



**UNAP**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD IDIOMAS EXTRANJEROS**

**TESIS**

**“JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN  
ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 3RO DE  
SECUNDARIA DE LA I.E.P.S.M. Nº60188 “SIMON BOLIVAR”, IQUITOS –  
2014.”**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN SECUNDARIA  
CON MENCIÓN EN INGLÉS-FRANCÉS-ALEMÁN**

**AUTOR ES:           ANGULO CUÑAÑAY ROCKY JEAN POOL  
FLORES SANDOVAL WENDY ZIVELL STACY  
RENGIFO RUIZ MOLLY DANAÉ**

**ASESORES (ES):   Dr. JUAN DE DIOS JARA IBARRA  
Lic. EMMA RAQUEL MOSCOSO LUPPI**

**DICIEMBRE-2015  
IQUITOS-PERÚ**

**MENCIÓN**

**MIEMBROS DEL JURADO**

---

**Mgr. Guillermina Elisa Gonzales Mera.**  
**PRESIDENTA**

---

**Mgr. Karina García Fernández**  
**SECRETARIA**

---

**Lic. Oswaldo Saavedra López**  
**VOCAL**

**ASESORES**

---

**Lic. Raquel Moscoso Luppi**

---

**Dr. Juan de Dios Jara Ibarra**

**DICIEMBRE-2015**  
**IQUITOS - PERÚ**

## **DEDICATORIA**

A Dios quien fue el creador de todas las cosas, el que nos ha dado fortaleza para continuar y por permitirnos llegar hasta aquí, dándonos vida y ánimos para seguir a delante.

A nuestros padres, quienes nos apoyan incondicionalmente, a quienes les debemos toda nuestra vida, les agradecemos el cariño y su comprensión, quienes han sabido formarnos con buenos hábitos y valores, lo cual nos ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino, porque son ellos quienes creen en nosotros, y hoy ya podemos ver alcanzada nuestra meta.

A nuestros maestros, gracias por su tiempo, por su apoyo así como por la sabiduría que nos promovieron en el desarrollo de nuestra formación profesional.

Molly, Wendy y Rocky.

## AGRADECIMIENTO

A Dios creador del universo y dueño de nuestra vida por estar con nosotros en cada paso que damos, por fortalecer nuestros corazones e iluminar nuestras mentes y por haber puesto en nuestros caminos a aquellas personas que han sido nuestro soporte y compañía durante todo nuestro periodo de estudio y realización de la tesis.

Agradecer también hoy y siempre a nuestras familias por el esfuerzo de apoyarnos en nuestros estudios, de no ser así no hubiese sido posible. A nuestros padres y demás familiares ya que nos brindan el apoyo, la alegría y nos dan la fortaleza necesaria para seguir adelante.

A nuestra alma mater UNAP y la Facultad de Educación, por el soporte institucional, por apoyar nuestra idea y permitirnos la realización de esta tesis. Agradecemos a la Lic. Ema Raquel Moscoso Luppi, por haber confiado en nosotras, por la paciencia y por la dirección de este trabajo. Al Dr. Juan de Dios Jara Ibarra por los consejos, el apoyo y el ánimo que nos brindó y por último pero no menos importante, al Lic. Jacker Paredes Meneses, docente de la I.E.P.S.M. N° 61080 “Simón Bolívar”, por permitirnos ingresar a sus aulas para la aplicación de este proyecto.

A la Mgr. Guillermina Elisa Gonzales Mera, a la Mgr. Karina García Fernández y al Lic. Oswaldo Saavedra López, por ser nuestro jurado, por sus comentarios y observaciones en todo el proceso de elaboración de la Tesis.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, muchas gracias por su apoyo y enseñanza hacemos extensivo nuestro más sincero agradecimiento.

A todos, Gracias.

## Índice de contenido

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INDÍCE DE TABLAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	10
1.1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	12
1.1.2.1. PROBLEMA GENERAL .....	12
1.1.2.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS .....	12
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
1.2.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	13
1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN .....	14
1.3.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	14
1.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	14
1.4. VARIABLES DE INVESTIGACION.....	15
1.4.1. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES .....	15
1.4.2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE VARIABLES .....	15
1.4.3. DEFINICION OPERACIONAL DE VARIABLES: .....	16
PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESION ORAL” .....	16
1.4.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE EXPRESIÓN ORAL .....	17
1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	21
2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO .....	21
ANTECEDENTE INTERNACIONAL I .....	21
ANTECEDENTE INTERNACIONAL II.....	22
ANTECEDENTE NACIONAL .....	23
ANTECEDENTE LOCAL .....	24

2.2.	MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO .....	25
2.2.1.	APROXIMACIONES CONCEPTUALES DE JUEGOS .....	25
2.2.2.	EXPRESIÓN ORAL.....	40
2.2.2.1.	PRONUNCIACIÓN .....	42
2.2.2.2.	MANEJO DEL DISCURSO.....	45
2.2.2.3.	GRAMÁTICA Y VOCABULARIO .....	47
2.2.2.4.	INTERACCIÓN COMUNICATIVA.....	48
2.3.	MARCO CONCEPTUAL .....	49
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO		53
3.1.	ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.2.	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	53
3.2.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	53
3.2.2.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	54
3.3.	POBLACION, MUESTRA Y METODOS DE MUESTREO .....	54
3.3.1.	POBLACIÓN.....	54
3.3.2.	MUESTRA Y METODOS DE MUESTREO .....	55
3.3.2.1.	TAMAÑO DE LA MUESTRA .....	55
3.3.2.2.	MÉTODO DE MUESTREO: .....	55
3.4.	PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	56
3.4.1.	PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCION DE DATOS: .....	56
3.4.2.	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS .....	56
3.4.3.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	56
3.5.	PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS .....	57
3.5.1.	PROCESAMIENTO DE DATOS .....	57
3.5.2.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	58
CAPITULO IV: RESULTADOS		59
CAPITULO V: DISCUSIÓN		67
CAPITULO VI: CONCLUSINES Y RECOMENDACIONES		71
I.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		74
ANEXOS.....		78

## INDÍCE DE TABLAS

TABLA N° 1 Promedio de notas de la Expresión Oral	58
TABLA N° 2 Desviación estándar en Pronunciación	58
TABLA N° 3 Desviación estándar en Manejo del Discurso	59
TABLA N° 4 Desviación estándar en Interacción Comunicativa	60
TABLA N° 5 Desviación estándar en Gramática y Vocabulario	61
TABLA N° 6 Prueba de Kolmogorov-Smirnov	61
TABLA N° 7 Prueba T de Student: Hipótesis General	62

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo evaluar los efectos de la aplicación de Juegos Educativos en el mejoramiento de la expresión oral del Inglés en estudiantes de 3° grado de secundaria, I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del 3er grado de secundaria, secciones “D” y “E”, de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, matriculados en el año escolar, 2014 (50 estudiantes). La muestra, estuvo representada por 30 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: Grupo Experimental: 14 estudiantes (Sección “E”) y Grupo Control: 10 estudiantes (Sección “D”). Los sujetos fueron seleccionados mediante el muestro intencional o por conveniencia, teniendo en cuenta criterios de inclusión (grado de estudio, sexo, edad, situación socio-económica, interés por participar en el experimento pedagógico). Se aplicó el instrumento ficha de observación y prueba oral de desempeño. Los datos fueron recogidos a través de la técnica; observación y prueba pedagógica, el instrumento utilizado fue la ficha de observación y prueba oral de desempeño.

Para concluir; en la aplicación de la prueba estadística se observa que el promedio de notas de la expresión oral y sus indicadores (12,15 > 8,60) es mayor en el Grupo Experimental que en el Grupo de Control. Entonces, la aplicación de los Juegos Educativos para el mejoramiento de la expresión oral y sus indicadores: Pronunciación, Manejo del Discurso, Interacción Comunicativa, Gramática y Vocabulario en el aprendizaje del idioma Inglés, en las estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014 tuvo efecto significativo.



## **ABSTRACT**

This research is aimed the evaluation of the effects of the implementation of educational games in the improvement of the capacity of oral expression in English in from 3rd grade students from N ° 60188 "SIMÓN BOLÍVAR" high school Iquitos - 2014.

The population was students from 3<sup>rd</sup> "D" and 3<sup>rd</sup> "E" from "SIMÓN BOLÍVAR" high school enrolled in year 2014 (50 students in total). 30 students distributed as it follows represented the sample: Experimental group: 14 students (Section "E") and Control Group: 10 students (Section "D"). Subjects were selected by intentional or convenience sampling, considering inclusion criteria (level of study, sex, age, socio-economic situation, interest in participating in the pedagogical experiment). Observation sheet and oral performance test were both applied. Data was collected through observation and oral test performance; the instruments used were the observation sheet and oral test performance.

In conclusion, the application of the statistical test shows that the average score of oral expression and its indicators (12.15 > 8.60) is higher in the experimental group than in the control group. Then, the implementation of Educational Games for the improvement of oral expression and its indicators: pronunciation, Discourse Management, communicative interaction, Grammar and Vocabulary in the English learning in the 3rd grade students from N ° 60188 "SIMÓN BOLÍVAR" high school had a meaningful result.

## INTRODUCCIÓN

El idioma Inglés es una de los idiomas más hablados e importantes en el mundo que hoy en día vivimos, que con el tiempo se ha ido considerando trascendental en la educación y considerando como una herramienta útil para la formación integral de los estudiantes, ya que le permite conocer nuevas culturas, sociedades, y desenvolverse con personas que hablan el idioma. Es por ello también que la expresión oral, la que permite comunicarnos, ha ido adquiriendo una importancia porque permite lograr lo mencionado. Teniendo en cuenta esta situación el propósito de este proyecto de investigación es contribuir al mejoramiento de la expresión oral mediante Juegos Educativos, la cual requiere de una interacción y participación activa en situaciones reales o simuladas.

La presente investigación surge ante el poco interés que se viene dando a la enseñanza del inglés en las instituciones educativas del nivel secundario y ante las dificultades que tienen los estudiantes de desarrollar la habilidad de expresión oral. Por lo tanto hacer que un estudiante pueda desenvolverse de manera oral en una clase de Inglés, es una batalla en la que el profesor tiene que lidiar cada día con los estudiantes, para mejorar dicha habilidad. Por tal motivo, mediante esta tesis pretendemos dar una herramienta útil al profesor de inglés, y proponer como estrategia el uso de Juegos Educativos para mejorar la expresión oral.

Esta tesis está estructurada en capítulos. En el primer capítulo se explica de manera detallada el planteamiento del problema, los objetivos y las hipótesis. Así como la variable de estudio y la justificación de la investigación. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, los antecedentes y algunas definiciones que ayudaran a comprender claramente el contenido de esta investigación. El tercer capítulo nos muestra detalladamente los métodos y las técnicas utilizadas para el logro de la investigación las cuales garantizan los resultados de la investigación. El cuarto capítulo se describe los resultados del manejo estadístico de los datos obtenidos durante la aplicación de la tesis. Estos datos y resultados se expresan en tablas y texto en las que se describen el análisis y constatación teórica. Finalmente, el quinto capítulo detalla de manera clara las conclusiones de la investigación y el sexto capítulo las recomendaciones necesarias de la investigación

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

## **1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

La función más importante del lenguaje humano es la de poder establecer una comunicación entre personas, pero además, de una comunicación rica en matices, que pueda expresar en su totalidad la complejidad del pensamiento. De aquí se desprende la importancia de la formación en el idioma de nuestros estudiantes, ya que se debe optimizar el desarrollo de las capacidades comunicativas incluso en el aprendizaje de un nuevo idioma.

La expresión oral por su parte juega un papel preponderante en el proceso de comunicativo ya que es la materialización de la lengua oral y, como tal, es tanto producción como percepción y de ahí su importancia para el éxito de la comunicación. De allí el área de inglés, en el nivel secundario del sistema educativo nacional, tiene como propósito desarrollar las capacidades comunicativas en un proceso de comunicación intercultural, aspecto importante en una sociedad en constante cambio.

Pero debemos tomar en cuenta que el solo hecho de aprender algo no garantiza un mejoramiento al hacerlo, si no lo aprendemos en relación con algo que podemos hacer, mientras estemos estudiando debemos pensar en donde vamos a aprovechar estos conocimientos posteriormente.

Sin embargo sabemos que para adquirir un conocimiento, ya sea este un idioma extranjero o segunda lengua necesitamos estar motivados; los métodos aplicados por el profesor juegan un papel importante en este proceso; ya que sin ello el estudiante tiene pocas oportunidades para desarrollar su capacidad de expresarse de forma oral en el idioma inglés que incidirá en su capacidad de comprensión y producción de textos orales. Problemática que se ha visto reflejada en unas de las instituciones educativas de la ciudad de Iquitos, la institución educativa N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”. En la que la mayoría de los estudiantes están desaprobados en el área de inglés; según referencias del profesor del área de inglés, del total de los estudiantes desaprobados e incluso aprobados, casi el 85 % no ha logrado desarrollar capacidades mínimas de expresión oral, caso que se presenta repetidas veces en los distintos grados de nivel secundaria de la institución; especialmente en el 3er grado de secundaria , ya que de acuerdo a los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas los estudiantes de dicho grado presentan mayor déficit al intentar comunicarse oralmente; es por eso que hemos optado aplicar un método diferente para optimizar el desarrollo de esta capacidad; siguiendo el enfoque comunicativo nos basamos en los criterios del diseño curricular nacional, entre los cuales nos indican que es vital el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales.

Por lo tanto este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante. Por ende involucra el saber escuchar y expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con diferentes interlocutores. Por esta razón; ya que resulta de vital importancia se insertarán estrategias y métodos para construir un ambiente propicio para el

desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, el cual se espera que los estos adquirieran conocimientos de vocabulario y gramática de manera entretenida y relajante, lo cual los Juegos Educativos, fomentan el trabajo en equipo y favorecen la sociabilidad del alumno el cual desarrolla su capacidad creativa y comunicativa a medida que el estudiante va mejorando su discurso con una correcta entonación, naturalidad y, sobre todo, se exprese con coherencia sin perder la motivación al aprender. Ante esta situación sumariamente descrita, la presente investigación se propuso resolver el siguiente problema:

## **1.1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Qué efectos tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?

### **1.1.2.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS**

- Qué efectos tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la gramática y vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?
  
- ¿Qué efectos tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la pronunciación del idioma inglés en los

estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?

- ¿Qué efectos tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento del Manejo del Discurso del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014? ”
- ¿Qué efectos tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la Interacción Comunicativa del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014? ”

## **1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. OBJETIVO GENERAL**

Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

### **1.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento del Manejo del Discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la Interacción Comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” en el mejoramiento de la gramática y vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

### **1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. HIPÓTESIS GENERAL**

La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

#### **1.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

H1: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Pronunciación del inglés en

los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

H2: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento del Manejo del discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

H3: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Interacción Comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

H4: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Gramática y Vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

## **1.4. VARIABLES DE INVESTIGACION**

### **1.4.1. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES**

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Expresión Oral

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Juegos Educativos

### **1.4.2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE VARIABLES**

**VARIABLE DEPENDIENTE: Expresión Oral**

Es el acto lingüístico correctamente realizado por el hombre, para comunicar sobre su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un



tema, crítica, etc. Es una habilidad en la comunicación oral que consiste en enviar mensajes orales. La expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Educativos**

El programa de Juegos Educativo está conformado por un grupo de actividades que son importantes para el desarrollo del aprendizaje de manera espontánea y divertida en el aula de clase, puesto que proponen una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportando descanso y recreación al estudiante. Los Juegos Educativos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica.

#### **1.4.3. DEFINICION OPERACIONAL DE VARIABLES:**

##### **PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESION ORAL”**

##### **1.4.3.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA.**

La expresión oral cumple un papel fundamental en el proceso comunicativo ya que es la materialización de la lengua oral y, como tal, se basa en la producción, así como en la percepción, he allí su importancia para el proceso de comunicación. El presente programa, tiene como propósito desarrollar la expresión oral a través de “Los Juegos Educativos” cuya aplicación tendrá un aporte significativo en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Por otro lado, a través de los diferentes indicadores como la pronunciación, manejo de vocabulario y gramática y por último la optimización del Manejo

del Discurso; los estudiantes podrán adquirir dichas habilidades poco a poco hasta llegar a mejorar la expresión oral sin causar estrés y angustia en este proceso. Es por ello que proponemos este programa con la intención de que el profesor del área inglés use esta propuesta como una posibilidad extrínseca para amenizar la interacción entre los estudiantes y así, mejorar su expresión oral mediante el uso de Juegos Educativos.

#### 1.4.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE EXPRESIÓN ORAL

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	Escala de medida
Y : EXPRESION ORAL	1. Pronunciación	Habla con correcta entonación y acento en cada palabra o frase articulada.	Intervalo (puntaje escala Vigesimal)
	Manejo del Discurso	Habla con naturalidad y coherencia en su discurso.	
	3. Interacción Comunicativa	Demuestra asertividad al tomar su turno al iniciar y responder dentro de la conversación.	

	4. Gramática y vocabulario.	Demuestra su conocimiento al aplicar el vocabulario y estructura gramatical que requiere la interacción.	
--	-----------------------------	--	--

## **1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

En la actualidad aprender lenguas extranjeras es una necesidad ineludible para los seres humanos, ya que el nivel de desarrollo alcanzado por las sociedades del tercer milenio producto de su integración económica y cultural exige el dominio de ellas. En esta realidad, se imponen grandes desafíos a los estudiantes, ya que además del dominio de su lengua materna deben desarrollar su competencia comunicativa en determinada lengua extranjera y en distintos contextos comunicativos.

