional UNTUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe>
- Castrillón, L. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*. Revista La Tercera Orilla, (19). Universidad Autónoma de Bucaramanga. <https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893>
- Chamorro, M. D., & Prats, N. (1990). *La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera*. En Actas del Segundo Congreso Nacional de ASELE (pp. 233-241). Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf
- Contreras, R. S., & Eguia, J. L. (Eds.). (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Contreras-Espinosa, R. S. (2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 27-33. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. El Diálogo — Liderazgo para las Américas. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-Am%C3%A9rica-Latina.pdf>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). *Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review*.

Computer Assisted Language Learning, 34(7), 934-957.

<https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>

Del Olmo Pérez, Á. (2019). *La gamificación para trabajar la competencia oral en una lengua extranjera*. Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39173>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., (2011). De game design elements to gamefulness. *En Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference* (pg 9-15)

EF Education First. (2023). *EF English Proficiency Index 2023*. EF Education First Ltd. <https://www.ef.com/epi>

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2020). *Education begins with language: Thematic report from a programme of seminars with peer learning to support the implementation of the Council Recommendation on a comprehensive approach to the teaching and learning of languages (2019-2020)*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/034898>

Ferran-Teixes, A. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicación*. Editorial UOC.

Ferran-Teixes, A. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC.

Fournier, C. (2002). *Comunicación verbal*. Thomson Learning.

García, E. V. (2007). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado* Trabajo de grado, Universidad de La Salle. Repositorio Institucional Unisalle.

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1450&context=lic_lenguas

- García, M. E., & Pérez, R. (2021). *El aprendizaje basado en tareas en la expresión oral del idioma inglés al nivel intermedio equivalente a un B1*. Revista Científica del Amazonas, 4(7), 15-28. <https://revistadelamazonas.info/index.php/amazonas/article/view/43/56>
- Grigoryeva, L. L., & Zakirova, R. R. (2022). *The role of English in intercultural communication: Past, modernity and future global perspectives*. Training, Language and Culture, 6(2), 45-55. <https://doi.org/10.22363/2521-442X-2022-6-2-45-55>
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5.^a ed.). Pearson Education.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Education.
- Juan, A., & García, I. (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria, 6(3), 169-185. http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lecca Cano, F. del C., & Ucharico Mamani, K. F. (2023). *Gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria* Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. Repositorio Institucional Monterrico. <https://hdl.handle.net/20.500.12905/2324>
- Leiva Zea, F. (2013). *Nociones de metodología de investigación científica* (6.^a ed.). Maya Ediciones.
- Lengeling, M. M., & Malarcher, C. (1997). *Index cards: A natural resource for teachers*. English Teaching Forum, 35(4), 1-6. <https://www.researchgate.net/publication/265072745>

- López, M. (2020). *Gamificación para mejorar el vocabulario de inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Lima*. Tesis de licenciatura, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico. Repositorio Institucional IPNM. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstreams/18df0b54-d60b-44fd-b7f5-92aa94f8274b/download>
- Malgren, A., & Ledin, C. (2011). *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera*. Akademin för utbildning, kultur och kommunikation. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:558137/FULLTEXT01.pdf>
- Mateus, J., & Ortégón, J. (2019). *La gamificación en ámbitos educativo y de marketing*. TIA, 7(1), 11-15. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/12743/15326>
- Mauleón, A. (2021). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/22243/7/22243.pdf>
- Mauricio Osorio, J. S. (2023). *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]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Meléndez Inga, M. (2025). *Juegos didácticos en línea para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel secundario* Tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Repositorio Institucional UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/66b71ebc-cdcf-4d1b-9a16-d21513683551/content>

- Ministerio de Educación del Perú. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. MINEDU. <https://www.miraflores.gob.pe/Gestorw3b/files/pdf/5130-1284-33-124-1disenocurricularnacional.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas del aprendizaje: Comunicación para el desarrollo del lenguaje oral y escrito en educación primaria*. MINEDU.
- Orihuela Arredondo, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio Institucional PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>
- Pacheco, A., Reyes, O., Pariona, R., Espino, C., & Mendoza, E. (2020). *Teaching English in Peru: Its challenges and possibilities in a mega diverse country*. PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology, 17(7), 13648-13657. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/5306>
- Palomares, R. (2019). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Formación y Desarrollo Docente. <http://www.formaciondocente.com.mx/blogeducativo/rinconpedagogico/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje/>
- Pozo Salazar, M. E., & Vigo Varas, M. A. (2020). *Aprendizaje vivencial y expresión oral en inglés de los estudiantes del 4to grado de secundaria en la I.E.P.C. "Bereshit", Chimbote, 2019*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Santa. Repositorio Institucional UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3618>
- Ramírez Martínez, J. (2005). *La expresión oral*. Carabela, (57), 47-61. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/498271.pdf>