La enseñanza de lenguas extranjeras es un proceso complejo ya que implica definir una apropiada metodología, una concepción del lenguaje y la aplicación de una estrategia didáctica que facilite al estudiante el desarrollo de sus habilidades de acuerdo a sus necesidades comunicativas.

Desde la perspectiva teórica el estudio aporta conceptos válidos para el mejoramiento de la expresión oral de idioma inglés en nuestra región, tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes y el grado de conocimiento del idioma. Consideramos como punto de partida la teoría cognoscitiva del uso de Juegos Educativos de Piaget, sobre todo nos enfocamos en la importancia de la perspectiva comunicativa como principal herramienta del desarrollo social, en este sentido el estudio propone el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes así como la optimización de sus competencias comunicativas.

Desde una perspectiva práctica, el estudio aporta instrumentos y procedimientos útiles para el desenvolvimiento del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, empleando estrategias que les permitan al docente y estudiantes interactuar de manera dinámica y espontánea a medida que los estudiantes mejoren su nivel de expresión oral.

Desde el punto de vista metodológico sirve como referente metodológico para futuros estudios no solo en el campo experimental sino en otros campos de estudio, evocados al desarrollo o mejoramiento de la expresión oral. En tal sentido, aporta una estrategia dinámica de Interacción Comunicativa, enfocado en el aspecto cognitivo en el cual el estudiante necesita desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales a medida que va aprendiendo a comunicarse en un nuevo idioma.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO**

#### **ANTECEDENTE INTERNACIONAL I**

Vizco C, O´ Reilly E. (2010). [carmen.vizco@infomed.sld.cu](mailto:carmen.vizco@infomed.sld.cu). *Juego Didáctico, Su Relevancia En La Enseñanza Del Inglés En La Carrera De Medicina. Juego De Domino*. Instituto Superior de Ciencias Médicas de La Habana Facultad de Ciencias Médicas General Calixto García. Departamento de Inglés.

Este estudio asume una metodología descriptiva y experimental en la que podemos decir que con el empleo de este juego didáctico (Juego De Domino), 100% de los estudiantes de la clase participa de forma activa, lo que hace la clase más amena, dinámica y activa; a partir del trabajo en equipo se incentiva el colectivismo, la camaradería y el deseo de participar, se eleva el autoestima a los estudiantes: poder demostrar que son capaces de aprender más y demostrar sus conocimientos. Los resultados académicos obtenidos por los alumnos en los grupos donde se ha utilizado este juego, en el que más de 90% de los estudiantes obtuvo calificaciones entre 4 y 5 puntos y en los grupos donde no se utilizó, no se llegó nunca a 80% . Se concluye que este juego les da a los estudiantes la posibilidad de utilizar con más fluidez y coherencia los verbos irregulares que les propician más dominio del contenido impartido en la clase, lo que fortalece el desarrollo de sus habilidades y la expresión oral.

## **ANTECEDENTE INTERNACIONAL II**

Salazar, C., Villamil, A. (2012). *“Application of games for the development of speaking skill in fourth graders from REMIGIO ANTONIO CAÑARTE SCHOOL.* UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA. Facultad de Bellas Artes y Humanidades.

Las autoras analizaron a través de una investigación cualitativa la reacción de los estudiantes a la implementación de juegos en clase, y la influencia de dichas actividades en los estudiantes. Las observaciones se llevaron a cabo a través de notas de campo, listas, y grabaciones de video. También fue evidenciado en un mayor o menor grado cómo la implementación de juegos ayudó a los estudiantes a mejorar el habla en la lengua inglesa teniendo en cuenta la evaluación de los aspectos básicos de la expresión oral como el reconocimiento del tema, la articulación, la fluidez, la proyección de la voz, la entonación, respuestas de los estudiantes a las preguntas del profesor, la interacción entre los estudiantes y finalmente la motivación.

Los hallazgos de esta investigación concluyen que la implementación de juegos en clases de inglés, les brinda a los estudiantes la oportunidad de practicar y mejorar la habilidad del habla. Los resultados de este estudio sugieren que las lecciones que incluyen juegos deberían ser bien estructuradas, ya que este tipo de clases pueden ser algunos de los pocos espacios en los cuales los estudiantes tengan la oportunidad de hacer uso del habla. La muestra de estudio fue de 28 estudiantes, estos fueron divididos en dos grupos: experimental y control, dentro los cuales las investigadoras aplicaron juegos didácticos solo al grupo experimental; mientras que para el grupo control se utilizaron

métodos tradicionales. Al finalizar el proyecto, el investigador constato que los alumnos del grupo experimental demostró que los juegos pueden ayudar a los estudiantes a involucrarse en las actividades de clase, y al mismo tiempo que hacen uso de la segunda lengua, el facilitador puede hacer un diagnóstico de la producción oral de los aprendices. Es así que el desarrollo del estudio permitió afirmar que la aplicación de juegos didácticos verdaderamente es efectiva para desarrollar la habilidad de comunicarse oralmente.

### **ANTECEDENTE NACIONAL**

Villalva, A. (2012). *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en el inglés, por los alumnos del primer grado de la IES. INDUSTRIAL “PERU BIRF DE JULIACA”*. Universidad Nacional del Altiplano – Puno. Facultad de ciencias de la Educación.

“Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés de los estudiantes del primer grado de la IES Industrial “PERU BIRF” de la Ciudad de Juliaca 2011”, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos verbales en la comunicación oral en dichos estudiantes. Las variables de estudio que formaron fueron parte del trabajo; Juegos Verbales, como variable independiente y tenemos el desarrollo de la comunicación oral como variable dependiente, considerando a este las dimensiones de capacidad y actitud, también estos tienen sus respectivos indicadores. El fin de investigación pertenece al experimental cuyo diseño es el cuasi experimental porque se tomó en cuenta dos grupos uno experimental al que se aplica los juegos verbales en el desarrollo de la comunicación oral en inglés y el otro



grupo donde no se aplican la experimentación de los juegos verbales. El instrumento utilizado para la recolección de datos fue la lista de cotejo que permitió realizar la recolección de datos acerca del nivel de conocimiento adquiridos, por los alumnos, en donde se establecen los logros de cada uno mediante indicadores. La muestra estuvo conformada por estudiantes del primer grado de educación secundaria, sección “A” y “B” y la población estuvo conformada por todos los alumnos del primer grado de la Institución Educativa.

Como conclusión, se confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo mejora la capacidad de comunicación oral pues tuvo efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido en la operacionalización de variables. Además estos influyen positivamente en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de las palabras en la comunicación oral; así como en el desarrollo de la audición de la voz en la entonación pues familiariza la expresión oral de los estudiantes; finalmente permite el desarrollo de la expresión espontanea, el dialogo abierto y cortés en su comunicación con los demás.

#### **ANTECEDENTE LOCAL**

Acuña, D., Avendaño, S., Cajo, M. (2008). *Efecto de Juegos Didácticos en el conocimiento de vocabulario en inglés de estudiantes del 1º de secundaria del CEUNAP-IQUITOS.*

Los bachilleres en educación secundaria Daniela Acuña, Selva Avendaño y Mirian Cajo nos ofrecen una investigación de tipo cuasi-experimental en el que demuestra las ventajas del uso de

juegos didácticos en el desarrollo de vocabulario en la clase de inglés. Teniendo una muestra de 30 estudiantes en el grupo control y 30 estudiantes en el grupo experimental. Después de la aplicación del programa se llegó a la conclusión, que el grupo control habría mantenido su índice de poco conocimiento del vocabulario; en cambio el grupo experimental habría obtenido un notable incremento del 50% de conocimiento de vocabulario a través de los juegos didácticos. Esto puso en evidencia que la utilización de juegos didácticos mejoró cualitativamente en el nivel de conocimiento de vocabulario en inglés en estudiantes del 1er año de secundaria del CEUNAP.

## **2.2. MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO**

### **2.2.1. APROXIMACIONES CONCEPTUALES DE JUEGOS**

DEFINICION.- El juego es una fuente de desarrollo y aprendizaje donde convergen los factores cognitivos, motivacionales y afectivo-sociales que estimulen la actividad, el pensamiento y la comunicación.<sup>1</sup>

Según Elkonin (1984) sobre la teoría de los juegos: “llamamos juego a una práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida real al margen de su propósito práctico real”<sup>2</sup>

Para Piaget (1945) el desarrollo intelectual del individuo por medio del juego, con base a esquemas elaborados, junto a sus vivencias y

---

<sup>1</sup>Gutiérrez, Y. (2008). “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria”. Pág. 20

<sup>2</sup>Elkonin, D., (1984). *Psicología del juego*. Antonio Machado Ed. Madrid. PP: 75-76

experiencias, crean la significación del aprendizaje, que con antelación ha asimilado en su vida cotidiana. Para él, el juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el individuo emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente en una especie de lectura de la realidad a partir de su propio y personal sistema de significados. En el juego predominan las acciones de asimilación, de acuerdo a su percepción personal, sin buscar una explicación lógica, que no es necesaria, simplemente toma las situaciones cómo se las presentan, sin más conjeturas.<sup>3</sup>

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el individuo se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal, el jugar asegura su socialización y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad donde vive para asumir los papeles que le correspondan en cada momento de su vida. Existe un vínculo: juego-pensamiento-lenguaje con su mundo exterior donde le permite interiorizar el juego y retroalimentar sus conocimientos y experiencias a partir de las actividades que realiza.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El juego es algo inherente a la naturaleza del niño que tiene una gran importancia para su desarrollo integral. Según Garaigordobil (1990) es la actividad por excelencia de la infancia, y una necesidad vital. Siendo además, el juego muy importante en el desarrollo del niño, también lo es para el adolescente en adelante.<sup>4</sup>

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en para el ser humano, ya que aportan una forma diferente de adquirir

---

<sup>3</sup> Piaget, J. ( 1945) "*La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición de lenguaje*", en: *La formación del símbolo en el niño*. México, F. C. E. pp. 146-149.

<sup>4</sup>Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*.

aprendizaje, aportando descanso y recreación al mismo. Los juegos pueden orientar el interés de la persona a diferentes áreas de la vida que se involucren en la actividad lúdica.<sup>5</sup>

### **Importancia del juego para el desarrollo psicomotor y los sentidos**

Es necesario el juego para que el niño se desarrolle. Según Aquino y Sánchez (1999) el juego y el cuerpo se relacionan en su evolución a través de la actividad física que le resulta fundamental al niño para acceder placenteramente conocimiento de la realidad: vivencia, percepción sensorial y movimiento que se asocian con el juego de sus primeras etapas. En los juegos de movimiento, además de potenciar un desarrollo en la coordinación motriz también potencia el desarrollo de los sentidos y la estructuración perceptiva.<sup>6</sup>

### **Importancia del juego para el desarrollo cognitivo**

Durante el juego, los niños aprenden porque obtienen nuevas vivencias, esa es la oportunidad para cometer errores, aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. Para Garaigordobil (2005) el juego se trata de un instrumento que ayuda a desarrollar la capacidad del pensamiento. El juego también, es un estímulo para desarrollar la memoria y ayuda a mantener la atención.<sup>7</sup>

### **Importancia del juego para el desarrollo afectivo**

---

<sup>5</sup> Minerva, C. (2007). *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”*. (Proyecto de Investigación).

<sup>6</sup> Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). *Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*.

<sup>7</sup> Garaigordobil, M. (2005). *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*.

Se puede argumentar que el juego es una actividad que proporciona entretenimiento, placer y alegría de vivir. Permite expresarse libremente, canalizando las energías positivas y descargando las tensiones. Se constituye así un factor decisivo para el equilibrio psíquico en los primeros años de vida y dominio de sí mismo.<sup>8</sup>

## **CARACTERISTICAS**

De acuerdo a Testa (1997) para adentrarnos más en la esencia de los juegos se enunciarán a continuación una serie de aspectos que caracterizan al juego con fines didácticos:<sup>9</sup>

- Constituyen un proceso natural que le permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- Son espontáneos.
- Contribuyen a que el educando aprenda y consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad.
- Motivan emociones y sentimientos diversos.
- Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y la personalidad del educando.
- Están reglamentados.
- Pueden ser tanto competitivos como cooperativos.
- Abarcan contenidos importantes y necesarios para conocer y dominar futuras actividades del educando.

---

<sup>8</sup>Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.*

<sup>9</sup>Testa, A. (1997). PROMET. *Proposiciones Metodológicas: Aprendizaje mediante Juegos*

## VENTAJAS DE LOS JUEGOS

Es importante saber que el uso de los juegos tiene muchos beneficios para el aula. Estos beneficios se han dividido, en cuatro áreas generales:<sup>10</sup>

- a) **Beneficios afectivos:** los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- b) **Beneficios cognitivos:** los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- c) **Beneficios dinámicos:** los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.
- d) **Beneficios de adaptabilidad:** los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

Según Testa (1997) Los juegos son importantes no-solo porque ayudan a los que aprenden a sentirse naturalmente motivados, sino también porque ayudan a los profesores a estar más cerca de los estudiantes. Son considerados ventajosos como actividades de enseñanza aprendizaje, especialmente en la clase de idioma, porque:<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Langeling, M., Malarcher, C.,(1997) *'Index Cards: A Natural Resource for Teachers'*.

<sup>11</sup> Testa, A. (1997). PROMET. Proposiciones Metodológicas: Aprendizaje mediante Juegos.

- Ayudan a eliminar inhibiciones.
- Fortalecen la relación entre el profesor y los alumnos y entre alumnos.
- Crean interés hacia el aprendizaje de una forma placentera y divertida.
- Ayudan a los profesores de idiomas a crear contextos en los cuales la lengua es útil y significativa.
- Ayudan a reducir tensiones y ansiedades.

Para Kim (1995) “Es posible aprender un idioma, así como disfrutar de uno mismo al mismo tiempo. Una de las mejores maneras de hacer esto es a través de juegos”<sup>12</sup>.

Hay muchas ventajas de la utilización de juegos en el aula:

- Son motivador y desafiante.
- Aprender un idioma requiere un gran esfuerzo. Los juegos ayudan a los estudiantes a hacer y sostener el esfuerzo de aprendizaje.
- Juegos ofrecen la práctica del idioma en los distintos habla Habilidades de, escribir, escuchar y leer.
- Ellos animan a los estudiantes a interactuar y comunicarse.
- Crean un contexto significativo para el uso de la lengua.

### **DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS**

Los autores del ISTE (2007) señalan que “Los alumnos pueden mostrar reacciones negativas hacia los juegos lo cual puede trabajar en contra del propósito del aprendizaje esperado”<sup>13</sup>, esto ocurre porque:

---

<sup>12</sup>Kim, L., (1995) '*Creative Games for the Language Class*'.

<sup>13</sup>The International Society Technology in Education (ISTE). (2007). *Playing Games in School*.

- En una situación competitiva, los estudiantes pueden emplear estrategias que ignoren los objetivos del aprendizaje.
- El tiempo incrementado asociado con preparar y deliberar un juego podría no ser una opción favorable para logro de los objetivos propuestos por el profesor.
- El aprendizaje tradicional, durante el cual los estudiantes reciben menos retroalimentación y tiene pocas opciones, podría ser difícil para ellos después de jugar un juego.

## **LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO**

El juego en la educación tiene gran importancia porque hace posible que todos los órganos del cuerpo estén en actividad además fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego representa un factor poderoso para la preparación de la vida social el niño; jugando aprendes valores como la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creativo. Los juegos posibilitan el desenvolvimiento del lenguaje, del ingenio y el desarrollo del espíritu de observación. Afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También ayuda la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; posibilita la soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Acuña, S., Avendaño, A., Cajo, CH. (2008)La importancia educativa del juego es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestra escuelas prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se hace posible una educación integral y permanente. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. Entonces tenemos



que tomar en cuenta que el niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto es el medio más importante para educar.<sup>14</sup>

## **JUEGOS EDUCATIVOS.**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica.

El juego como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo eso lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación. Los Juegos Educativos están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales generales o de manera particular. El juego es una combinación de entre aprendizaje serio y diversión.<sup>15</sup>

## **TIPOS DE JUEGOS**

A continuación se presenta los diferentes juegos que se llevarán a cabo el proyecto de investigación, considerando para cada juego educativo el nivel de Inglés de los alumnos; tiempo racional, objetivo, la organización de los alumnos en el aula así como el uso de materiales didácticos; siendo al mismo tiempo importante mencionar que cada juego fue adaptado según el plan anual, unidades didácticas y sesiones de aprendizaje a desarrollarse:

---

<sup>14</sup> Acuña, S., Avedaño, A., Cajo, CH. (2008). "Efectos de los juegos didácticos en el nivel de conocimiento de vocabulario en Inglés de los estudiantes del 1er de secundaria el CEUNAP-2007"

<sup>15</sup> Minerva, C. (2007). "El juego como estrategia de aprendizaje en el aula". (Proyecto de Investigación).

## **JUEGO DE LA PELOTA CALIENTE:**

**Adaptado del juego “The ball game” de Iteslj.org/game.**

**17/08/14**

**Tipo de Técnica:** Técnica de comunicación.

**Tamaño del grupo:** Para este juego se necesita como mínimo 18 estudiantes.

**Objetivos:** Practica de la expresión oral (**pronunciación, fluidez y vocabulario**) y lograr que los estudiantes den a conocer a sus compañeros una información específica de manera oral (en este caso en el idioma inglés) a fin de que retengan la información y forme parte de su léxico.

**Duración estimada:** La duración estimada de este juego es de 30 minutos.

**Materiales:** Imágenes, pelota pequeña, audio, radio, recursos del aula.

**Procedimiento:** Para dar inicio al juego los 18 estudiantes que formaran parte del juego deberán formar un círculo. El encargado que dirigirá el juego elegirá al azar a un estudiante del círculo y le entregará una pelota pequeña. Esta pelota tendrá que circular por todo el círculo que conforman los estudiantes y se detendrá hasta que el encargado lo decida (el encargado utilizara una canción en particular para hacer circular la pelota y al detener la canción la pelota tiene que dejar de circular). El estudiante que tenga la pelota tendrá que decir una frase (de manera oral) de acuerdo al tema que se está tratando (el estudiante tendrá 20 segundos para decir la frase). Luego este tendrá que sentarse. Este mismo procedimiento se realizara con los estudiantes que aún están en el círculo.

## **LA CHARADA INGLESA:**

**Adaptado del juego “Adverbial Charades” de Iteslj.org/game.**

**17/08/14**

**Tipo de Técnica:** técnica de comunicación

**Tamaño del grupo:** Para este juego se necesitara 18 estudiantes distribuidos en tres columnas de 6 estudiantes.

**Objetivos:** Practica de la expresión oral (**fluidez, pronunciación y vocabulario**) y lograr que los estudiantes puedan decir expresiones (de manera oral) relacionadas al tema que se está tratando (expresiones en afirmación, negación e interrogación) observando mímicas y gestos de sus compañeros.

**Duración estimada:** 40 minutos

**Materiales:** Imágenes, fichas, recursos del aula.

**Procedimiento:** Los 18 estudiantes estarán distribuidos en tres columnas de 6 estudiantes respectivamente (las columnas se definirán como columna 1, columna 2, columna 3), un estudiante de cada columna estará sentado en una silla frente de su respectiva columna. Para llevar a cabo el juego se necesitará un encargado que estará detrás del alumno que está sentado, este mostrara una imagen relacionado al tema que se está tratando al primer alumno de la columna y este tendrá que describir la imagen usando gestos y mímicas y el alumno sentado tendrá que inferir la información y decirlo mediante una oración. Todas las oraciones lo deben decir de forma afirmativa o negativa según sea el caso de la imagen. El estudiante que está en la silla tendrá 45 segundos para formular la oración y decirlo, si al terminar los 45 segundos esto no fue posible el alumno automáticamente pasara al final de su respectivamente columna y el alumno que está haciendo los gestos pasara a la silla para realizar la misma función. Este procedimiento se realizara

hasta que todos los alumnos de la columna pasen por la silla. Las imágenes reflejaran una situación diferente cada vez que un alumno este en la silla. La columna 1 realizara primero el juego, luego la columna 2 y luego la columna 3 (para cada columna las imágenes serán diferentes), para tener en cuenta cuál de las columnas pudo realizar más oraciones coherente a las imágenes presentadas.

## **¡TÚ ERES UN ESPÍA!**

**Tipo de técnica:** Técnica de comunicación

**Tamaño de grupo:** grupo de tres

**Descripción:** este juego educativo promueve la práctica del Manejo del Discurso, vocabulario.

**Duración estimada:** 40 minutos

**Materiales:** Imágenes, fichas, cronometro, recursos del agua.

**Procedimiento:** El profesor empieza dando todas las instrucciones a todo el salón: los estudiantes tendrán que asumir el rol de detectives y ladrones. Se asumirá una situación ficticia, por ejemplo: el robo a un banco, en la cual uno de los estudiantes será el detective y los otros dos estudiantes los sospechosos. La pareja de sospechosos se deben poner de acuerdo para inventar una coartada, transcurrido un tiempo, uno por uno de los sospechosos será interrogado por el detective sin que el otro compañero escuche las preguntas. Las preguntas estarán referidas a todo lo que hicieron en el pasado, donde estuvieron y con quienes.

El grupo intentara ver si las coartadas de los sospechosos coinciden o si por el contrario son los culpables. Después los estudiantes podrán intercambiar roles para que todos puedan explicar sus coartadas y ser ladrones y detectives.

## **JUEGO DE LA RULETA RUSA.**

### **Adaptado a las necesidades de los estudiantes**

**Descripción:** Este juego educativo promueve la práctica de vocabulario, pronunciación y fluidez.

**Duración:** 40 minutos

**Tipo de técnica:** Técnica de comunicación

**Tamaño de grupo:** 14 estudiantes

**Materiales:** Imágenes, ruleta, cartillas de colores, recursos del aula.

**Procedimiento:** El profesor presenta la actividad en el que cada estudiante coja un número del 1 al 14. El mediador coloca pedazos de papeles de colores en cuatro bolsas diferentes el cual estarán representadas en la ruleta; cada bolsa contendrá cuatro piezas de papel de colores enumeradas; la primera bolsa que contengan los papeles de color rojo tendrá los números del 1 al 4; la bolsa de color verde tendrán los números del 5 al 8; la bolsa de color amarillo tendrán los números del 9 al 13 y la bolsa de color azul contendrán los números del 14 al 18. Cuando la ruleta marque un color específico el profesor toma al azar una pieza de papel que contenga un número específico dentro de la bolsa del mismo color, el estudiante que tenga el mismo número dice una oración utilizando las expresiones aprendidas en clase.

## **ADIVINA QUIÉN SOY**

**Adaptado del juego “Guess my name”<sup>16</sup>**

**Tipo de técnica:** Técnica de comunicación

**Tamaño de grupo:** todo el salón

**Tiempo:** 45 minutos

**Descripción:** este juego educativo promueve la práctica de la Interacción Comunicativa, vocabulario y fluidez.

**Materiales:** Imágenes, fichas de colores, recursos del aula.

---

<sup>16</sup> Hadfield, J.(2000). *Classroom Dynamics*.

**Procedimiento:** El profesor empieza dando todas las instrucciones a todo el salón: el juego consiste en que los estudiantes deben adivinar un persona, real o ficticio, a través de preguntas. Cada estudiante coge una pequeña cartilla, en la cual estará escrito el nombre de un personaje, y se lo pega en la frente sin que lea. Por turnos, realizan una pregunta por persona y el resto del grupo contesta hasta que todos resuelvan al personaje. Las preguntas estarán referidas a un texto que previamente se desarrollara en la clase.

## **JUEGO DEL TELÉFONO MALGRADO**

**Adaptado del juego del juego “Whispering game” de [iteslj.org/games.17/08/14](http://iteslj.org/games.17/08/14)**

**Tipo de técnica:** técnica de comunicación.

**Tamaño de grupo:** para este juego solo se necesita 14 personas distribuidas en dos filas de 7 estudiantes.

**Objetivos:** Práctica de la expresión oral (**fluidez, pronunciación**) y en lograr que los estudiantes den a conocer a sus compañeros una información específica de manera oral (en este caso en el idioma inglés) a fin de que retengan la información y forme parte de sus léxico, y también poner de ejemplo, que si se quiere dar una información puede ser modificado o alterada a medida que esta información se esté transmitiendo de compañero a compañero, ocasionando fracturas en la misma, y como la sociedad con la que se trabajara es un grupo (escolar), es más frecuente que se presente este tipo de "técnica," es decir, que se den los cuchicheos ocasionando fracturas que den como resultados conflictos o distorsión en el mensaje.

**Duración estimada:** 20 minutos

**Materiales:** Imágenes, cartillas de colores, recursos del aula.

**Procedimiento:** Los 14 alumnos se distribuirán en dos columnas de 7 alumnos. Para llevar a cabo el juego se necesitara dos encargados (un encargado por columna de alumnos).cada encargado estará ubicado al costado del séptimo alumno. Estos mostraran al séptimo alumno una oración referente al tema que se está tratando (las oraciones serán los mismos para cada columna) y se lo dirán de manera oral (en el idioma inglés.) Este alumno tendrá que decírselo (lo que se acuerde) al sexto alumno lo que escuchó, este al quinto alumno y así sucesivamente hasta llegar al primer estudiante. Los primeros estudiantes dirán las oraciones que escucharon frente a sus compañeros para así saber en cual columna la información se distorsionó. Después estos primeros alumnos pasaran al sexto puesto de sus respectivas columnas para realizarse el mismo procedimiento, pero las oraciones que mostraran los encargados serán diferentes. Este procedimiento se realizará hasta que los 6 alumnos de cada columna digan las oraciones frente sus compañeros.

## **DENTRO Y FUERA DEL CÍRCULO**

**Adaptado del juego “Circle”<sup>17</sup>**

**Tipo de Técnica:** de comunicación

**Tamaño del grupo:** todos los alumnos del aula

**Objetivos:** practicar la expresión oral (**Interacción Comunicativa, pronunciación, fluidez y gramática**)

**Duración estimada:** 30 minutos.

**Materiales:** Recursos del aula, imágenes, ficha de control.

---

<sup>17</sup> Hadfield, J.(2000). *Classroom Dynamics*.

**Procedimiento:** Para el desarrollo de este juego, los estudiantes tienen que formar un círculo con las carpetas del aula, cada carpeta tendrá dos sillas. Los estudiantes estarán sentados en las carpetas ordenados al azar. El círculo tendrá un punto de inicio y un punto final. El encargado de llevar a cabo el juego elegirá estos puntos al azar. Los dos estudiantes sentados en las carpetas asumirán un rol. Uno de ellos será estudiante **A** y el otro estudiante **B**. los estudiantes **A** realizarán preguntas sobre un tema específico (**tres preguntas**) y los estudiantes **B** tendrá que responder estas preguntas. Luego los estudiantes **A** tendrán que rotar a la siguiente carpeta (**por el lado derecho del círculo**) realizando la misma función con el alumno que está en la carpeta que de hecho es un estudiante **B**. Los estudiantes **A** tendrán que rotar hasta llegar a su carpeta de inicio. Finalmente los estudiantes cambiaran de roles, los estudiantes **A** asumirán el rol de los estudiantes **B** y los estudiantes **B** el de los estudiantes **A** y se realizara el mismo procedimiento.

## **JUEGOS EN EL AULA DE LENGUA EXTRANJERA**

Según Ersoz, A. (2000) afirma que, cuando se utilizan adecuadamente los juegos en la clase, los estudiantes se sientan cómodos para participar y ejercer sus habilidades de lenguaje. La mayoría de los estudiantes encuentran los juegos divertidos y entretenidos, al mismo tiempo los juegos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de hacer uso de la lengua extranjera en que se desarrolla la clase. Los juegos también fomentan y promueven actividades de colaboración. El profesor debe diseñar un plan con el fin de enriquecer las habilidades comunicativas en la que los juegos llevan a los estudiantes a que participen y se sientan motivados



durante el desarrollo de la actividad. Los juegos funcionan como una herramienta que proporciona satisfacción al proceso de aprendizaje de los estudiantes y al mismo tiempo le permite al profesor dar a los estudiantes la información que quiere transmitir.<sup>18</sup>

### **¿POR QUÉ EL USO DE JUEGOS EN LA HORA DE CLASE?**

De acuerdo con Lewis, M.(1999) los juegos son realmente buenas opciones educativas de aprendizaje para los profesores, ya que con ellos, las clases tradicionales se convierten en un escenario eminente para los estudiantes, donde ciertas habilidades se desarrollan mientras están jugando. A través de juegos los estudiantes pueden descubrir, experimentar e interactuar con su entorno, si el profesor utiliza los juegos correctamente.<sup>19</sup>

Mei, Y. &Yu-Jing, J. (2000) afirman que, cuando los niños aprenden un idioma extranjero con juegos, pueden aprender de la forma natural en que adquieren su lengua materna sin ser conscientes de lo que están estudiando. Entonces, ellos van a aprender sin ninguna presión y actividades estresantes; por esta razón, pudieran aprender e incrementar sus habilidades de una mejor manera.<sup>20</sup>

#### **2.2.2. EXPRESIÓN ORAL**

Es una habilidad en la comunicación oral que consiste en enviar mensajes orales. La expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para

---

<sup>18</sup>Ersoz, A. (2000). *Six games for the EFL/ESL classroom*.

<sup>19</sup> Lewis, M. (1999) *Idioma (desarrollo) como partícula, onda, y campo*.

<sup>20</sup>Mei, Y. Y., &Yu-Jing, J. (2000). *Cómo utilizar los juegos en una clase EFL para la Infancia*.

comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

Según las investigaciones de Burns, A & Joyce, H. (1997), La expresión oral es definida como un proceso interactivo de construcción de significados que envuelve el producir, recibir y procesar información. Su forma y significado dependen del contexto in el cual ocurren, de los participantes y del propósito de la comunicación.<sup>21</sup>

La expresión oral también es definida para Burns, A & Joyce, H. (1997), como la capacidad del aprendiz de lenguas extranjeras a expresarse oral, coherente, fluida y apropiadamente, así mismo en un significativo contexto dado para servir en ambos propósitos transaccional e interaccional, usando una correcta pronunciación, gramática y vocabulario, adoptando la pragmática y las reglas del discurso de la lengua hablada.

Este proceso consiste en expresar los pensamientos, emociones, sentimientos e ideas con fluidez y claridad, utilizando de forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresarse en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa.<sup>22</sup>

También se llama expresión oral a una de las habilidades a desarrollar en el aprendizaje tanto de la lengua materna (de manera

---

<sup>21</sup>Burns, A & Joyce, H. (1997). *Focus on Speaking*. Sydney: National center for English. *Language Teaching and Research*.

<sup>22</sup> Ministerio de Educación (2010) *Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de Inglés*.

inconsciente) como de una lengua extranjera (de manera deliberada, consciente).

Tomando en cuenta la importancia de la expresión oral dentro del proceso comunicativo, para fines de este proyecto se consideran los siguientes indicadores: pronunciación, Manejo del Discurso, Interacción Comunicativa, así como la gramática y vocabulario para la evaluación de la capacidad de expresión oral.

### **2.2.2.1. PRONUNCIACIÓN**

La pronunciación es el soporte de la transmisión de la información oral y por tanto, el elemento que condiciona la inteligibilidad del mensaje. La pronunciación transmite el mensaje oral, de forma que puede facilitar o dificultar al oyente el reconocimiento de las palabras. Por tanto, la importancia comunicativa de la pronunciación reside en que otorga inteligibilidad al texto oral del que forma parte.

Para Brown (1992) la pronunciación no es sólo la producción sino también la percepción de los sonidos del habla<sup>23</sup>.

Para Seidlhofer (2001) en su investigación, define la pronunciación como la producción y la percepción de los sonidos, del acento y de la entonación<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup>Brown, G. (1992). *Approaches to Pronunciation*.

<sup>24</sup>Seidlhofer, B. (2001). "Pronunciation" en CARTER y NUNAN (editores): *Teaching English to Speakers of other Languages*.

Para (Cantero, 2003) en cambio, la pronunciación es la producción y la percepción del habla. El acento y la entonación son los responsables de la integración del habla en bloques fónicos.

## LA ENTONACIÓN

Es la sucesión de las alturas musicales relativas que encontramos dentro de un grupo fónico y que termina los límites entre uno y otro. Una misma palabra, frase u oración varía de significado o de matiz según la entonación con que la pronunciamos<sup>25</sup>. Veamos las variaciones en este ejemplo:

- Los corruptos de la cárcel. (afirmación)
- ¿Los corruptos de la cárcel?(duda)
- ¡Los corruptos de la cárcel! (énfasis)

## EL ACENTO

Es el sonido de intensidad. Dentro de un mismo tono los sonidos pueden ser más o menos intensos, es decir fuertes o débiles.

El acento será, entonces, la intensidad relativa dentro de un grupo de fonemas. La posición del acento determina los cambios de significados en las palabras.<sup>26</sup>

Mientras que el **acento** actúa en las palabras, la **entonación** ejerce su influencia en la frase. El acento y la entonación cumplen tres funciones; la función principal es la de integrar el discurso en

---

<sup>25</sup>Instituto de Ciencias y Humanidades (2008) *Lenguaje: Teoría Esencial*.

<sup>26</sup>Instituto de Ciencias y Humanidades (2008) *Lenguaje: Teoría Esencial*.

bloques significativos, cada uno con un núcleo (el acento de frase). La función lingüística de la entonación permite distinguir frases declarativas, interrogativas, suspendidas y enfáticas. Por último, mediante la función expresiva de la entonación pueden transmitirse una gran variedad de emociones<sup>27</sup>.

Según Tench, P. (2005) la pronunciación debe integrarse con otras habilidades (audición con comprensión, lectura y escritura), con elementos extralingüísticos (gestos, expresiones faciales), y con otros aspectos de la lengua (gramática, léxico, estilo, función y discurso)<sup>28</sup>.

Tench, P. (2005) señala que, si es que se desea que el discurso del alumno sea inteligible, el enseñar pronunciación dentro del salón de clase de una LE no debe ser opcional, ya que esta tiene el mismo peso que cualquier otro aspecto de la lengua (gramática o vocabulario). Al emitir un mensaje oral es necesario que la construcción sea correcta y además que sea dicho con una pronunciación aceptable.

Tench considera que el profesor haga consciente al alumno que es vital ganar precisión y fluidez en la comunicación oral al comprender y responder lo que se dice. Este último debe ser capaz de entender, responder y expresar lo que quiere de manera casi simultánea. Es de la siguiente manera: el hablante emite un mensaje oral y el receptor en primera instancia escucha el sonido, después reconoce la gramática, después el vocabulario y por último el estilo.