- Ramírez, L. (2017). *Estrategias para el desarrollo de la expresión oral en el aula de inglés*. Editorial Universitaria.
- Rea Iza, B. L., Caizapanta Puruncaja, G. C., Guamán Garcés, C. G., & Pardo Sarango, I. G. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 2557-2573. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>
- Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano. <https://www.researchgate.net/publication/299584812>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). *Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje*. Digital Publisher, 5(4), 49-50. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Sánchez, M. (2023). *Gamificación en la enseñanza de inglés en educación superior: Caso Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna*. En *Diálogos en educación, empresa, sociedad y tecnologías* (Vol. 10, pp. 17-28). Editorial EIDEC. <https://editorialeidec.com/wp-content/uploads/2023/04/CAPITULO-1CONVOCATORIA-VOL-10.pdf>
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Longman.
- Valencia, S. (2003). *El derecho mexicano y la autonomía*. En *El municipio en México* (pp. 1-18). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/3/1091/3.pdf>
- Villafranca Benites, A. F. (2025). *Estrategia basada en gamificación para desarrollar competencias de comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación*

primaria, I.E. Señor de la Vida, Nuevo Chimbote, 2024 Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Santa. Repositorio Institucional UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe>

Yaranga Lara, Y., & Horna Torres, S. (2019). *La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia* .Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio Institucional PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14609/YARANGA%20LARA_HORNA%20TORRES.pdf

Anexos

VII. ANEXOS

Anexo 01: Test de expresión oral

SPEAKING TEST

El presente es un test de speaking el cual será aplicado por un docente evaluador a un grupo de estudiantes los cuales responderán al test de manera individual y en parejas. El test se evaluará de acuerdo a una rúbrica de evaluación ubicada al final del test para medir la expresión oral de los estudiantes.

Estimado docente, el presente es un test que usted va a evaluar, por favor siga las instrucciones de abajo, utilice las imágenes cuando sea necesario y utilice la rúbrica de evaluación anexada al final de este documento para otorgarle puntaje a los estudiantes.

1. Ask the students introduce themselves by asking the following questions. (Volumen)

- What's your name?
- How old are you?
- Where are you from?
- What is your favourite subject?
- What is your favourite food?

2. Ask students to look at the pictures and talk about Fernanda's routine. (Coherencia)



3. Ask students to make a conversation about what is their favorite hobby. (Fluidez)
WHAT'S YOUR FAVORITE HOBBY?



4. Ask students to talk about their family. (Dicción)
 Students talk about one member of their family, individually.

For example:

-) Age
-) Job
-) Physical appearance
-) Likes, dislikes
-) Personality description

RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS

INDICADORES	MALO (1)	NECESITA MEJORAR (2)	REGULAR (3)	BIEN (4)	MUY BIEN (5)
Gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente. (VOLUMEN)	No gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente. (0%)	Con dificultad, gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente es deficiente. (30%)	Regularmente gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente. (50%)	Casi siempre, gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente. (75%)	Gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente. (100%)
Utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada. (COHERENCIA)	No utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa, ni relaciona sus ideas de forma ordenada. (0%)	Utiliza algunas palabras adecuadas para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada. (30%)	Regularmente utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada. (50%)	Casi siempre utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada. (75%)	Utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada. (100 %)
Expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante. (DICCIÓN)	No expresa sus ideas de forma comprensible y no mantiene un ritmo constante. (0%)	En ocasiones logra expresar sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante. (30%)	Regularmente sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante. (50 %)	Casi siempre expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante. (75%)	Expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante. (100%)
Pronuncia las palabras correctamente y de forma clara (FLUIDEZ)	No pronuncia las palabras correctamente y de forma clara. (0%)	En ocasiones pronuncia las palabras con dificultad. (30 %)	Regularmente pronuncia algunas palabras correctamente y de forma clara. (50%)	Casi siempre pronuncia la mayoría de las palabras correctamente y de forma clara. (75%)	Pronuncia las palabras correctamente y de forma clara. (100%)

Anexo 02: Validación del instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE PREGRADO FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

“GAMIFICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 88061 JOSÉ ABELARDO QUIÑONES, NVO. CHIMBOTE, 2023”.

1.2. Investigadores

-Miranda Gil Claudia
-Ramirez Rodriguez Danna

1.3. Objetivo General

Determinar la influencia entre la gamificación y la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

1.3. Características de la población

La población estuvo conformada por 50 estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, entre varones y mujeres, cuyas edades oscilan entre los 14 y 15 años.

1.4. Tamaño de la muestra

La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes del 3° grado de secundaria, de la sección “A”

1.5. Denominación del instrumento

Este instrumento es un test elaborado para medir la expresión oral en inglés que consta de 5 ítems para evaluar las 4 dimensiones que abordan la variable “gamificación” que se pretende medir.

II. DATOS DEL INFORMANTE

2.1. Apellidos y nombres: Leiva Cilio Luis

2.2. Profesión y/o grado académico: Mg. En Docencia e Investigación

2.3. Institución donde labora: Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES (instrucciones brindadas en la prueba oral)	INDICADORES DE EVALUACIÓN								Observaciones
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
EXPRESIÓN ORAL	VOLUMEN	Gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente.	Ask the students introduce themselves by asking questions.	X		X		X		X		
	COHERENCIA	Utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada.	Ask students to look at the pictures and talk about Fernanda's routine	X		X		X		X		
	DICCIÓN	Expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante.	Ask students to make a conversation about what is their favourite hobby.	X		X		X		X		
	FLUIDEZ	Pronuncia las palabras correctamente y de forma clara	Ask students to talk about their family	X		X		X		X		

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado

Lugar y fecha : Nuevo Chimbote, 7 de Setiembre de 2022.