---

<sup>27</sup>Cantero, J., (2003). "Fonética y didáctica de la pronunciación" en MENDOZA, Antonio (coord.), *Didáctica de la lengua y la Literatura*.

<sup>28</sup>Tench, P. (2005) *Pronunciation skill*. London. Mcmillan.

Por lo tanto, si un alumno tiene problemas de pronunciación puede quedarse en la primera etapa al no reconocer los sonidos.

#### **2.2.2.2. MANEJO DEL DISCURSO**

El Manejo de discurso es la capacidad del hablante para expresar ideas y opiniones en un discurso conectado y coherente. Para el CELS Test of speaking, la tarea más importante del hablante es producir enunciados con el fin de transmitir información, expresar o justificar opiniones. La capacidad del candidato para mantener un flujo coherente de la lengua con una gama adecuada de recursos lingüísticos durante varias expresiones.

No se espera que los estudiantes en el más bajo nivel sean plenamente fluidos, pero ellos deberían ser capaces de continuar con el discurso más allá de un solo enunciado, aunque con cierta vacilación y búsqueda de palabras. En los niveles más altos, los estudiantes deben ser capaces de mantener una extendida fluidez del discurso coherente.<sup>29</sup>

La fluidez y la coherencia son los principales factores que deben estar reflejados del Manejo del Discurso.

#### **FLUIDEZ**

Es la habilidad de hablar de forma razonada en frases semánticamente densas, esta requiere de velocidad en la manifestación oral como la de un nativo, requiere la capacidad de

---

<sup>29</sup>From Cambridge ESOL website: <http://www.cambridgeesol.org/exams/cels.htm>

producir un discurso verbal coherente y organizado con una actitud para producir rápidamente expresiones verbales apropiadas a determinadas ideas.

Guzmán, E. (1995) conceptualiza la fluidez como la habilidad para hablar rápido, natural y sin muchas pausas.<sup>30</sup>

Para Gerald, K (2003) es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera. La fluidez ayuda a que el estudiante tenga la capacidad de utilizar el lenguaje, escuchar, comprender y responder de forma espontánea.<sup>31</sup>

## **COHERENCIA**

La coherencia es la organización lógica, el desarrollo y conexión de ideas expresadas en el discurso, haciendo la comunicación accesible a la comprensión del mensaje.

La coherencia tiene una estrecha relación con la actividad mental ya que sucede en toda persona al relacionar palabras y concordancia mentales. La combinación de palabras, no se encuentra desligada al tipo de texto en que se utilizan, por el contrario y dependiendo del tipo de texto habrá variaciones individuales en los tipos y fuerza cohesiva de combinaciones o colocaciones léxicas.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup>Guzmán, E. (1995). *English Language Testing*. Iquitos. Pg 73g

<sup>31</sup> Gerald, K. (2003.) *How to teach pronunciation*. First edition. England. p. 86 – 89.

<sup>32</sup> Pérez, M. (2006) *Evaluación de la expresión Oral*. Educación Primaria 2003.

### 2.2.2.3. GRAMÁTICA Y VOCABULARIO

#### VOCABULARIO

Peytard, G., (1970) afirma que el vocabulario es el conjunto de todos los vocablos efectivamente empleados por el locutor en un acto de habla concreta.<sup>33</sup>

Para Lewis (1990) “el vocabulario es el aspecto más básico e importante en la enseñanza de inglés. Para él, el idioma consiste en el lexis gramaticalizado (palabra), y no en la gramática lexicalizada”.<sup>34</sup>

En otras palabras el vocabulario es el centro del idioma, la gramática se construye a partir de este; y con la finalidad de adquirir fluidez, los aprendices deberían tener un buen nivel de vocabulario.

#### GRAMÁTICA

La gramática se refiere a la acertada aplicación de las reglas gramaticales y el efectivo arreglo de las palabras. Debería usarse un completo y apropiado rango de formas gramaticales. El desempeño es visto en la efectividad completa del lenguaje usado. Los recursos del vocabulario se refieren a la habilidad del uso de un amplio y apropiado de expresiones nuevas. Se requiere que los estudiantes expresen significados, actitudes y opiniones precisas para ser capaces de transmitir significados precisos. Aunque los estudiantes puedan carecer de vocabulario especializado cuando lidian con

---

<sup>33</sup>Peytard, G., (1970). *Linguistique et enseignement du français*.

<sup>34</sup>Lewis, M., (1999). *Language (development) as particle, wave, and field*.



temas que no le sean familiares. Esto no debería ser necesario en términos generales el recurrir a la simplificación. El desempeño es visto en términos de una efectividad total del lenguaje usado. Se espera que los estudiantes eventualmente muestren que ellos pueden manejar correctamente un rango de recursos y pueda mantener la dirección y fluidez de la interacción sin dificultad.

Harmer, J. (1999) define a la gramática como el estudio de cómo las formas o estructuras son posibles en un lenguaje. La gramática es una descripción de las reglas de como las oraciones del lenguaje están formados. La gramática es el estudio de la sintaxis y la morfología de oraciones. Así mismo estudia las cadenas lingüísticas y slots; es en si el estudio de las palabras que están unidas en un orden particular.<sup>35</sup>

#### **2.2.2.4. INTERACCIÓN COMUNICATIVA**

Este se refiere a la habilidad del estudiante de interactuar con un interlocutor para iniciar y responder apropiadamente, en la velocidad y ritmo requeridos y así cumplir la actividad requerida. Esto incluye la habilidad de usar el lenguaje funcional y estrategias que mantengan la interacción; por ejemplo, en una conversación en el cual se tomen turnos, una debilidad al desarrollar la conversación es finalizarla de forma incoherente. Estos envuelven al menos dos interlocutores y tiende a exigir una considerable negociación y clarificación del significado También se refiere al uso de estrategias para mantener la interacción en un apropiado nivel

#### **TOMA DE TURNOS**

---

<sup>35</sup>Harmer, J. (1999). *How to teach grammar*.

Es la habilidad del interlocutor para tomar un activo protagonismo en el desarrollo del discurso, demostrando sensibilidad al esperar por su turno de expresar sus ideas y opiniones. Esto requiere la habilidad de participar competitivamente en el rango de situaciones interactivas.<sup>36</sup>

## **INICIACION Y RESPUESTA**

Expresión oral significa negociar o intentar dar significados previstos para producir el efecto deseado del oyente. Esto significa “anticipar la respuesta del oyente y los posibles malentendidos, aclarándola y llegar a la respuesta más cercana posible dentro del desarrollo de una discusión en un rango de temas iniciando y respondiendo apropiadamente; como por ejemplo si es una conversación en la que se refiera hacer preguntas con apropiadas respuestas o un comentario en la que se espere una opinión, etc.”<sup>37</sup>

## **2.3.MARCO CONCEPTUAL**

### **Acento**

Es la intensidad con que se pronuncia una silaba en una palabra dentro de una frase para diferenciarla del resto.

### **Aprendizaje.**

Es el proceso de construcción de representación personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Este es un proceso interno de construcción personal del alumno en interacción con su medio sociocultural y natural.

---

<sup>36</sup>Thornbury, S. (2009) *How to teach speaking*.

<sup>37</sup>Thornbury, S. (2009) *How to teach speaking*.

**Entonación:**

Es el grado de elocución, inflexión y expresión de la voz alcanzada, para lograr una expresión oral de máxima calidad.

**Estrategia:**

Es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a las obtenciones una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

**Expresión oral:**

Es el acto lingüístico correctamente realizado por el hombre, para comunicar sobre su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un tema, crítica, etc. Es una habilidad en la comunicación oral que consiste en enviar mensajes orales. La expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

**Fluidez:**

Se conceptualiza la fluidez como la habilidad de hablar rápido, con suavidad, natural y sin pausas ni repeticiones con las que los sonidos, palabras y frases se unen en el lenguaje oral.

**Gramática**

El objetivo de la gramática es el conocimiento de cómo construir una oración. La gramática está sujeta a la construcción de la oración oral y escrita. La gramática describe el mecanismo del lenguaje al

usar un número finito de reglas que pueden generar todas las oraciones de un lenguaje.

### **Interacción Comunicativa**

Es la habilidad de interactuar con un interlocutor dentro de una situación comunicativa, esto incluye la capacidad de iniciar y responder apropiadamente, así como también el uso de estrategias que mantengan la interacción como la apropiada toma de turnos.

### **Juego:**

Es una actividad física o mental, no impuesta sino puramente voluntaria que bien puede ser fundada en la realidad o ficción. Este no tiene otro objetivo más que divertir y producir placer. Es así como quien hace esa clase de actividades estará complacido y animado.

### **Juego educativo:**

Los Juegos Educativos se consideran una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los Juegos Educativos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica.

### **Manejo de discurso:**

El Manejo de discurso es la capacidad del hablante para expresar ideas y opiniones en un discurso conectado y coherente.

### **Pronunciación.**

La pronunciación es el soporte de transmisión de la información oral, de forma que puede facilitar o dificultar al oyente el

reconocimiento de las palabras ya que esta habilidad debe usar modelos correctos de estrés, ritmo y entonación.

**Vocabulario:**

Es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u otra entidad ya que las personas utilizan las palabras adecuadas de acuerdo a lo que demande la interacción.

## **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación pertenece al nivel **EXPLICATIVO**: Explica el comportamiento de una variable en función de otra(s).

### **3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Según la intervención del Investigador:** **EXPERIMENTAL:** Siempre son prospectivos, longitudinales, analíticos y de nivel investigativo “explicativo” (causa – efecto); además de ser “controlados”. **Según la planificación de la toma de datos:** **PROSPECTIVO:** Los datos necesarios para el estudio son recogidos a propósito de la investigación (primarios). Por lo que, posee control del sesgo de medición. **Según el número de ocasiones en que mide la variable de estudio.** **LONGITUDINAL:** La variable de estudio es medida en dos o más ocasiones; por ello, de realizar comparaciones (antes – después) son entre muestras relacionadas. **Según el número de variables de interés:** **ANALÍTICO:** El análisis estadístico por lo menos es bivariado; porque plantea y pone a prueba hipótesis, su nivel más básico establece la asociación entre factores.

**Según nivel de investigación:** **EXPLICATIVO:** Explica el comportamiento de una variable en función de otra(s).

### 3.2.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En nuestro caso es **Cuasi-experimento**: porque la selección de las unidades de estudio fue por conveniencia por proceder de poblaciones intactas.

El diseño de la investigación presenta el siguiente diagrama:

GE:  $O_1$  X  $O_2$

GC:  $O_3$  ..  $O_4$

$O_1$  : Grupo Experimental

$O_2$ : Grupo Control

X : Juegos Educativos

### 3.3. POBLACION, MUESTRA Y METODOS DE MUESTREO

#### 3.3.1. POBLACIÓN

La población de estudio estará conformado por todos los estudiantes del 3ro de secundaria, de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos matriculados en el año escolar 2014 (103 estudiantes).

GRADO Y SECCION	Nº DE ESTUDIANTES
3° A	20
3° B	21
3° C	25
3° D	14
3° E	10
3° F	13
TOTAL	103

### **3.3.2. MUESTRA Y METODOS DE MUESTREO**

#### **3.3.2.1. TAMAÑO DE LA MUESTRA**

La muestra estará conformado por 24 alumnos. El grupo experimental de 14 y el grupo control de 10 alumnos. La selección se hizo por conveniencia, teniendo en cuenta la colaboración de los profesores de aula del 3ro de secundaria, secciones “D” y “E” de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

#### **Criterios de inclusión:**

- Estudiantes del 3er grado de secundaria
- Estudiantes de ambos sexos ( masculino y femenino)
- Edad (entre 14 y 15)
- Alto interés del estudiante para participar de manera voluntaria en experimento pedagógico
- Accesibilidad y facilidad para realizar el estudio

#### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes del 1ro, 2do, 4to, 5to
- Edad (11,12,16,17 años)
- Poco o casi nulo interés del estudiante para participar de manera voluntaria en el experimento pedagógico.
- Poca o casi nula accesibilidad y facilidad para realizar el estudio.

#### **3.3.2.2. MÉTODO DE MUESTREO:**



En el presente estudio se hizo uso del muestro determinístico quiere decir que los elementos de estudio serán seleccionados por conveniencia teniendo en cuenta que en la institución educativa hay 3 secciones del tercer grado de los cuales vamos a seleccionar 2 secciones cuyos profesores de aula mostraron cierto interés por proyecto.

### **3.4. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.4.1. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCION DE DATOS:**

Pasos:

1. Solicitud de permiso a I.E.P.S.M.Nº 60188 “Simón Bolívar”
2. Aplicación de encuesta académica a los grupos: experimental y control.
3. Aplicación de prueba de entrada a los grupos: experimental y control.
4. Procesamiento de los datos de la prueba de entrada en los grupos: experimental y control.
5. Análisis de los datos de la prueba de entrada en los grupos: experimental y control.

#### **3.4.2. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS**

**TECNICAS:**

- Observación
- Análisis documental
- Evaluación educativa

#### **3.4.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**INSTRUMENTOS:**

- Fichas de observación
- Rubricas para la evaluación de cada indicador
- Prueba de entrada y salida.

VALIDEZ cualitativa: Se determinó mediante el juicio de jueces o método Delphi. Los jueces fueron:

- ✓ Dr. Edgar Guzmán Cornejo
- ✓ Mg. Karina García Fernández
- ✓ Lic. Evelyn Del ÁguilaDíaz

Los resultados obtenidos en la prueba de validez de los instrumentos de recolección de datos se muestran en la siguiente tabla en la cual se utilizó la prueba estadística del Alfa de Cronbach:

Alfa de Cronbach	N de elementos
,813	8

La misma que necesita alcanzar como mínimo 0,80 en el coeficiente de correlación calculado. Por lo que nuestra prueba de fiabilidad obtuvo 0,81 lo que significa que nuestros instrumentos estuvieron aptos para la aplicación.

Los instrumentos fueron de fácil aplicación y pudieron ser administrados individual y colectivamente, siempre dentro de un clima de confianza.

La recolección de la información paso por las siguientes acciones:

- Coordinación con las autoridades, a fin de contar con la autorización, el consentimiento informado y el apoyo respectivo.
- Aplicación de los instrumentos a fin de recoger la información requerida.

Finalizado el recojo de datos se precedió a sistematizar, procesar, analizar e interpretar los datos.

### **3.5. PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS**

#### **3.5.1. PROCESAMIENTO DE DATOS**

Para el procesamiento de la información se hizo uso del programa PaswStatistics 21 entorno Windows Xp, Microsoft Word, Microsoft Excel.

### **3.5.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Para la presentación de los datos se utilizó el método tabular Para el análisis numérico se hizo uso de medidas de resumen y para VERIFICAR LA NORMALIDAD DE LOS DATOS SE USO LA PRUEBA DE KOLMOGOROV- S. Y para contrastar nuestra hipótesis hicimos uso de prueba DE LA T O U.

## CAPITULO IV: RESULTADOS

Los resultados con respecto a la variable Expresión Oral e indicadores se dan de la siguiente manera:

**Tabla N°1:** Estadísticas descriptivas de la expresión oral e indicadores de los estudiantes del 3° grado de secundaria del colegio I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR” (Grupo control y experimental), Iquitos-2014.

EXPRESIÓN ORAL		N	Media	Desviación estándar
Antes	GRUPO CONTROL	10	6,10	,568
	GRUPO EXPERIMENTAL	13	6,54	,660
Después	GRUPO CONTROL	10	8,60	1,647
	GRUPO EXPERIMENTAL	13	12,15	1,772

En la Tabla N° 1, se observa que el promedio de notas de la expresión oral es mayor del Grupo Experimental que al Grupo Control. ( $12.15 > 8.60$ , con una desviación estándar de 1,772 y 1,647 respectivamente).

**Tabla N°2:** Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control en Pronunciación en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

PRONUNCIACIÓN		N	Media	Desviación Estándar
Antes	GRUPO CONTROL	10	6,80	1,549

	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	7,31	1,316
<b>Después</b>	<b>GRUPO CONTROL</b>	10	6,60	2,171
	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	12,62	3,203

El promedio de notas en Pronunciación de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control ( $12,62 > 6,60$ , con una desviación estándar de 3,203 y 2,171 respectivamente). Por lo tanto, la aplicación de los Juegos Educativos mejora significativamente la Pronunciación en el idioma Inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°3:** Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control en el Manejo del Discurso en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

<b>MANEJO DEL DISCURSO</b>		<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Antes</b>	<b>GRUPO CONTROL</b>	10	5,90	1,449
	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	6,54	1,808
<b>Después</b>	<b>GRUPO CONTROL</b>	10	9,10	3,071
	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	12,23	2,774

El promedio de notas en el Manejo del Discurso de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control ( $12,23 > 9,10$ , con una desviación estándar de 2,774 y 3,071 respectivamente). Por lo tanto, la aplicación de los Juegos Educativos mejora significativamente el Manejo del Discurso en el

idioma Inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°4:** Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control en la Interacción Comunicativa en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

INTEREACCION COMUNICATIVA		N	Media	Desviación Estándar
Antes	GRUPO CONTROL	10	5,30	,949
	GRUPO EXPERIMENTAL	13	5,46	1,127
Después	GRUPO CONTROL	10	10,10	4,630
	GRUPO EXPERIMENTAL	13	11,77	1,787

El promedio de notas en la Interacción Comunicativa de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control ( $11,77 > 10,10$ , con una desviación estándar de 1,787 y 4,630 respectivamente). Por lo tanto, la aplicación de los Juegos Educativos mejora significativamente en la Interacción Comunicativa en el idioma Inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°5:** Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control en la Gramática y Vocabulario en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

<b>GRAMÁTICA Y VOCABULARIO</b>		<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Antes</b>	<b>GRUPO CONTROL</b>	10	9,50	4,378
	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	11,54	1,626
<b>Después</b>	<b>GRUPO CONTROL</b>	10	6,25	1,318
	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>	13	7,12	,939

El promedio de notas en Gramática y Vocabulario de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control (7,12>6,25, con una desviación estándar de ,939 y 1,318 respectivamente). Por lo tanto, la aplicación de los Juegos Educativos mejora significativamente en Vocabulario en el idioma Inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

Para seleccionar el estadígrafo para la prueba de hipótesis, verificamos si los datos siguen la distribución normal, para lo cual hacemos uso de la prueba no paramétrica de Kolmogorov-Smirnov.