Intervalos de valoración :

1.	Óptimo :	20 -17
2.	Bueno :	16 - 13
3.	Regular :	12 -9
4.	Bajo :	5 - 8
5.	Ínfimo :	0 - 4



Mg. Leiva Cilio Luis
DNI N° 32129142

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test para medir el nivel de logro de desempeño de la competencia “se expresa oralmente en inglés como lengua extranjera” en estudiantes de 3° año de educación secundaria.

OBJETIVO: Determinar la influencia entre la gamificación y la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo. Chimbote, 2023.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3° año de educación secundaria de la Institución Educativa 88061

José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Leiva Cilio Luis

GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA: Mg. En Docencia e Investigación



Mg. Leiva Cilio Luis
DNI N° 32129142

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE PREGRADO
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

“GAMIFICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 88061 JOSÉ ABELARDO QUIÑONES, NVO. CHIMBOTE, 2023”.

1.2. Investigadores

-Miranda Gil Claudia
-Ramirez Rodriguez Danna

1.3. Objetivo General

Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

1.3. Características de la población

La población estuvo conformada por 50 estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, entre varones y mujeres, cuyas edades oscilan entre los 13 y 15 años.

1.4. Tamaño de la muestra

La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes del 3° grado de secundaria, de la sección “A”

1.5. Denominación del instrumento

Este instrumento es un test elaborado para medir la expresión oral en inglés que consta de 5 ítems para evaluar las 4 dimensiones que abordan la variable “gamificación” que se pretende medir.

II. DATOS DEL INFORMANTE

2.1. Apellidos y nombres: Calderón Yarlequé Luis Alberto

2.2. Profesión y/o grado académico: Dr. En Estadística e Investigación

2.3. Institución donde labora: Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES (instrucciones brindadas en la prueba oral)	INDICADORES DE EVALUACIÓN								Observaciones
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
EXPRESIÓN ORAL	VOLUMEN	Gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con el oyente.	Ask the students introduce themselves by asking questions.	X		X		X		X		
	COHERENCIA	Utiliza el vocabulario adecuado para comunicarse de manera precisa y relaciona sus ideas de forma ordenada.	Ask students to look at the pictures and talk about Fernanda's routine	X		X		X		X		
	DICCIÓN	Expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad y mantiene un ritmo constante.	Ask students to make a conversation about what is their favourite hobby.	X		X		X		X		
	FLUIDEZ	Pronuncia las palabras correctamente y de forma clara	Ask students to talk about their family	X		X		X		X		

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado

Lugar y fecha : Nuevo Chimbote, 7 de Setiembre de 2022.

Intervalos de valoración :

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 6. | Óptimo : | 20 -17 |
| 7. | Bueno : | 16 - 13 |
| 8. | Regular : | 12 -9 |
| 9. | Bajo : | 5 - 8 |
| 10. | Ínfimo : | 0 - 4 |


40097132.

Dr. Calderón Yarlequé Luis Alberto
DNI N° 40097132

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test para medir el nivel de logro de desempeño de la competencia “se expresa oralmente en inglés como lengua extranjera” en estudiantes de 3° año de educación secundaria.

OBJETIVO: Determinar la influencia entre la gamificación y la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo. Chimbote, 2023.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3° año de educación secundaria de la Institución Educativa 88061

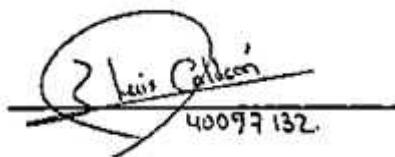
José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Leiva Cilio Luis

GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA: Mg. En Docencia e Investigación



Dr. Calderón Yarlequé Luis Alberto
DNI N° 40097132

Anexo 03: Propuesta basada en la gamificación “Play To Speak”

Gamificación y expresión oral en inglés en estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061

José Abelardo Quiñones, Nuevo. Chimbote, 2023.

1. Descripción:

La presente propuesta didáctica, titulada “*Play to Speak*”, surge como respuesta a la problemática observada en estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, quienes presentaban dificultades considerables en su expresión oral en inglés, evidenciadas en los resultados del pretest donde el 80% se ubicó en el nivel Inicio y el 20% en el nivel En proceso. Ante esta realidad, se diseñó una propuesta basada en la gamificación como estrategia didáctica innovadora que supere el enfoque tradicional centrado en la transmisión de contenidos gramaticales, apostando por un aprendizaje comunicativo, dinámico y motivador.