**Tabla N° 6: Prueba de Kolmogorov – Smirnov (K-S).**

<b>INDICADORES</b>		<b>Z de Kolmogorov-Smirnov</b>	<b>p – valor</b>
<b>PRONUNCIACION</b>	<b>Antes</b>	,402	,997
	<b>Después</b>	1,902	<b>,001</b>
<b>MANEJO DEL DISCURSO</b>	<b>Antes</b>	,384	,998
	<b>Después</b>	1,426	<b>,034</b>
<b>INTERACCIÓN COMUNICATIVA</b>	<b>Antes</b>	,128	1,000
	<b>Después</b>	,951	<b>,326</b>
<b>GRAMÁTICA Y VOABULARIO</b>	<b>Antes</b>	,823	,507
	<b>Después</b>	1,426	<b>,034</b>

La **Tabla N° 06**, nos muestra que los indicadores Pronunciación, Manejo de Discurso y gramática y Vocabulario no siguen una distribución Normal ( $p\text{-valor} < 0.05$ ), para ellos usamos la prueba de U y el indicador Interacción Comunicativa sigue la distribución Normal por lo tanto usamos la prueba “T” de Student para muestras independientes.

## **PRUEBA DE HIPOTESIS**

### **Prueba de hipótesis General**

La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014

$H_0: \mu_{exp} \leq \mu_{cnt}$

$H_1: \mu_{exp} > \mu_{cnt}$

**Tabla N°7:** Prueba T de Student: Hipótesis General

EXPRESIÓN ORAL	T = 4,914	g.l.= 21	p-valor = 0,000
----------------	-----------	----------	-----------------

TDE:  $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$ , por lo tanto aceptamos nuestra hipótesis de trabajo: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.



### Prueba de hipótesis específicas

**H1:** La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°8:** Prueba U de Mann-Whitney: Pronunciación

PRONUNCIACIÓN	U = 4,914	Z= 3,749	p-valor = 0,000
---------------	-----------	----------	-----------------

TDE:  $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$ , por lo tanto aceptamos nuestra hipótesis de trabajo: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**H2:** La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento del Manejo del Discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°9:** Prueba U de Mann-Whitney: Manejo del Discurso.

MANEJO DEL DISCURSO	U = 27,500	Z= 2,397	p-valor = 0,017
---------------------	------------	----------	-----------------

TDE:  $p\text{-valor} = 0,017 < \alpha = 0,05$ , por lo tanto aceptamos nuestra hipótesis de trabajo: La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene

efectos significativos en el mejoramiento del Manejo del Discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**H3:** La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Interacción Comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°10:** Prueba T de Student: Interacción Comunicativa

INTERACCIÓN COMUNICATIVA	T = 1,196	g.l= 21	p-valor = 0,245
-----------------------------	-----------	---------	-----------------

TDE:  $p\text{-valor} = 0,245 > \alpha = 0,05$ , por lo tanto no aceptamos nuestra hipótesis de trabajo: La aplicación de los “Juegos Educativos” no tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Interacción Comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**H4:** La aplicación de los “Juegos Educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la Gramática y Vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

**Tabla N°11:** Prueba U de Mann-Whitney: Gramática – Vocabulario.

<b>GRAMÁTICA Y VOCABULARIO</b>	U = 46,500	Z= 1,180	p-valor = 0,238
--------------------------------	------------	----------	-----------------

TDE:  $p\text{-valor} = 0,238 > \alpha = 0,05$ , por lo tanto no aceptamos nuestra hipótesis de trabajo: La aplicación de los “Juegos Educativos” no tiene efectos significativos en el mejoramiento de la gramática y vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.

## **CAPITULO V: DISCUSIÓN**

Como futuros formadores estamos convencidos de que estimular y mejorar la expresión oral en los estudiantes es el punto fundamental en la comunicación de cualquier lengua. Es por eso que el propósito principal de esta investigación fue el de evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “Juegos Educativos” para el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés. Sobre todo se pretendió buscar resultados positivos en la predisposición de los estudiantes ante los Juegos Educativos como medio motivador para la mejora de nuestros indicadores, buscando la manera de adaptarlos a las necesidades del estudiante.

Así mismo, la metodología utilizada demostró que los resultados obtenidos fueron favorables al propósito de la investigación ya que los instrumentos de recolección de datos fueron cuidadosamente revisados por expertos en el tema; a su vez fueron validados pasando por una prueba de confiabilidad así como también los resultados de nuestra prueba piloto. Gradualmente se pudo notar los resultados favorables durante el proceso de las aplicaciones de las últimas sesiones de aprendizaje, estos resultados nos permitieron comprobar la diferencia en el logro del mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del grupo control ante el grupo experimental.

Ante la disconformidad por el desempeño participativo por parte de los estudiantes el cual también implicaba el bajo rendimiento ante el área, el que también concluía el pobre manejo de la expresión oral dentro del proceso comunicativo. Entonces, decidimos emplear una metodología simple y atractiva sin ir tan lejos del alcance de la aplicación, ya que se tuvo que adaptar a las necesidades de los

estudiantes. Los Juegos Educativos son estrategias que permiten al docente llegar al estudiante de manera más atractiva y entretenida, a su vez, brinda al estudiante la posibilidad de adquirir información convirtiéndola en nuevo conocimiento de manera relajada, sin el estrés que requiere convertir la información en aprendizaje significativo, utilizando instrumentos y materiales que, en nuestra opinión, nos llevaron a conseguir este propósito. No obstante, debemos advertir que los resultados son significativos en nuestro contexto de estudio, pero aun así no son indiscutibles, y quizá no sean aplicables en otros contextos, ya que el rango de aplicación puede no ser suficiente ante otras realidades, sabiendo que en nuestro país la población de estudiantes en las instituciones educativas estatales son mayores a la población seleccionada en esta investigación.

Los resultados de la aplicación del programa “Juegos Educativos” mejora la expresión oral en inglés, por lo que coinciden con el trabajo de Vizco Carmen, quien desarrolló un estudio titulado: “Juego Didáctico, Su Relevancia En La Enseñanza Del Inglés En La Carrera De Medicina. Juego De Domino” en el cual podemos decir que el empleo del juego didáctico (Juego De Domino), 100% de los estudiantes de la clase participa de forma activa, lo que hace la clase más amena, dinámica y activa; en el que más de 90% de los estudiantes obtuvo calificaciones entre 4 y 5 puntos y en los grupos donde no se utilizó, no se llegó nunca a 80%; el cual coincide con nuestros resultados de manera significativa.

Así mismo, coincide favorablemente nuestros resultados en cuanto al mejoramiento de la expresión oral con el siguiente trabajo de investigación realizado por Salazar Chris y Villamil Angélica, denominado: “Application of games for the development of speaking skill” , en el cual los investigadores constataron en los

resultados del grupo control que, con los juegos pueden ayudar a los estudiantes a involucrarse en las actividades de clase, y al mismo tiempo que hacen uso de la segunda lengua, el facilitador puede hacer un diagnóstico de la producción oral de los aprendices. Es así que el desarrollo del estudio permitió afirmar que la aplicación de juegos didácticos verdaderamente es efectiva para desarrollar la habilidad de comunicarse oralmente.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación coincide con el propuesto por Villalva Abel, quien desarrolló el siguiente estudio denominado: “Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en el inglés”. En la cual demuestra que se confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo mejora la capacidad de comunicación oral, además estos influyen positivamente en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de las palabras en la comunicación oral; así como en el desarrollo de la audición de la voz en la entonación pues familiariza la expresión oral de los estudiantes. Por tal razón cabe mencionar que el uso de Juegos Educativos mejoro significativamente tanto la pronunciación como el manejo del discurso en los estudiantes.

No obstante cabe mencionar que la investigación realizada por Acuña Damaris, Avendaño Sandra y Cajo Mariana, en la tesis “Efecto de Juegos Didácticos, en el conocimiento de vocabulario en inglés”, la utilización de juegos didácticos mejoró cualitativamente el nivel de conocimiento de vocabulario en el idioma inglés en estudiantes del 1er año de secundaria del CEUNAP; por lo tanto nuestros resultados no coincide en su totalidad con esta investigación ya que no se pudo alcanzar el objetivo en cuanto al conocimiento de vocabulario y correcto uso de la gramática como relevantes indicadores dentro del mejoramiento de la expresión oral.

Para concluir con nuestra discusión cabe mencionar que se contrastaron cada una de las hipótesis tanto la general como las específicas, el cual consistió en seleccionar el estadígrafo para la prueba de Kolmogorov-Smirnov con el propósito de verificar la normalidad de los datos, dando como resultado que la mayoría de los indicadores no seguían una distribución normal, es así que se hizo uso de la prueba de U de Mann-Whitney y de esta forma corroborar la normalidad de los datos; para la obtención de resultados de la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de U para los indicadores pronunciación, manejo del discurso y gramática y vocabulario, para el indicador Interacción Comunicativa el cual sigue una distribución Normal utilizamos la prueba “T” de Student para muestras independientes.

De este modo se llegó, a la toma de decisión estadística en el cual se verificó la hipótesis general a través de la prueba “T” de Student, el cual se interpretó de la siguiente manera: Si  $p\text{-valor} < \alpha = 0,05$  entonces aceptamos la hipótesis de trabajo.

Por lo tanto, aceptamos nuestra hipótesis de trabajo que la aplicación Los Juegos Educativos para el mejoramiento de la expresión tuvo efectos significativos en la mejora de la pronunciación y manejo del discurso del idioma inglés en los estudiantes del 3° grado de secundaria del de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014. ( $p < \alpha$ ).

## **CAPITULO VI: CONCLUSINES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES:**

Los Juegos Educativos que se utilizaron en esta investigación, facilitaron en gran medida la comunicación y el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014, logrando mayor participación, integración y desenvolvimiento en el desarrollo de las clases. Por lo tanto, podemos decir que:

- La aplicación del programa “Juegos Educativos” Mejora **SIGNIFICATIVAMENTE** la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014. ( $p=0.000 < \alpha = 0.05$ ).
- La aplicación del programa “Juegos Educativos” tiene efectos significativos para el mejoramiento del manejo del discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014. ( $p=0.017 < \alpha = 0.05$ ).
- La aplicación del programa “Juegos Educativos” no tiene efectos significativos **EN EL** mejoramiento de la interacción comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014. ( $p=0.245 > \alpha = 0.05$ ).



- La aplicación del programa “Juegos Educativos” no tiene efectos significativos para el mejoramiento de la gramática y vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014. ( $p=0.238 > \alpha = 0.05$ ).

## **RECOMENDACIONES:**

Considerando los resultados obtenidos en la investigación, se recomienda lo siguiente:

- A los directores de las instituciones educativas, valorar la posibilidad de promover capacitaciones en metodologías y enfoques actuales, para reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje desde la perspectiva de la expresión oral.
- A los docentes del área de Idiomas Extranjeros, apliquen enfoques innovadores basados en Juegos Educativos durante el desarrollo de sus clases, para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en relación a la expresión oral, de esta manera se motiva a los estudiantes a no cohibirse de hablar en público en un idioma extranjero.
- A los estudiantes de práctica pre - profesional de la carrera de Idiomas Extranjeros que generalicen las estrategias basadas en Juegos Educativos en los demás grupos como una vía para mejorar la expresión oral y la comunicación en el proceso de aprendizaje.
- A la comunidad científica, a los interesados en general, continuar realizando investigaciones sobre el efecto de los Juegos Educativos para el mejoramiento de la Expresión oral, para así contribuir mayor evidencia que apoye lo planteado por esta teoría y proporcione información relevante sobre su efectividad.

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Acuña, S., Avendaño, A., Cajo, CH. (2008). "Efectos de los juegos didácticos en el nivel de conocimiento de vocabulario en Inglés de los estudiantes del 1er de secundaria el CEUNAP-2007". Iquitos - Perú
2. Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. Revista Tiempo de Educar, 1(2), 131-153. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/311/31100207.pdf> revisado el 2 de julio de 2012.
3. Brown, G. (1992). *Approaches to Pronunciation*. Teaching Modern English publications in association the British council.
4. Burgess, S., Head, K. (2005). *How to teach for exams*. Logman. Series Editors Jeremy Harmer. 106 – 109
5. Burns, A, Joyce, H. (1997). *Focus on Speaking*. Sydney: National center for English. Language Teaching and Research.
6. Cantero, F. J., (2003). "Fonética y didáctica de la pronunciación" en Mendoza, Antonio (coord.), *Didáctica de la lengua y la Literatura*, Prentice Hall.
7. Delval, J. (1994). El Juego. *Ibíd.* México. U.P.N. Pg. 14
8. English Dictionary.(2002). For advanced learners of American English. MacMillan Education. Pg. 57
9. Ersoz, A. (2000). *Six games for the EFL/ESL classroom*. The Internet TESL Journal, VI (6). Retrieved March 30, 2007, from <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>.
10. From Cambridge ESOL website: <http://www.cambridgeesol.org/exams/cels.htm>

11. Garaigordobil, M. (2005). *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*. Aula de Infantil, (25), 37-43. Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159Importancia-del-Juego-infantil-enel-desarrollo-humano.pdf> revisado el 2 de julio de 2012.
12. Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.
13. Gerald, K., (2003)*How to teach pronunciation*. First edition. England. 2003. p. 86 – 89.
14. Gutiérrez, Y. (2008). “*El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria*”.Mexico. Pg. 20
15. Guzmán, E. (1995). *English Language Testing*. Iquitos. Iquitos. Pg. 73
16. Hadfield, J. (2000). *ClassroomDynamics*.Oxford University Press. England. Pg. 25-27
17. Harmer, J. (1999). *How to teach grammar*. Longman Press. England.
18. Hughes, A., (1991). *Testing for Language Teachers*.CambridgeHandbooks for Language teachers.General Editor: Michael Swan. Pg. 102
19. Instituto de Ciencias y Humanidades (2008)*Lenguaje: Teoría Esencial*. Asociación Fondo de investigadores y Editores. Lumbreras editores, Lima-Perú
20. Kim, L., (1995) '*Creative Games for the Language Class*'. 'Forum' Vol. 33 No 1, Pg. 35

21. Langeling, M., Malarcher, C.,(1997) '*Index Cards: A Natural Resource for Teachers*', 'Forum' Vol. 35 No 4, Pg. 42
22. Lewis, M., (1999). Language (development) as particle, wave, and field. Notes on Sociolinguistics 4. S.l.: s.n. pages 3-19.
23. Mei, Y. Y., Yu-Jing, J. (2000). Using Games in an EFL Class for Children.Daejin University ELT Research Paper. Available on: <http://www.teflgames.com/why.html>
24. Millrood, R. (2001). Communicative Language Teaching Modular Course in ELT Methodology.Pg. 39
25. Minerva, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Proyecto de Investigación). Universidad de los Andes. Trujillo.Recuperado[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf) revisado el 15 de agosto de 2012
26. Ministerio de Educación (2010) *Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de Inglés*. Lima - Perú
27. Pérez, M. (2006) *Evaluación de la expresión Oral. Educación Primaria 2003*.Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia. Instituto de Evaluacion.
28. Peytard, G., (1970). *Lingüística et enseignement du français*. Larousse. Paris
29. Piaget, J. (1945)"*La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición de lenguaje*", en: *La formación del símbolo en el niño*. México, F. C. E. pp. 146-149.
30. Seidlhofer, B. (2001). "*Pronunciation*" en Carter y Nunan (editors): *Teaching English to Speakers of other Languages*, Cambridge University Press.
31. Tench, P. (2005). *Pronunciation skill*.London.Mcmillan.
32. Testa, A. (1997). PROMET. *Proposiciones Metodológicas: Aprendizaje mediante Juegos*. La Habana. Editorial Academia

33. Testa, A., (1997). *PROMET. Propositiones Metodológicas: Aprendizaje mediante Juegos*. LaHabana. Editorial Academia.
34. Thornbury, S. (2009) *How to teach speaking*. England. Logman. Pg. 127 - 129
35. Thornbury, S., (2005). *How to teach speaking*. Logman. Series editors Jeremy Harmer. Pg. 127 – 128

# **ANEXOS**

## ENGLISH EXAM

Name:

Date:

Grade and section:

Score:

### Exercise 1

Match the pictures with the correct verb, then work in pairs and make a dialogue about your last weekend activities. Choose two of these pictures to describe your activities. Then present your dialogue.



Dance



Shop



Eat



Travel



Read



Sing



Study



Swim

🎯 En esta sección se evaluará en una escala de 0 a 8 puntos teniendo como criterio los siguientes ítems:









Pronunciación (0 – 8)	Interacción comunicativa (0 – 8)
-----------------------	----------------------------------







**Exercise 2**





Describe an anecdote about your last holiday and say what you were doing at certain times. Use these pictures to help you to make your description.