La propuesta se desarrolló durante el 1er bimestre del año escolar 2026, en el marco del área curricular de inglés como Lengua Extranjera, y comprende un total de diez sesiones de aprendizaje de 90 minutos cada una, lo que equivale a 15 horas de intervención pedagógica. Cada sesión integra actividades gamificadas diseñadas bajo los principios, características y elementos esenciales del juego, promoviendo un aprendizaje interactivo y participativo. Las dinámicas lúdicas se implementan en los tres momentos pedagógicos de la sesión, inicio, desarrollo y aplicación, permitiendo que los estudiantes interioricen los contenidos lingüísticos de manera progresiva y, consecuencia, fortalezcan su habilidad para expresarse oralmente en inglés.

El enfoque que orienta la propuesta es el enfoque comunicativo, el cual, según Richards (2015), sitúa el desarrollo de la competencia oral como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el uso real y contextualizado de la lengua en situaciones comunicativas significativas. En ese marco, “*Play to Speak*” busca potenciar las cuatro dimensiones de la

expresión oral evaluadas en esta investigación —fluidez, dicción, coherencia y volumen—, creando un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados, seguros y comprometidos con su propio proceso educativo.

2. Objetivos De La Propuesta

Objetivo general

Mejorar el nivel de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

Objetivos específicos

- Mejorar la expresión oral en la dimensión fluidez en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Mejorar la expresión oral en la dimensión dicción en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Mejorar la expresión oral en la dimensión coherencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.
- Mejorar la expresión oral en la dimensión volumen en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

3. Fundamentos De La Propuesta

Fundamentos teóricos

La presente propuesta se sustenta en los postulados de Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación integra la mecánica, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción y promover el aprendizaje de manera significativa. En esa misma línea, Contreras y Eguia (2017) precisan que gamificar implica aprovechar los mecanismos de recompensa y estimulación propios del juego para generar un aprendizaje práctico, funcional y

transferible, articulado con los conocimientos previos del estudiante. Asimismo, Ferran-Teixes (2015) señala que la gamificación aplicada en contextos educativos modifica positivamente los comportamientos de los individuos actuando sobre su motivación intrínseca para alcanzar objetivos concretos. En ese sentido, la propuesta "*Play to Speak*" busca crear un entorno de aprendizaje donde los estudiantes desarrollen su expresión oral en inglés a través de retos, dinámicas colaborativas y sistemas de puntuación que sostengan su motivación y compromiso a lo largo de las diez sesiones de aprendizaje.

Fundamentos psicológicos

Desde el plano psicológico, la propuesta se sustenta en la Teoría de la Autodeterminación (SDT) formulada por Ryan y Deci, retomada por Kapp (2012), la cual explica que la motivación para realizar una actividad surge fundamentalmente desde el interior del individuo cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la competencia y la relación.

Las actividades gamificadas de "*Play to Speak*" han sido diseñadas para satisfacer estas tres necesidades de manera articulada: se otorga a los estudiantes libertad de participación y toma de decisiones dentro de cada dinámica (autonomía); se presentan retos progresivos que les permiten demostrar y ampliar sus capacidades comunicativas (competencia); y se promueve la interacción constante entre pares a través de juegos colaborativos y en equipo (relación).

Adicionalmente, Sánchez et al. (2020) señalan que la gamificación maneja rutas de aprendizaje diversificadas y otorga especial importancia a la visualización del avance en el proceso, elementos que se encuentran presentes en el diseño de cada sesión de esta propuesta a través de los sistemas de puntuación y retroalimentación inmediata.

Fundamentos pedagógicos

Desde el plano pedagógico, la propuesta se enmarca en el enfoque comunicativo de la enseñanza del inglés, que según Richards (2015) sitúa el desarrollo de la competencia oral como eje central del proceso de aprendizaje, promoviendo el uso real y contextualizado de la lengua en situaciones comunicativas significativas. En esa línea, Lengeling y Malarcher (1997) identificaron que los juegos como recurso educativo generan beneficios en cuatro dimensiones complementarias: afectiva, al reducir las barreras emocionales y fomentar el uso espontáneo del lenguaje; cognitiva, al favorecer la consolidación y ampliación de contenidos lingüísticos; dinámica, al situar al estudiante como protagonista del proceso con el docente como facilitador; y de adaptabilidad, al permitir ajustar las actividades a distintos niveles e intereses. Estos principios se materializan en "*Play to Speak*" a través de diez sesiones progresivas que integran estrategias gamificadas diseñadas para desarrollar la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen de la expresión oral en inglés, en coherencia con los objetivos de la investigación y con las dimensiones evaluadas mediante el instrumento validado.