**Places**

<p><b>In the Quistococha Park</b></p> 	<p><b>at the Disco</b></p> 	 <p><b>At home</b></p>	<p><b>In the swimming pool</b></p> 
<p><b>In the cinema</b></p> 	 <p><b>At school</b></p>	<p><b>On the Amazon river</b></p> 	<p><b>at the restaurant</b></p> 

**Events**

<p><b>Riding motorcycle</b></p> 	<p><b>Dancing</b></p> 	<p><b>Watching TV</b></p> 	<p><b>Swimming</b></p> 
---	---	--	--

<p><b>Playing football</b></p> 	<p><b>Studying</b></p> 	<p><b>Taking care</b></p> 	<p><b>Doing homework</b></p> 
--	--	--	--

✚ En esta sección se evaluará en una escala de 0 a 8 puntos teniendo como criterio los siguientes ítems:

✚ Manejo del discurso (0 – 8)	Gramática y Vocabulario (0 – 8)
-------------------------------	---------------------------------

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR PRONUNCIACION (Pronunciation)

Pronunciación	8	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Acento	4	El estudiante es capaz de articular todas las palabras con acentuación correcta.	El estudiante es capaz de articular la mayoría de las palabras con acentuación correcta.	El estudiante es capaz de articular pocas palabras con acentuación correcta.	El estudiante no es capaz de articular las palabras con acentuación correcta.
Entonación	4	El estudiante demuestra que es capaz de hablar con una correcta entonación y es entendible en la totalidad de su expresión.	El estudiante demuestra que es capaz de hablar en la mayoría de los casos con una correcta entonación y su expresión es entendible.	El estudiante intenta articular las frases generando errores de entonación lo cual dificulta la comprensión su expresión.	El estudiante demuestra su incapacidad de hablar con una correcta entonación y su expresión no es entendible.

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR EL MANEJO DEL DISCURSO  
(Discourse management)

Manejo del discurso	8	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
<b>Fluidez</b>	4	El estudiante siempre habla con facilidad y sin problemas de forma natural, habla	El estudiante habla la mayoría de las veces con facilidad de forma natural y casi nunca habla	El estudiante no tiene la facilidad de terminar las frases presentando	El estudiante no habla en una forma natural y la interacción está lleno de pausas haciendo imposible

		sin pausas, demostrando seguridad durante la presentación.	con pausas durante la presentación.	pausas en su discurso y demuestra problemas para hablar de forma natural demostrando inseguridad durante la conversación	la comunicación.
<b>Coherencia</b>	<b>4</b>	Expresa siempre con claridad las frases de manera coherente dejando entrever la esencia de la conversación.	Ocasionalmente expresa con claridad las frases en orden coherente dejando entrever la idea general de la conversación.	Expresa con dificultad las frases que demuestran la idea principal de la conversación mostrando poca coherencia.	No demuestra claridad y consistencia en su discurso ya que muestra dificultad al dejar notar la esencia de la conversación.

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR LA INTERACCION COMUNICATIVA  
(Communicative interaction)

Interacción Comunicativa	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Toma de turnos	Se expresa de manera apropiada considerando los turnos de cada	Se expresa de manera apropiada en la mayoría de los casos, considerando los	Se expresa de manera inapropiada en la mayoría de los casos ya que muestra poca	Se expresa con dificultad ya que no reconoce la toma de turnos de cada participante, ya

	participante manteniendo la velocidad y ritmo al inicio, durante y al final de la conversación.	turnos de cada participante, manteniendo la velocidad y ritmo al inicio, durante y al final de la conversación.	consideración en los turnos de cada participante, manteniendo poca velocidad y ritmo al inicio, durante y al final de la conversación.	que no muestra velocidad y ritmo desde el inicio, durante y al final de la conversación
Iniciación y respuesta	Demuestra su habilidad al iniciar la conversación haciendo preguntas apropiadas y contestando de acuerdo a lo que dice su interlocutor.	Demuestra su habilidad al iniciar la conversación haciendo preguntas en su mayoría apropiadas y contestando pertinentemente.	Inicia la conversación haciendo preguntas poco apropiadas y contesta de manera vacilante.	No demuestra habilidad al iniciar una conversación pues no hace preguntas apropiadas y no contesta pertinentemente.

## ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR GRAMÁTICA Y VOCABULARIO

(Grammar and Vocabulary)

Gramática	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Orden de la oración	Demuestra su conocimiento al expresar correctamente el orden de las palabras,	Demuestra su conocimiento al expresar en la mayoría de los casos el orden de las palabras	Ocasionalmente expresa con errores el orden de las palabras considerando algunos verbos	Se expresa con dificultad al formular el orden de las palabras sin considerar los

	considerando los verbos aprendidos con una apropiada conjugación de acuerdo al tiempo que emplea.	considerando los verbos aprendidos con una apropiada conjugación de acuerdo al tiempo que emplea.	aprendidos con una apropiada conjugación de acuerdo al tiempo que emplea.	verbos aprendidos con una inadecuada conjugación de acuerdo al tiempo que emplea.
--	---	---	---	---

Vocabulario	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
	El estudiante es capaz de utilizar un vocabulario adecuado y expresiones idiomáticas correctas sin repetir palabras haciendo claro el mensaje.	El estudiante utiliza vocabulario limitado así como algunas expresiones idiomáticas aprendidas, pero manteniendo claro el mensaje.	El estudiante utiliza el vocabulario limitado y repetitivo utilizando con errores las expresiones idiomáticas aprendidas. Hay dificultades para entender el mensaje.	El estudiante no realiza el uso del vocabulario aprendido ni expresiones idiomáticas nuevas; su discurso es pobre ya que repite numerosas palabras que hace al mensaje imposible de entender

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO ““EFECTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS “JUEGOS EDUCATIVOS” PARA EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 3RO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, IQUITOS – 2014.”			
I PROBLEMAS	II OBJETIVOS	III HIPOTESIS	IV VARIABLES E INDICADORES
<p><b>Problema principal</b></p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?</p> <p><b>Problemas secundarios</b></p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación</p>	<p><b>Objetivo principal</b></p> <p>Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p>	<p><b>Hipótesis principal</b></p> <p>La aplicación de los “juegos educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la expresión oral del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p> <p><b>Hipótesis derivadas</b></p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Programa “Juegos educativos”</p> <p><b>Esquema o Indicadores:</b></p> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Expresión oral</p> <p><b>Indicadores:</b></p> <p>Pronunciación</p>

<p>de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la pronunciación del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?</p>	<p>Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p>	<p>La aplicación de los “juegos educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014</p>	<p>Interacción comunicativa Manejo del discurso Gramática y vocabulario</p>
<p>¿Qué efectos tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la interacción comunicativa del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?</p>	<p>Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la interacción comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p>	<p>La aplicación de los “juegos educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la interacción comunicativa del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p>	
<p>¿Qué efectos tiene la aplicación de los “juegos educativos” para</p>	<p>Evaluar los efectos que tiene la</p>	<p>La aplicación de los “juegos</p>	



<p>el mejoramiento del manejo del discurso del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?</p> <p>¿Qué efectos tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la gramática y vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014?</p>	<p>aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento del manejo del discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p> <p>Evaluar los efectos que tiene la aplicación de los “juegos educativos” para el mejoramiento de la gramática y vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p>	<p>educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento del manejo del discurso del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p> <p>La aplicación de los “juegos educativos” tiene efectos significativos en el mejoramiento de la gramática y vocabulario del inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, Iquitos – 2014.</p>	
--	--	--	--

MATRIZ DE CONSISTENCIA

<p><b>TITULO ““EFECTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS “JUEGOS EDUCATIVOS” PARA EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 3RO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”, IQUITOS – 2014.”</b></p>			
<p><b>METODOLOGIA</b></p>			
<p>Tipo y diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas</p>	<p>Instrumentos</p>
<p>Tipo: experimental  Diseño: Cuasi experimental longitudinal</p>	<p>La población estudiantil : N = 300  Muestra: n = 60  Método de muestreo:  Diseño: Intervención</p>	<p><b>Observación</b> <b>Evaluación educativa</b> <b>Observación</b></p>	<p><b>Fichas de observación</b> <b>Rubricas para cada indicador</b> <b>Prueba oral de expresión oral</b></p>

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y Nombres del Informante:

---

1.2. Cargo e Institución donde labora:

---

1.3. Nombre del Instrumento motivo de evaluación:

---

1.4. Autores del Instrumento: Tesistas : ANGULO CUÑAÑAY JEAN POOL, FLORES SANDOVAL WENDY, RENGIFO RUIZ MOLLY.

Asesores: EMA RAQUEL DEL CARMEN MOSCOSO LUPPI Y JUAN DE DIOS JARA IBARRA

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros – FCEH – UNAP

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente			
		0 -20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 -100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				

2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																								
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la tecnología y al estado del arte																								
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																								
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																								
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de la evaluación expresados en los objetivos del instrumento																								
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos Teóricos- científicos de la comunicación																								
8. COHERENCIA	Entre los objetivos, indicadores y los índices del instrumento																								
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																								

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

.....

.....

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN**

Lugar y fecha: -----

Firma del Experto Informante

DNI N° .....

e-mail: .....

Telf. N° .....

celular N° .....



## LEARNING SESSION N°01

### I. GENERAL INFORMATION:

1. **School** : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”
2. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D
3. **Area** : Foreign Language – English
4. **Date, time** : Tuesday, 12<sup>th</sup> August 2014 – 90’
5. **Unit Name** : “Looking around the world”
6. **Teacher** : Lic. JakerParedesMeneses  
Pool Angulo Cuñañay  
Zivell Flores Sandoval  
Molly Rengifo Ruiz

### II. CURRICULAR INFORMATION:

1. **Title of the learning session** : “I WAS AT HOME”
2. **Transversal content** : Education in values
3. **Competence of cycle information** : Performs hot ball game by giving about places where he/ she was.
4. **Capability** : **Oral expression and comprehension.**  
Talks about past activities in order to giving information about places where he/ she was.
5. **Contextualized Content** : **Function:**  
Describes past situations using to be verb.  
**Grammar:**  
Past simple: affirmative form (to be verb)  
**Vocabulary:**  
Was /were, at the school, at the restaurant, in the swimming pool, at home, on the river, etc.
6. **Values** : Responsibility
7. **Attitudes** : Shows interest in each task by completing them in order.
8. **Expected learning** : **Oral expression and comprehension.**  
Gives information indicating places with appropriate pronunciation, fluency and vocabulary by using the hot ball game.









<p><b><u>PRE-SPEAKING</u></b></p> <p><b>Motivation</b></p>	<p><b>10</b></p>	<p><b><u>BINGO GAME:</u></b></p> <p><b>Objective:</b> Save students' learned vocabulary, in order to know students' weakness in oral expression.</p> <p><b>Materials:</b> Pieces of paper, pencils, markers and classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> The teacher explains the game rules, and writes some place names (city) on the board. Students must make a chart and write nine words in it.</p> <p>The game starts when the teacher reads each written pieces of paper, one by one, from a plastic bag. At the same time, students have to fill their charts. It's the winner who fills first the chart.</p> <p>The teacher shows a video to students and asks them pay attention. Then, the teacher explain the activity and asks a volunteer to explain it again to make sure students have understood what they need to do in this activity. The teacher writes some questions on the board in order to get students' ideas by using BRAINSTORMY, and asks a volunteer to share their ideas. The teacher guides them to obtain good results. Students tell their ideas while the teacher is writing them on the board. This will be carried out in plenary with all the students.</p>	<p>Markers Teacher's voice Cards Board</p>
<p><b>Previous Knowledge</b></p>	<p><b>10</b></p>	<p><b><u>ACTIVITY N°1: BRAINSTORMING</u></b></p> <p><b>Look at the video and describe where those people were by answering the questions.</b></p> <div data-bbox="756 1491 1046 1637" data-label="Image"></div> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. How many places did you recognize in the video?</b></li> <li><b>2. How many places did you go to?</b></li> <li><b>3. How do you say those places in English?</b></li> </ol> <p><b><u>REFLECTION:</u></b></p> <p><b>¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?</b></p> <p><b>¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL MOMENTO DE</b></p>	<p>Video Lap top Projector Audio equipment</p>





<p><b>Cognitive Conflict</b></p>	<p>5</p>	<p><b>RESPONDER LAS PREGUNTAS?</b></p> <p>Here, students try to elicit the topic through one question: <b>“What is the topic today?”</b> Students answer to the question and after the teacher sticks the topic on the board and learners repeat the topic in English after the teacher. They write it on their notebooks. Finally, students repeat it again after the teacher.</p> <div data-bbox="620 604 1189 712" style="text-align: center; background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; margin: 20px auto; width: 60%;"> <p><b>I WAS AT HOME</b></p> </div>	
<p><b>Eliciting the topic</b></p>	<p>5</p>	<p>According to the video, the teacher tells students about objectives that they should achieve with the video. Next, the teacher presents and explains the activity n° 2 by using <b>MATCHING STRATEGY</b>, students listen a dialogue three times in order to reinforce the oral expression. Then, they match pictures with the prompts given, according to the dialogue. Students must identify the place names into the dialogue and speak them aloud. The teacher monitors the students’ work walking by the classroom.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°2: MATCHING STRATEGY</u></b></p> <p><b>Listen the dialogue and match the sentences with the correct pictures. Follow these instructions below.</b></p> <p><b>Step 1: Listen and identify the expressions.</b></p> <p><b>Step 2: Try to match the pictures with the expression.</b></p> <p><b>Step 3: Correct your answers.</b></p> <p><b>He was at home</b></p> <p><b>They were in the park</b></p> <p><b>They were in the cinema</b></p> <p><b>I was in the swimming pool</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">     </div>	<p>The teacher and students voice Cards for the tittle</p> <p style="margin-top: 200px;">Blue tag Board Cards Pictures Audio Audio equipment The teacher</p>



<p><b>POST-SPEAKING</b></p> <p><b>Game</b></p>	<p>15</p> <p>5</p> <p>30</p>	<p><b>Listening transcript:</b></p> <p><b>Rosanne:</b> Hello Laura, where were you yesterday? I went to your house.</p> <p><b>Laura:</b> Oh, I was in the swimming pool with my mom.</p> <p><b>Rosanne:</b> Just your mom and you?</p> <p><b>Laura:</b> Yes, my dad was at home and my sisters were in the cinema.</p> <p><b>Rosanne:</b> That's right! I just found your dad at home.</p> <p><b>Laura:</b> What did you want?</p> <p><b>Rosanne:</b> Nothing. I just want to see you.</p> <p><b>REFELCTION:</b></p> <p><b>¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?</b></p> <p><b>¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL MOMENTO DE ESCUCHAR EL DIALOGO?</b></p> <p>The teacher and students correct the activity and asks students to repeat the expression in order to practice them. Then, the teacher helps students to make new expression with different places. Finally, the teacher introduces the Hot ball game by explaining the rules of game. The whole class starts the game and students perform it.</p> <p><b><u>ACTIVITY N°3: GAME</u></b></p> <p><b>Let's play: Hot ball game.</b></p> <p><b>Type of technique:</b> Communication technique.</p> <p><b>Group size:</b> For this game, it needs at least 18 students.</p> <p><b>Objectives:</b> To practice the oral expression (pronunciation, fluency and vocabulary) and get students to express in oral way.</p> <p><b>Time:</b> 30 minutes.</p> <p><b>Materials:</b> Pictures, small ball, audio, radio, classroom</p>	<p>and students voice</p> <p>The teacher and students</p>
--	------------------------------	---	---



<p><b>Metacognitio n</b></p>	<p><b>5</b></p>	<p>resources.</p> <p><b>Procedure:</b> All students make a circle. The teacher gives students a ball; the ball will pass hand by hand according to the song rhythm, when the song stops, the student with the ball on his / her hands will say a sentence describing a situation according to the condition given by the teacher (each student will have 20'' to say his/ her sentence). The student who says a sentence has to return to his/ her seat. This same procedure was performed with students who are still in the circle.</p> <p>Also, learners are aware about their learning today by answering some questions made by the teacher; after all they must tell the teacher what they did, what they used and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p><b><u>REFLECTION:</u></b></p> <p><b>¿Qué estrategias has usado para resolverlo?</b></p> <p><b>¿Qué dificultades has encontrado?</b></p> <p><b>¿Cómo las has resuelto?</b></p> <p><b>¿Qué materiales usaron?</b></p>	<p>voice</p> <p>Ball</p> <p>Audio equipment</p> <p>Music</p>
----------------------------------	-----------------	---	--

**V. BIBLIOGRAPHY**

- HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY. (2002). for Advance Learners of American English. United Kingdom.
- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. English 2- Teacher´s guide 2012.
- MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.153-174.



**UNAP**

Facultad de Ciencias de la  
Educación y Humanidades  
Departamento de Académico de Idiomas Extranjeros

**OBSERVATION SHEET**

Topic: I WAS AT HOME

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION				S C O R E
		Fluency	Vocabulary	Pronunciation		
				Accent	Intonation	
				1 - 4	1 - 4	
01	<b>Arévalo Aguirre Cristian.</b>					
02	<b>Arévalo Vargas Walter Augusto.</b>					
03	<b>Armas Silvano Jhon Carlos.</b>					
04	<b>Cabiedes Pérez Alen Luis.</b>					
05	<b>Cachique Inuma Isabel.</b>					
06	<b>Coquinche Pacaya Dora Manuela.</b>					
07	<b>Cárdenas Rodríguez Mary.</b>					
08	<b>Jarama Estrada Suleyca.</b>					
09	<b>Quispe Farfán Margot.</b>					
10	<b>Tapayuri Coquinche Jack Brony.</b>					
11	<b>Vargas Inuma Jean Pier.</b>					
12	<b>Venancino Gutiérrez Brayan.</b>					
13	<b>Yahuarcani Macahuachi Luis.</b>					
14	<b>Yaicate Parana Marina</b>					



## LEARNING SESSION N°02

### VI. GENERAL INFORMATION:

1. **School** : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”
2. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3th D
3. **Area** : Foreign Language – English
4. **Date, time** : Tuesday, 19<sup>th</sup> August 2014 – 90’
5. **Unit Name** : “Looking around the world”
6. **Teacher** : Lic. Jacker Paredes Meneses  
Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval  
Molly Danae Rengifo Ruiz

### VII. CURRICULAR INFORMATION:

1. **Title of the learning session** : “SHE WASN’T AT THE CINEMA”
2. **Transversal content** : Education in values
3. **Competence of cycle** : Performs broken telephone game by giving information about places where he/ she wasn’t.
4. **Capability** : **Oral expression and comprehension.**  
Talks about past activities in order to giving information about places where he/ she wasn’t.
5. **Contextualized Content** : **Function:**  
Describes past situations using to be verb.  
**Grammar:**  
Past simple: negative form (to be verb)  
**Vocabulary:**  
Wasn’t /weren’t, at the school, at the restaurant, in the swimming pool, at home, on the river, etc.
6. **Values** : Responsibility
7. **Attitudes** : Shows interest in each task by completing them in order.
8. **Expected learning** : **Oral expression and comprehension.**  
  
Gives information indicating places with appropriate pronunciation, fluency and vocabulary by using the broken telephone game



**VIII. EVALUATION**

INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <p>Gives information indicating places with appropriate pronunciation, fluency and vocabulary by using the Broken Telephone game</p>	<p>Semi-formal Games</p>	<p>Observation sheet Rubrics</p>
<p><b><u>RESPONSIBILITY</u></b></p> <p>Shows interest in each task by completing them in order</p>	<p>Direct Observation</p>	

**IX. DIDACTIC DEVELOPMENT**

LEARNING PROCESS	TIME	METHODOLOGICAL STRATEGIES	MATERIALS AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Learning construction</b></p>	<p>5'</p>	<p>First, students and the teacher say good morning. The teacher and students make sure that classroom is tidy and clean. At the same time she asks students how they are. After that, the teacher asks students for the date and somebody in the classroom write it on the board. Students check if the date is correct and all they repeat the date in plenary. Finally, Students write it on their notebooks.</p> <p><b>Teacher:</b> Good morning, students! <b>Students:</b> Good morning, teacher! <b>Teacher:</b> How are you today? Are you good or bad? <b>Students:</b> Good! Bad!</p> <p style="text-align: center;"><b>What is the date today?</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;"><b>Tuesday, 19<sup>th</sup> August 2014</b></p> </div> <p>Before speaking, learners need assistance to activate what they already know about the vocabulary they are going to use in order to speak. In other words, learners use the Activate Existing Knowledge. So, before listening a dialogue, it is very important that learners remember words from the last class. First, the teacher asks each student which places in town they know.</p>	<p>The teacher and students voice Notebook</p>



**PRE-SPEAKING**  
**G**

Previous Knowledge

25'

Cognitive Conflict

Students tell their ideas while the teacher writes their ideas on the board. The teacher shows students some pictures in order to recognize specific vocabulary about places. After, students say those expressions in English. The teacher helps students to pronounce in the correct way, this will be carried out in plenary with all the students.

When they finish remembering the last vocabulary, the teacher presents the activity n°1; he shows students three short dialogues with different situations. Students identify the main idea by using CHOOSING THE ANSWER STRATEGY. The teacher sticks some pictures and cards in order to represent the dialogues. Then, they correct the activity.

**ACTIVITY N°1: CHOOSING THE ANSWER**

Choose the correct answers according to the dialogues

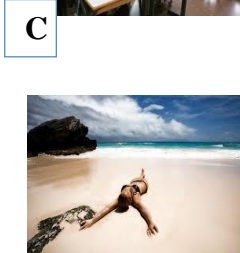
1. Was he in the market?

- a) Yes, he was.
- b) No, he wasn't.



2. Were they at the cinema?

- a. No, they weren't.
- b. Yes, they were.



3. Was she at the beach?

- c. No, she wasn't.
- d. Yes, she was.

**Listening script:**

1.

**Paul:** Hello, Mom!

**Paul's mom:** Paul, where were at 9:00 pm? I was worried about you.

**Paul:** I'm sorry mom, I was at the cinema, Sandra and I watched a horror movie.

**Paul's mom:** It's too late. Go to bed now.

2.

**Ann:** Becky, I was calling you yesterday morning.

Markers  
Teacher's voice  
Cards  
Board

Lap top  
Projector  
Audio equipment



Eliciting the topic

5'

**Becky:** I'm sorry; Ann. Loraine had a science fair. We were at the school.  
**Ann:** It doesn't matter. I just wanted to have breakfast together.

3.

**Chris:** Hey dear, where was you vacation trip?  
**Clarissa:** Daisy Island in Venezuela.  
**Chris:** were you at the beach?  
**Clarissa:** Yes, I was. It was an incredible experience.  
**Chris:** That's great!

**REFELCTION:**

**¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?**  
**¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL MOMENTO DE ESCUCHAR LOS DIALOGOS?**

Here, students try to elicit the topic through one question: **“What is the topic today?”** Students answer to the question and after the teacher sticks the topic on the board and learners repeat the topic in English after the teacher. They write it on their notebooks. Finally, students repeat it again after the teacher.



Next, the teacher asks students about the difference between **was and wasn't / were and weren't** in order to build their own learning. Students answer the question identifying to wasn't and weren't as the negative form of was and were. After, the teacher sticks a wall chart, it's a dialogue, and writes prompt to complete the gaps in the dialogue. The teacher explains students the situation and one student explains the activity to their classmates to make sure they have understood. Then, the teacher performs the dialogue and students complete the gaps. The teacher asks students the answers in the oral way and corrects the mistakes if it is necessary. When the dialogue is full, the class is divided in two groups to perform the dialogue in plenary by using **CHORAL REPETION STRATEGY**. Students make new sentences in negative form with prompts given.

**ACTIVITY N°2: CHORAL REPETION**

The teacher and students voice  
Cards for the title

Blue tag  
Board  
Cards  
Pictures  
Audio  
Audio equipment  
The teacher and students voice





<p><b>WHILE-SPEAKING</b></p> <p><b>G</b></p> <p><b>POST-SPEAKING</b></p> <p><b>G</b></p> <p><b>Game</b></p>	<p>15'</p>	<p><b>Read the dialog and repeat:</b></p> <p><b>Jim:</b> Hello, Karen, welcome back! How was your holiday?  <b>Karen:</b> It was great!  <b>Jim:</b> Where were you?  <b>Karen:</b> <u>I was in Rome.</u>  <b>Jim:</b> Oh, that's interesting. Were you alone there?  <b>Karen:</b> No, I wasn't. <u>My family was in Rome too.</u>  <b>Jim:</b> Where did you stay?  <b>Karen:</b> We stayed in a beautiful five-star hotel. In the mornings, <u>my dad was in the swimming pool</u>, and my mom was at the museum.  <b>Jim:</b> What about you?  <b>Karen:</b> <u>My sister and I were in an Italian restaurant.</u> The pasta was amazing, and the pizza was incredible. <u>We weren't at the library.</u>  <b>Jim:</b> Were you in the Roman Coliseum?</p>	<p>The teacher and students voice Cards</p>
	<p>5'</p>	<p><b>Karen:</b> No, I wasn't. I was in Saint Peter's Square but <u>I wasn't at the beach.</u> And you, Jim? Were you in Rome?  <b>Jim:</b> No, I wasn't.  <b>Karen:</b> Poor thing! It's very beautiful.  <b>Jim:</b> I can see it.</p> <p><b>REFLECTION:</b></p> <p><b>¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?</b></p> <p><b>¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL MOMENTO DE COMPLETAR EL DIALOGO?</b></p>	<p>The teacher and students voice</p>
	<p>30'</p>	<p>. Finally, the teacher introduces the Broken Telephone game by explaining the rules of game. The whole class starts the game and students perform it.</p> <p><b>ACTIVITY N°3: GAME</b></p> <p><b>Let's play: broken Telephone</b></p> <p><b>Type of technique:</b> Communication technique</p> <p><b>Group size:</b> For this game, it needs 18 students divided into two groups (one behind another one)</p> <p><b>Objectives:</b> To practice the oral expression (fluency, pronunciation and vocabulary) and get students to express in oral way.</p> <p><b>Time:</b> 30 minutes</p> <p><b>Materials:</b> Cards and classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> Students form two groups. The last students read a sentence given by the teacher. They must say the sentences to classmates before them, just once and so on, and the first students must say the sentence aloud</p>	<p>The teacher and students voice</p>



<b>Metacognition</b>	5'	<p>in front of the class. If it is correct, that group is the winner in that round.</p> <p>The group with more correct answers will be the absolute winner.</p> <p>Also, learners are aware about their learning today by answering some questions made by the teacher; after all they must tell the teacher what they did, what they used and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p><b><u>REFLECTION:</u></b></p> <p>¿Qué estrategias has usado para resolverlo?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado?</p> <p>¿Cómo las has resuelto?</p>	The teacher and students voice
----------------------	----	--	--------------------------------

## X. BIBLIOGRAPHY

- ☑ HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- ☑ MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY. (2002). for Advance Learners of American English. United Kingdom.
- ☑ MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- ☑ MINISTRY OF EDUCATION. English 2- Teacher´s guide 2012.
- ☑ MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- ☑ MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- ☑ RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.153-174.



# UNAP

Facultad de Ciencias de la  
Educación y Humanidades

Departamento de Académico de Idiomas Extranjeros

## OBSERVATION SHEET

Topic: She wasn't at the cinema

Grade: 3<sup>rd</sup> D

Teacher:

School: I.E.P.S.M. N°60188 "Simon Bolivar"

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION			S C O R E	
		A S S I S T A N C E	F L U E N C Y	PRONUNCIATION		
				Accent		Intonation
		1- 4	1 - 4	1-4		
01	Arévalo Aguirre Cristian.					
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.					
03	Armas Silvano Jhon Carlos.					
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.					
05	Cachique Inuma Isabel.					
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.					
07	Cárdenas Rodríguez Mary.					
08	Jarama Estrada Suleyca.					
09	Quispe Farfán Margot.					
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.					
11	Vargas Inuma Jean Pier.					
12	Venancino Gutiérrez Brayan.					
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.					
14	Yaicate Parana Marina					



## LEARNING SESSION N° 3

### I. GENERAL INFORMATION:

1. School : I.E.P.S.M N°60188“SIMÓN BOLÍVAR”
2. Level, cycle, : VII/ Secondary
3. Grade and section : 3th “D”
4. Area : English
5. Time : 90’
6. Date : Tuesday, 26<sup>th</sup> August 2014.
7. Teacher : Lic. Jacker Paredes Meneses.  
Angulo Cuñañay Rocky Jean Pool  
Flores Sandoval Wendy Zivell Stacy  
Rengifo Ruiz Molly Danae



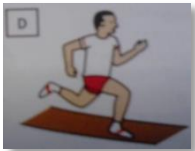

### II. CURRICULAR INFORMATION:

1. **Title of the learning session** : ”MY LAST WEEKEND ACTIVITIES”
2. **Transversal Content** : “Education for the coexistence, peace and citizenship.”
3. **Capability (ies)** : **“Oral expression and comprehension”**  
Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.
4. **Contextualized Content** : **Function**  
“Talking about past activities”  
**Grammar**  
Past simple tense “Regular and irregular verbs”(affirmative form)  
**Vocabulary**  
Weekend, bought, felt, said, lost, roommate.
5. **Values** : Tolerance.
6. **Attitudes** : Listen and respect their classmates’ ideas paying attention during their presentation.
7. **Expected learning** : Listens and discriminates the answers in a dialogue about past activities in which use the standard language.  
Says last weekend activities in plenary by playing a game with correct pronunciation, fluency and vocabulary.

**III.-ASSESSMENT:**

ACHIEVEMENT INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listens and discriminates information in a dialogue about past activities by ordering the pictures according to the events, ticking the answers and filling the blanks.</li> <li>Says last weekend activities in plenary by playing a game with correct pronunciation, fluency and vocabulary.</li> <li>Listens and respects their classmates' ideas paying attention during their presentation.</li> </ul>	<p><b>NON FORMAL.</b></p> <p><b>ATTITUDE SCALE</b>  <b>Semi-formal.</b>  <b>Observation</b></p> <p><b>TICKING / CROSSING</b>  <b>ORDERING /</b>  <b>RESTORATION</b>  <b>GAP FILLING</b></p> <p><b>DIRECT</b>  <b>OBSERVATION</b></p>	<p><b>Rubrics</b></p> <p><b>Observation sheet</b></p> <p>Observation sheet</p>

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESSES	STRATEGIES	Time	MATERIAL & RESOURCES
<b>Starting out Greeting</b>  <b>Date</b>	<p>The teacher and the learners say good morning. The teacher and the learners remember the rules of the class.</p> <p><b>Teacher : Good morning students!</b>  <b>Learners: Good morning teacher!</b>  <b>Teacher : how are you?</b>  <b>Learners: Fine! Bad!</b></p> <p>The teacher asks learners the date. The learners repeat the date after the teacher. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the learners in group and individually. Learners write the date on their notebooks.</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;">                 Tuesday, 26<sup>th</sup> August 2014             </div> <p>The teacher shows learners some pictures and asks students what happen in each picture. Learners have to say ideas according what they see. Then the teacher asks students repeat the meaning in each picture in order to practice the pronunciation. Finally the teacher and learners check the activity in plenary. ( <b>BRAINSTORMING</b> )</p>	<p>5'</p>	<p><b>teacher and students voices</b></p> <p><b>Markers. Board.</b></p> <p><b>Photo copy Board Markers pictures</b></p>
<b>Motivation</b>  <b>Previous</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;">     </div>	<p>5'</p>	

**Knowledge**



What you can see in this picture?  
What is she doing?  
Did you practice these activities last weekend?

The teacher asks learners to complete the crossword. The teacher asks learners to find the seven activities in past tense. One learner explains the activity to their classmates. In this way, the teacher could know if the learners understood the instructions. Teacher monitors the activity. Then the teacher corrects the activity with the learners.

**Refection:**

¿Qué les pareció la actividad?  
¿Estaba fácil o difícil?  
¿Qué les ayudo para que identifiquen las palabras?

The teacher asks learners some question about the activity and in order to write the topic. Learners repeat the topic and write on their notebooks.  
What are the objectives to use these words in past tense?  
Did you do this activities last weekend?

**”MY LAST WEEKEND ACTIVITY”**

5'

**Teacher and students voices**

**pictures  
Markers  
board  
blue tag**

**Cognitive Conflict**

**Eliciting the Title**

Learner answers some questions seeing a picture to predict and guess the conversation will be. For this activity the teacher uses **predicting for a key illustration technique**.



5'

**Wallchart  
Copy  
cd recorder**

**Pre listening**

Learners listen carefully the conversation through an audio to get general information and put in order the pictures as they listen. They work individually. The teacher monitors the activity and helps students during it. Finally, the teacher and learners correct the activity in plenary. Student use the strategy: **Listening to re- order a jumbled dialogue/Listening for the main idea**.

10'



**ACTIVITY N° 1: ORDERING**

Listen to the interview and put the pictures in the correct order.