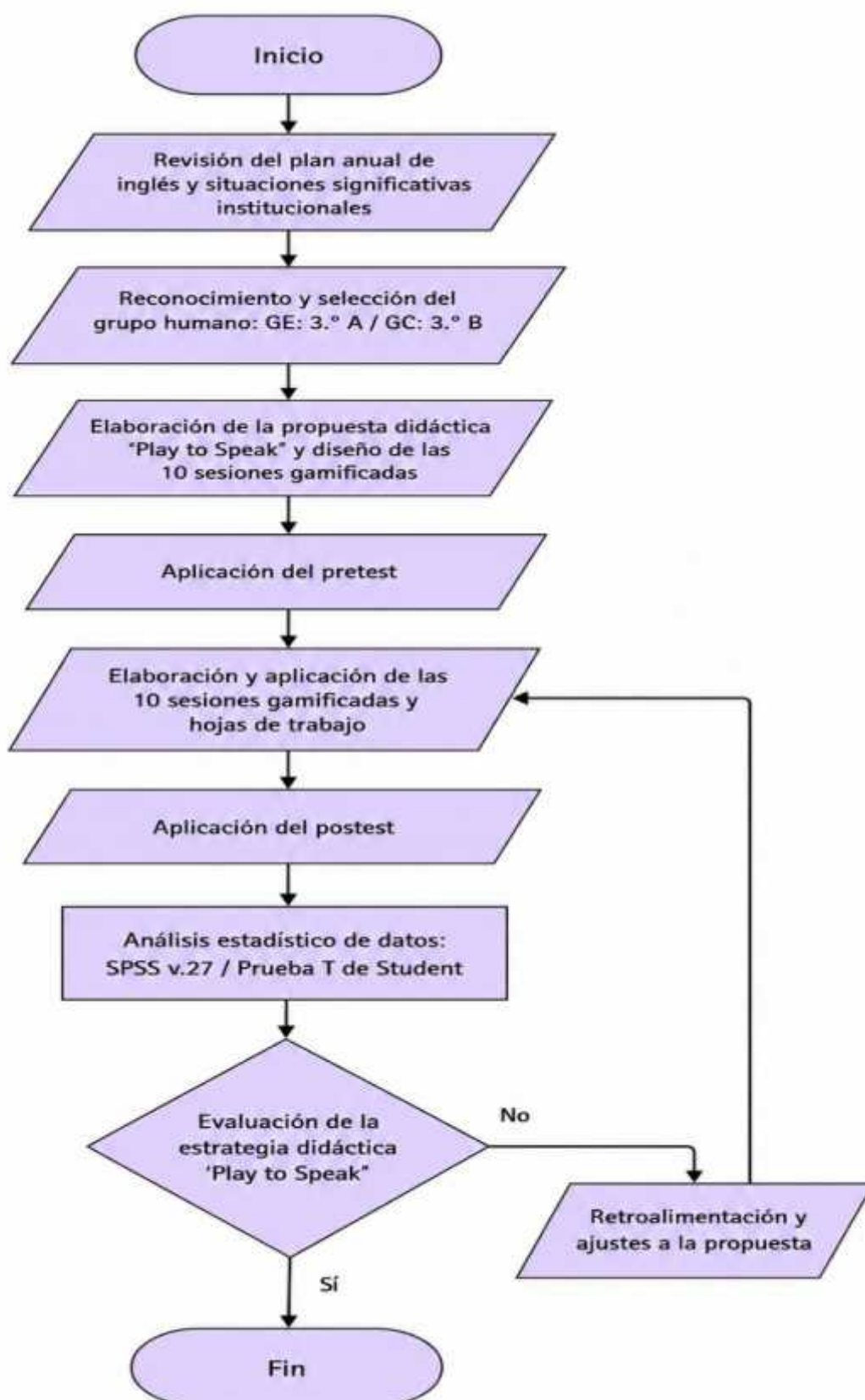
4. Beneficiarios

Estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.88061 José Abelardo Quiñones, Nvo. Chimbote, 2023.

5. Contenido De La Propuesta

Sesión	Contenido	Estrategia / Actividades	Propósito	Competencia
Sesión 1	Personal Information – Jobs (I am - You are)	Charadas: Cada estudiante va a recibir una ficha con una profesión la cual el resto de los estudiantes deben adivinar levantando la mano y formando diciéndolo en voz alta.	Obtiene información de textos orales reconociendo la estructura correcta.	
Sesión 2	Countries and Nationalities: She is – he is	Tic Tac Toe: Los estudiantes escogen un sobre donde se encuentra una pregunta. Si estos responden de manera correcta. Tendrán la oportunidad de escoger un lugar en el tablero que se encuentra en la pizarra.	Adecúa sus ideas de forma coherente y cohesionada.	
Sesión 3	Family members Possessives adjectives: His-her	Hot potato: Los estudiantes deben formar un círculo y mientras la música suena deben decir oraciones como “This is my brother” o “His name is Carlos” y así sucesivamente hasta que pare la música en el turno de algún estudiante y este será eliminado.	Infiere información del texto.	
Sesión 4	Physical descriptions Have – has	Guess who: ambos equipos cuentan con una cartilla de distintos personajes. Cada representante elige un personaje para describir y los demás compañeros deben adivinar My partner: Cada estudiante escoge un sobre que contiene el nombre de alguna de la persona de la clase y debe describir a esta persona mientras sus compañeros van adivinando.	Interactúa estratégicamente con otros para intercambiar información.	
Sesión 5	Places and prepositions of places	Describe and Find : los estudiantes describen oralmente un lugar usando preposiciones mientras sus compañeros identifican de cuál se trata en un mapa o imagen.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores expresando oralmente la ubicación de lugares usando preposiciones de lugar.	Se expresa oralmente en inglés como lengua extranjera.
Sesión 6	Sports Like – Likes Don’t like – doesn’t like	Draw and win: Se divide el aula en dos grupos y cada representante de equipo debe escoger un sobre con el nombre de un deporte el cual dibujarán en la pizarra y el resto de su equipo debe adivinar levantando la mano:	Utiliza recursos no verbales de forma estratégica	
Sesión 7	Daily routine – Time Present simple – I	1,2,3 speak: Los estudiantes se mueven a rededor del aula, la docente menciona la categoría y cuando dice “PAIR UP” estos se emparejan para decir las palabras después del conteo. Memory Game: La docente muestra cierta cantidad de imagen de las actividades diarias. Los estudiantes deben adivinar la actividad que falta	Obtiene información de textos orales.	
Sesión 8	Daily Routine – Time She – He	Jenga: Cada bloque está enumerado y cada número tiene una pregunta (What time does Rihanna get up? Los estudiantes observan las imágenes de los famosos con la información clave para responder en la pizarra y forman sus respuestas. Cada respuesta buena es un punto para su equipo	Interactúa estratégicamente con otros para intercambiar información	
Sesión 9	Frequency adverbs – Hobbies	Fast as hare: En la pizarra se presenta oraciones en desorden. Cada estudiante debe usar su mini pizarra para ordenarlo lo más rápido posible. Luego debe reportar en voz alta. Juego de mesa: ¿How often do you...? Se divide el aula en grupos de 4 o 5 y cada uno debe responder a la pregunta formulada por el otro participante.	Utiliza recursos no verbales de forma estratégica	
Sesión 10	Negative form – free time activities	Kahoot: Los estudiantes cuentan con 4 cartillas de diferentes colores. En la pizarra se presentan ejercicios con alternativas del color de las cartillas. El estudiante debe levantar la cartilla de las respuestas correctas.	Reflexiona y evalúa el contenido del texto.	

6. Flujograma De La Propuesta



7. Material y recursos:

Material de escritorio	Equipo electrónico
Papel bond, cartulinas, fotocopias, lápices, plumones de colores y plumones de pizarra, flashcards, Worksheets impresos Rubrica de evaluación	Parlante, Proyector, laptop

8. Evaluación De La Propuesta

La propuesta "*Play to Speak*" se evaluó en dos momentos. Durante las sesiones, se emplearon listas de cotejo y rúbricas de participación para monitorear el desempeño oral de los estudiantes en cada actividad gamificada, brindando retroalimentación continua sobre su progreso en las dimensiones de fluidez, dicción, coherencia y volumen.

Al inicio y al término de la intervención se aplicó el Speaking Test, validado por juicio de expertos, como pretest y posttest respectivamente. Los datos fueron procesados con el software SPSS versión 27 mediante la prueba T de Student, cuyos resultados confirmaron que la gamificación influyó significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.

9. Bibliografía

Fournier, C. (2002). Comunicación verbal. Thomson Learning.

Harmer, J. (2015). The practice of English language teaching (5.^a ed.). Pearson Education.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

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

Anexo 04: Sesión de aprendizaje

LEARNING LESSON N° 1: ALL ABOUT ME

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E.	I.E. 88061 José Abelardo Quiñones Gonzales	ÁREA	Inglés
BIMESTRE	1er Bimestre	GRADO	3ro sec.
DURACIÓN	90 MIN	DOCENTES	Miranda Gil Claudia Ramírez Rodríguez Danna

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA TRANSVERSAL	PERFORMANCE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza su tiempo y administra sus recursos para lograr su aprendizaje. Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles	Worksheet (hojas de trabajo) y participación activa en clases.	Checklist
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	de hablante y oyente para preguntar, responder, aclarar, contrastar, y para complementar ideas, hacer comentarios relevantes, adaptar sus respuestas a las necesidades del interlocutor en inglés, con vocabulario variado y pertinente. Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de personas, animales, objetos, actividades diarias, alimentos, preferencias, profesiones y lugares adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Participa en intercambios orales usando correctamente el verbo To be en primera y segunda persona (I am / You are) con vocabulario relacionado a personal information y profesiones, adecuándose al interlocutor y al contexto.	Presentación oral e interacción en actividades gamificadas de speaking. CHECKLIST

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		MARIÑOS GUZMÁN LOURDES Director(a)	ESTRATEGIES	TIME
INICIO	Las docentes ingresan al aula y saludan a los estudiantes. Antes de iniciar las actividades, recuerda los acuerdos de convivencia establecidos desde el primer día de clases, enfatizando su importancia. Se forman cuatro equipos para participar en el reto gamificado "Open the Door Challenge": en la pizarra aparecen 8 puertas de cartulina con fotos de algunos estudiantes; cada equipo obtiene puntos al responder correctamente preguntas como What's your name? How old are you? What's your favorite color? Los estudiantes ganan estrellas por participación, pronunciación y rapidez. La docente explica que durante toda la clase acumularán puntos para convertirse en el "Best Speaking Team".		Gamificación	15
DESAROLLO	La docente presenta un personaje célebre y los estudiantes descubren su información personal mediante imágenes. Se introducen las estructuras: I am... / My favorite... is... / I'm a/an... "Fast Speaking Challenge": dos estudiantes pasan al frente, observan una imagen y responden rápidamente usando la estructura correcta; el primero en responder gana un punto para su equipo. Los estudiantes participan en "Charades": un integrante representa una profesión y su equipo debe adivinarla usando oraciones completas (You are a doctor). Cada respuesta correcta otorga puntos. La docente coloca preguntas y respuestas en desorden para que los estudiantes las relacionen y formen una conversación. En parejas, los estudiantes interactúan usando las cartillas A y B brindadas por las docentes. Finalmente, resuelven el worksheet con orientación La docente, usando el mismo personaje, coloca preguntas y sus respectivas respuestas en desorden, para que los estudiantes deban relacionar para formar una conversación. Los estudiantes trabajan en pareja, usando cartillas brindadas por los docentes, donde los estudiantes deben interactuar entre ellos con preguntas y respuestas de los personajes en las cartillas A y B. Los estudiantes resuelven el worksheet con la guía del docente.		Gamificación Challenge-Based Learning Feedback	45
APLICACIÓN	Challenge: los estudiantes crean una conversación usando su información personal, aplicando la estructura gramatical y el vocabulario trabajados en clase.		Aplicación del aprendizaje autónomo	30
CIERRE	Los estudiantes responden las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste durante la clase? ¿Qué fue lo más difícil? La docente recoge los worksheets y brinda retroalimentación general sobre el desempeño del grupo.		Reflexión y Metacognición	

LEARNING LESSON N° 2: ARE YOU PERUVIAN?

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E.	I.E. 88061 José Abelardo Quiñones Gonzales	ÁREA	Inglés
BIMESTRE	1er Bimestre	GRADO	3ro sec.
DURACIÓN	90 MIN	DOCENTES	Miranda Gil Claudia Ramírez Rodríguez Danna

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA TRANSVERSAL	PERFORMANCE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Gestiona su aprendizaje de forma autónoma COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	Organiza su tiempo y administra sus recursos para lograr su aprendizaje durante actividades propuestas. DESEMPEÑOS	Worksheet (hojas de trabajo) y participación activa en clases. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Checklist DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles de hablante y oyente para preguntar, responder, aclarar, contrastar, y para complementar ideas, hacer comentarios relevantes, adaptar sus respuestas a las necesidades del interlocutor en inglés, con vocabulario variado y pertinente. Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de personas, animales, objetos, actividades diarias, alimentos, preferencias, profesiones y lugares adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Obtiene información explícita sobre países y nacionalidades en inglés participando como oyente activo. Expresa oralmente información sobre países y nacionalidades empleando correctamente el verbo To be en forma interrogativa (Where are you from? Is she/he from...?). .	Presentación oral sobre un artista famoso. CHECKLIST

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIES	TIME
INICIO	La docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. Antes de iniciar las actividades, recuerdan los acuerdos de convivencia establecidos desde el primer día de clases, enfatizando su importancia. Para motivar al grupo, se realiza la dinámica "Bingo Jobs": cuando los estudiantes escuchan una profesión deben repetirla correctamente o decir una oración; cada participación correcta otorga puntos al equipo. La docente presenta una mystery box: los estudiantes sacan imágenes relacionadas con las siete maravillas del mundo y las relacionan con la bandera del país correspondiente. La docente establece la estructura para responder: It's the Christ the Redeemer, and it's in Brazil. Se anuncia el propósito de la clase, asegurándose de que los estudiantes comprendan lo que lograrán al finalizar.	Gamificación Aprendizaje colaborativo / Speaking interaction	15
DESAROLLO	La docente enseña la pronunciación de los países mediante aplausos silábicos y los estudiantes practican. Se presenta la estructura gramatical: Where are you from? / I'm from... Los estudiantes practican el vocabulario de countries usando tarjetas con banderas, preguntando y respondiendo en parejas por turnos. La docente presenta imágenes de personajes famosos de distintas nacionalidades; los estudiantes los ubican debajo de la bandera correcta en la pizarra y responden: Is she/he from...? Se enseñan las nacionalidades y su pronunciación correcta. La clase se divide en dos grupos para el juego Tic Tac Toe: por turnos, los estudiantes escogen un sobre con tarjetas y responden preguntas usando el vocabulario y las estructuras aprendidas.	Gamificación Aprendizaje colaborativo / Speaking interaction monitoreo	45
APLICACIÓN	Challenge: en parejas, los estudiantes realizan una presentación oral sobre su artista favorito, incluyendo nombre, nacionalidad y país de origen, usando todo lo aprendido en clase.	Aprendizaje autónomo	30
CIERRE	Presentación oral sobre un artista famoso y desarrollo del worksheet. Los estudiantes responden las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué palabras nuevas conociste? ¿Cómo te ayudaron los juegos a aprender? La docente brinda retroalimentación general y recoge los worksheets.	Reflexión y Metacognición	

MARIÑOS GUZMÁN LOURDES
Director(a)

Anexo 05: Imágenes de las clases aplicadas



Open the Door Challenge: los estudiantes participan en el reto gamificado de apertura divididos en 4 equipos



Los estudiantes realizan una presentación oral usando Speaking cards.



Fast Speaking Challenge: la docente presenta la estructura gramatical para que los estudiantes formulen oraciones con I am / You are."



Tic Tac Toe: los estudiantes forman oraciones sobre el vocabulario de sports



Los estudiantes dicen oraciones usando
vocabulario de daily activities de acuerdo a la
actividad en los puzles



Los estudiantes realizan preguntas y respuestas
usando las fichas A y B."



los estudiantes participan en el board game
respondiendo preguntas sobre Daily Routines
en tercera persona.

Anexo 06: Matriz de consistencia

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿En qué medida influye la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023?	<u>OBJETIVO GENERAL:</u> - Determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023 <u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u> 1. Determinar el nivel de expresión oral en inglés antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. 2. Determinar la influencia de la gamificación en la dimensión fluidez de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. 3. Determinar la influencia de la gamificación en la dimensión dicción de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. 4. Determinar la influencia de la gamificación en la dimensión coherencia de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. 5. Determinar la influencia de la gamificación en la dimensión volumen de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E. 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023.	Hi: La implementación de la gamificación, a través de la propuesta didáctica "Play to Speak", influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. Ho: La implementación de la gamificación, a través de la propuesta didáctica "Play to Speak", no influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. Hipótesis específicas: H1: La gamificación influye significativamente en la dimensión fluidez de la expresión oral en inglés. H2: La gamificación influye significativamente en la dimensión dicción de la expresión oral en inglés. H3: La gamificación influye significativamente en la dimensión coherencia de la expresión oral en inglés. H4: La gamificación influye significativamente en la dimensión volumen de la expresión oral en inglés.	VARIABLE DEPENDIENTE: Gamificación. Estrategia didáctica basada en la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos del juego en contextos educativos para motivar la participación y el aprendizaje (Kapp, 2012). VARIABLE INDEPENDIENTE: Expresión oral en inglés. Capacidad del hablante para transmitir mensajes de forma efectiva en inglés, considerando las dimensiones de fluidez, dicción, coherencia y volumen (Fournier, 2002). DIMENSIONES: Fluidez / Dicción / Coherencia / Volumen	ENFOQUE: Cuantitativo TIPO: Aplicada NIVEL: Explicativo MÉTODO: Hipotético-deductivo DISEÑO: Cuasiexperimental con pretest y posttest y grupo control. ESQUEMA: GE: O1 — X — O2 GC: O3 — — O4 Donde: GE = Grupo experimental GC = Grupo control O1, O3 = Pretest O2, O4 = Posttest X = Aplicación de la propuesta "Play to Speak"	POBLACIÓN: 50 estudiantes del tercer grado de secundaria (secciones A y B) de la I.E. N.º 88061 José Abelardo Quiñones, Nuevo Chimbote, 2023. MUESTRA: No probabilística por grupos intactos: GE: 3.º "A" — 25 estudiantes GC: 3.º "B" — 25 estudiantes TÉCNICA: Evaluación oral INSTRUMENTO: Rúbrica de expresión oral (Speaking Test) validada por juicio de expertos (Anexo 01 y 02)

Anexo 07: Operalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDIDA	INSTRUMENTO
VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN ORAL	La expresión oral es la capacidad del hablante de transmitir mensajes de forma organizada y efectiva a través del lenguaje verbal, considerando dimensiones esenciales como la fluidez, la dicción, la coherencia y el volumen (Fournier, 2002).	Se operacionalizó en base a la teoría de Celina Fournier (2002), quien propone medir la expresión oral a través de sus cuatro componentes. Se evaluará mediante un pretest y postest con rúbrica, tomando en cuenta las dimensiones de fluidez, dicción, coherencia y volumen.	Fluidez	Pronuncia las palabras con claridad y mantiene un ritmo continuo y natural al expresarse oralmente en inglés.	Malo (1) Necesita mejorar (2) Regular (3) Bien (4) Muy bien (5)	Rúbrica
			Dicción	Expresa sus ideas de forma comprensible con seguridad, articulando cada palabra con precisión y claridad.		
			Coherencia	Utiliza el vocabulario y la estructura gramatical adecuada para comunicarse de manera precisa y organizada.		
			Volumen	Gradúa la intensidad de su voz para comunicarse con claridad ante el oyente.		
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES DE APLICACIÓN	INDICADORES DE APLICACIÓN	ESCALA DE MEDIDA	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE: GAMIFICACIÓN	La gamificación es la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Kapp, 2012; Contreras y Eguia, 2017).	Se aplicó mediante la propuesta didáctica "Play to Speak", compuesta por 10 sesiones de aprendizaje de 90 minutos cada una, con actividades gamificadas orientadas al desarrollo de las cuatro dimensiones de la expresión oral en inglés.	Mecánicas del juego	Aplicación de puntos, reglas y recompensas en cada sesión.	No aplica variable manipulada	Lista de cotejo de sesiones