**Wallchart  
board  
blue tag**



<b>While listening</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>disco</b></p> <p><b>home</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drove a car</li> <li>• Wrote a letter</li> <li>• Did the homework</li> </ul> </div> <div style="text-align: center;">  <ul style="list-style-type: none"> <li>• danced in the</li> <li>• Walked back to</li> </ul> </div> </div> <p><b>Reflection:</b>  ¿Qué les pareció la actividad?  ¿Estaba fácil o difícil?  ¿Qué les ayudo para que puedan ordenar las figuras?</p> <p>Learners listen again the conversation to tick in the correct answer. They work individually. Students use the strategy: <b>listening for specific information.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N°2: CHOOSING</b></p> <p><b>Listen to the conversation and put a tick ( ) in the correct answer.</b></p> <p><b>What is the conversation about?</b></p> <p>Activities on the weekend <input type="checkbox"/></p> <p>Activities on the weekdays <input type="checkbox"/></p> <p>Activities during the year <input type="checkbox"/></p> <p><b>Carlos played football with:</b></p> <p>His parents <input type="checkbox"/></p> <p>His brother <input type="checkbox"/></p> <p>His friends <input type="checkbox"/></p> <p><b>Paula drove her car:</b></p> <p>In the afternoon <input type="checkbox"/></p> <p>In the morning <input type="checkbox"/></p> <p>In the evening <input type="checkbox"/></p> <p><b>Reflection:</b>  ¿Qué les pareció la actividad?  ¿Estaba fácil o difícil?  ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p>The teacher asks learners to listen and extract in which form are the sentences (<b>affirmative form</b>). After, Teacher explains the past simple tense in affirmative form to the student. Then the teacher asks learners practice the grammar doing an exercise. The teacher monitors during the activity. Finally, learners and the teacher correct the activity together.</p>	5'	Teacher and students voices
	<p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N°2: CHOOSING</b></p> <p><b>Listen to the conversation and put a tick ( ) in the correct answer.</b></p> <p><b>What is the conversation about?</b></p> <p>Activities on the weekend <input type="checkbox"/></p> <p>Activities on the weekdays <input type="checkbox"/></p> <p>Activities during the year <input type="checkbox"/></p> <p><b>Carlos played football with:</b></p> <p>His parents <input type="checkbox"/></p> <p>His brother <input type="checkbox"/></p> <p>His friends <input type="checkbox"/></p> <p><b>Paula drove her car:</b></p> <p>In the afternoon <input type="checkbox"/></p> <p>In the morning <input type="checkbox"/></p> <p>In the evening <input type="checkbox"/></p> <p><b>Reflection:</b>  ¿Qué les pareció la actividad?  ¿Estaba fácil o difícil?  ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p>The teacher asks learners to listen and extract in which form are the sentences (<b>affirmative form</b>). After, Teacher explains the past simple tense in affirmative form to the student. Then the teacher asks learners practice the grammar doing an exercise. The teacher monitors during the activity. Finally, learners and the teacher correct the activity together.</p>	10'	Copies



	<p style="text-align: center;"><b>Activity3</b></p> <p><b>Read about Lisa’s journey to Madrid. Put the verbs in the correct form</b></p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #e0f0ff; margin: 10px 0;">       Fly, get, have, Leave, drive, arrive, park, go, have, go, wait, depart, arrive, take     </div> <p>Last weekend Lisa (1) <u>flew</u> from London to Madrid. She (2) _____ up at six o'clock in the morning and (3) _____ a cup of coffee. At 6.30 she (4) _____ home and (5) _____ to the airport. When she (6) _____, she (7) _____ the car and then(8) _____ to the airport café where she(9) _____ breakfast. Then she (10) _____ through passport control and (11) _____ for her flight. The plane (12) _____ on the time and (13) _____ in Madrid to hours later. Finally she (14) _____ a taxi from the airport to her hotel in the center of Madrid.</p> <p><b>Reflection:</b>        ¿Qué les pareció la actividad?        ¿Estaba fácil o difícil?        ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p style="text-align: center;">Learners say their last weekend activities in plenary by playing a game (<b>pelota caliente</b>) with correct pronunciation and fuidez y un correcto uso del vocabulario. The teacher takes notes about the pronunciation mistakes that will be corrected at the end of the game.</p>	5'	<b>Wallchart board blue tag</b>
<b>Post-speakin g</b>	<p style="text-align: center;"><b>Activity 5</b></p> <p><b>Let’s play: pelota caliente.</b></p> <p>Students make a circle. The attendant will direct the game select randomly a student from the circle and handed him a small ball. This ball will have to move around the circle and it stops until the attendant decides (the attendant used a particular song to circulate the ball and it will when the song stops). The student with the ball will have to say a sentence (orally) according to the treated subject (the student will have 20 seconds to say the phrase). Then it will have to sit. This same procedure was performed with students who are still in the circle.</p>	20'	<b>Copies</b>
<b>Metacog nition</b>	<p style="text-align: center;"><b>Reflection</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>The teacher asks some questions to students:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Qué pasos hemos seguido para realizar las actividades?</li> <li>• ¿Qué estructura utilizamos?</li> <li>• ¿Para qué lo hemos aprendido?</li> <li>• ¿Qué capacidades hemos desarrollado?</li> </ul> </li> </ul>	5'	<b>Teacher and students voices</b>





## V. BIBLIOGRAPHY

- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. English 2- Teacher´s guide 2012.
- MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- BOWLER, B. & PARMINTER, S. MOVE-Elementary-Course book. Macmillan. Thailand.2011. page 39

### OBSERVATION SHEET

Topic: MY LAST WEEKEND ACTIVITIES

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 "Simon Bolivar"

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION				S C O R E	
		A S S I S T A N C E	F L U E N C Y	P R O N U N C I A T I O N			V O C A B U L A R Y
				Accent	Intonation		
		1- 4	1- 4	1-4	1-4		
01	Arévalo Aguirre Cristian.						
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.						
03	Armas Silvano Jhon Carlos.						
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.						
05	Cachique Inuma Isabel.						
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.						
07	Cárdenas Rodríguez Mary.						
08	Jarama Estrada Suleyca.						
09	Quispe Farfán Margot.						
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.						
11	Vargas Inuma Jean Pier.						
12	Venancino Gutiérrez Brayán.						
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.						
14	Yaicate Parana Marina						



## LEARNING SESSION N° 04

### III. GENERAL INFORMATION :

- 1.1. **School** : I.E.P.S.M N°60188“SIMÓN BOLÍVAR”  
1.2. **Level, cycle, grade and section** : VII/ Secondary / 3th “D”  
1.3. **Area** : English  
1.4. **Time** : 90’  
1.5. **Date** : Tuesday, 2<sup>nd</sup> September 2014.  
1.6. **Teacher** : Lic. Jacker Paredes Meneses.  
Angulo Cuñañay Rocky Jean Pool  
Flores Sandoval Wendy Zivell Stacy  
Rengifo Ruiz Molly Danae

### II. CURRICULAR INFORMATION:






- 2.1. **Title of the learning session** : ”MY LAST WEEKEND ACTIVITIES”  
2.2. **Transversal Content** : ”Education for the coexistence, peace and citizenship.”
- 2.3. **Capability** : “**Oral expression and comprehension**”  
Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.
- 2.5. **Contextualized Content** :**Function**  
“taking about past activities  
**Grammar**  
Past simple tense “Regular and irregular verbs” (negative and interrogative form)  
**Vocabulary**  
weekend, bought, felt, said, lost, roommate, watched TV.
- 2.6. **Values** : Tolerance.
- 2.7. **Attitudes** : Listens and respects their classmates’ ideas paying attention during their presentation.
- 2.8. **Expected learning** :Listens and discriminates the answers in a dialogue about past activities in which use the standard language.  
Says last weekend activities in plenary by playing a game with correct pronunciation and intonation.



### III.-EVALUATION:

ACHIEVEMENT INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listens and discriminates information in a dialogue about past activities by matching the pictures according to the events, ticking true or false.</li> <li>Says last weekend activities in plenary by playing a game with correct pronunciation and fluidez.</li> <li>Listens and respects their classmates' ideas paying attention during their presentation.</li> </ul>	<p><b>NON FORMAL.</b></p> <p><b>ATTITUDE SCALE</b> <b>Semi-formal.</b> <b>Observation</b></p> <p><b>TICKING / matching</b> <b>RESTORATION</b> <b>Changing</b></p> <p><b>DIRECT OBSERVATION</b></p>	<p><b>Rubrics</b></p> <p><b>Observation sheet</b></p> <p><b>Observation sheet</b></p>

### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESSES	STRATEGIES	Time	MATERIAL & RESOURCES
<b>Starting out Greeting</b>	<p>The teacher and the learners say good morning. The teacher and the learners remember the rules of the class.</p> <p><b>Teacher : Good morning students!</b> <b>Learners: Good morning teacher!</b> <b>Teacher : how are you?</b> <b>Learners: Fine! Bad!</b></p> <p>The teacher asks learners the date. The learners repeat the date after the teacher. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the learners in group and individually. Learners write the date on their notebooks.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Tuesday, 2<sup>nd</sup> September 2014</p> </div>	5'	<p><b>teacher and students voices</b></p> <p><b>Markers. Board.</b></p>
<b>Date</b>	<p>The teacher shows learners some pictures in order to record the last topic and asks about activities for each picture. Learners have to answer according what they see. Finally the teacher and learners check the activity in plenary. (<b>BRAINSTORMING</b>)</p>	5'	<p><b>Photo copy</b> <b>Board</b> <b>Markers</b> <b>pictures</b></p>
<b>Motivation</b>	    		
<b>Previous knowledge</b>	<p>What you can see in this picture? What is he doing? Did you do these activities last weekend? What did you do last weekend?</p> <p>Students are free to answer the questions. Then the teacher asks students: what</p>		



Cognitive Conflict

was the topic last class? Students answer the questions and write it in their notebooks. Students repeat it after the teacher.

Teacher and students voices

Eliciting the Title

MY LAST WEEKEND ACTIVITIES

5'

Learner answers some questions seeing a picture to predict and guess the conversation will be. For this activity the teacher uses predicting for a key illustration technique.

Pre listening



- Went to the movie
Read a book
Watched TV
Went to the gym
Did homework.

pictures
Markers
board
blue tag

Learners listen carefully the conversation through an audio to get general information and match the pictures with weekend activities as they listen. They work individually. The teacher monitors the activity and helps students during it. Finally, the teacher and learners correct the activity in plenary. Student use the strategy: Listening to matching a dialogue/Listening for the main idea.

5'

ACTIVITY N° 1: Matching

Dan: What did you do on the weekend, Monica?
Monica: On Saturday I went to the gym and did exercise.
Dan: I went to the movies. I saw the new Superman movie; it was great. Did you go to the movies?
Monica: No I didn't. On Sunday I read a book, Harry Potter. It's really exciting!
Dan: I did my homework on Sunday. I didn't even watch TV.
Monica: No, I didn't watch TV either. My book was too good!

Wall chart
Copy
cd recorder

While listening

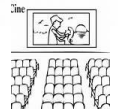
Listen to the conversation and match the weekend activities from the box to Dan and Monica

10'

Monica



Dan



Wallchart
board
blue tag

Teacher and students



	<p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Qué les ayudo para que puedan ordenar las figuras?</p> <p>Learners listen again the conversation to tick true or false some expressions. They work individually. Students use the strategy: <b>listening for specific information.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N°2: CHOOSING</b></p> <p><b>Listen to the conversation and tick true (T) or false (F) the following statements.</b></p> <p>1. Monica went to the gym on Friday. <input type="checkbox"/></p> <p>2. Dan went to the movies on Saturday. <input type="checkbox"/></p> <p>3. Dan saw the new superman movie. <input type="checkbox"/></p> <p>4. Monica read a book on Friday. <input type="checkbox"/></p> <p>5. Dan did his homework in the evening. <input type="checkbox"/></p> <p>6. Dan`s Book was great. <input type="checkbox"/></p> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p>After that the Teacher and students analyze the conversations in order to understand all the content. The teacher takes some sentences from the conversation and makes learners realize about the difference between regular and irregular verbs in past tense. Then, the teacher gives some rules about them. Then the teacher asks learners practice the grammar doing an exercise. The teacher monitors during the activity. Finally, learners and the teacher correct the activity together.</p> <p style="text-align: center;"><b>Activity 3</b></p> <p>Change the sentences into the negative and interrogative form. .</p> <p>Example: I went to the movies I didn`t go to the movies Did I go to the movies?</p> <p>1. He played basketball. _____</p> <p>2. I ate potatoes. _____</p>	<p>15'</p> <p>15'</p>	<p>voices</p> <p>Copies</p> <p>Copies</p> <p>Teacher and students voice</p> <p>Teacher and students voice</p>
--	---	-----------------------	---



	<p>3. They went to the shop. _____</p> <p>4. She wrote a letter. _____</p> <p>5. I did my homework. _____</p> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Qué les ayudo para que puedan resolverlo?</p> <p>Learners say their last weekend activities in plenary using the negative and interrogative form of the past simple tense the by playing a game (<b>charada Inglesa</b>) with correct pronunciation and intonation. The teacher takes notes about the pronunciation mistakes that will be corrected at the end of the game.</p>		<p><b>Notebooks Wallchart</b></p>
<p><b>post- speaking</b></p>	<p style="text-align: center;"><u><b>Activity 5</b></u></p> <p><b>Let's play: Charada Game</b></p> <p>Students make three lines. One of students will sit in front of their classmates. Another student will be behind her/his and shows the members group a card with the name of an activity. Classmates must do mimics, gesture or body language to their classmate in the chair guess the activity so that her/his says it in past simple tense into the negative and interrogative form. This process will repeat until everybody guesses the activity and say it. The winner will be whose tense get more points. <b>(If the sentences in past tense are good, students will get a point)</b> every student will have 1 minute.</p>	<p><b>20'</b></p>	<p><b>Teacher and students voice</b></p>
<p><b>Metacognitio n</b></p>	<p style="text-align: center;"><u><b>Reflection</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>The teacher asks some questions to students:</b></li> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Qué pasos hemos seguido para realizar las actividades?</li> <li>• ¿Que estructura utilizamos?</li> <li>• ¿Para que lo hemos aprendido?</li> <li>• ¿Qué capacidades hemos desarrollado?</li> </ul>	<p><b>5'</b></p>	<p><b>Teacher and students voice</b></p>



## VI. BIBLIOGRAPHY

- HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY F EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- TANNER, Rosie and GREEN, Catherine, 1998.Task for Teachers Education, 2000 (Third Edition), Longman Publishing. London-England.
- Ministry of Education. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico (OTP). 2006 .Lima-Perú. Pág. 87-89

### OBSERVATION SHEET

Topic: MY LAST WEEKEND ACTIVITIES (negative and interrogative form) Grade: 3<sup>rd</sup> D  
 Teacher: School: I.E.P.S.M. N°60188 "Simon Bolivar"

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION			V O C A B U L A R Y	S C O R E
		FLUENCY	PRONUNCIATION			
			Accent	Intonation		
		2- 4	2- 4	1-4		
01	Arévalo Aguirre Cristian.					
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.					
03	Armas Silvano Jhon Carlos.					
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.					
05	Cachique Inuma Isabel.					
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.					
07	Cárdenas Rodríguez Mary.					
08	Jarama Estrada Suleyca.					
09	Quispe Farfán Margot.					
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.					
11	Vargas Inuma Jean Pier.					
12	Venancino Gutiérrez Brayán.					
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.					
14	Yaicate Parana Marina					



## LEARNING SESSION N° 5

### I. GENERAL INFORMATION

7. **School** : I.E.P.S.M.N°60188 "SIMÓN BOLÍVAR"
8. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D
9. **Area** : Foreign Language – English
10. **Date, time** : Tuesday, 9<sup>th</sup> September 2014 – 90'
11. **Unit Name** : "Looking around the world"
12. **Teacher** : Lic. Jacker Paredes Meneses
13. **Trainees** : Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval  
Molly Danae Rengifo Ruiz

### II. CURRICULAR INFORMATION:

1. **Title of the learning session** : "What did you do at the weekend?"
2. **Transversal Content** : Education in values.
3. **Competency of Cycle** Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.
4. **Capability** : Oral Expression  
  
Perform a dialogue with his friends about his/her last weekend activities.
5. **Contextualized Content** : Function  
Talks about his/her last weekend activities  
Grammar  
Past simple tense  
Vocabulary  
Played, sang, danced, studied, ate, slept, cooked, and took after.
6. **Values** : Perseverance
7. **Attitudes** : Participates actively during the class.
8. **Expected learning** : Oral Comprehension and Expression  
  
Dialogues with his/her friends about his/her last weekend activities by playing the "you are a spy" game.







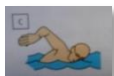




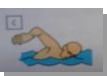



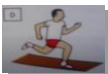


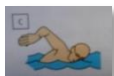



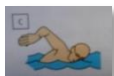

# UNAP

Facultad de Ciencias de la  
Educación y Humanidades  
Departamento de Académico de Idiomas Extranjeros

### III. EVALUATION :

<b>INDICATORS</b>	<b>ASSESSMENT TECHNIQUES</b>	<b>INSTRUMENTS</b>
<b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION.</u></b> Dialogues with his/her friends about his/her last weekend activities by performing the “ you are a spy game”	Semiformal observation Game	Observation sheet Rubrics
<b><u>PERSEVERANCE</u></b> Participates actively during the class development.	Direct Observación	



<p><b>Cognitive conflict</b></p>	<p>10'</p>	<p>Who are these people? What are they doing? Do you these kinds of activities? When?</p> <p>In this activity learners put the pictures in the correct column in order to practice the identification of the regular and irregular verbs. In this activity learners remind the activities of the last classes.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°1 ORDERING</u></b></p> <p style="text-align: center;">Organize the pictures in the correct column</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">REGULAR</th> <th style="width: 50%;">IRREGULAR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">     </td> <td style="text-align: center;">     </td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">           </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do you like to do these activities on the week?</li> <li>• When do you do these activities?</li> <li>• What did you do last weekend?</li> </ul> <p style="text-align: center;">What is the topic today?</p>	REGULAR	IRREGULAR	  	  	<p>Marker, board and students' notebook Copies</p> <p>copies teacher's voice notebook</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>teacher's voice</p> <p>teacher's voice Markers, board and teacher's voice</p>
REGULAR	IRREGULAR						
  	  						



<p>Eliciting the title</p> <p>While – listening</p>	<p>20'</p>	<div data-bbox="537 247 1260 373" style="text-align: center;"> <p><b>“What did you do last weekend?”</b></p> </div> <p>Learners have to find the verbs in past within the puzzle, after found they write the verbs in the correct sentences. To carry out this activity the teacher divides the class in two, women and men; the teacher uses the <b>BALL GAME</b> in order to encourage them to carry out the activity. The ball has to pass hand by hand, when the song stops the loser learner has to find the first verb written on the board within the puzzle after he/she has to complete with the verb the correct sentence. If the learner couldn't carry out the activity, the teacher rest scores to the loser group.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°2 COMPLETING</u></b></p> <p style="text-align: center;">Find the verbs in past and complete the sentences.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 25%;"> </div> <div style="width: 70%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedro _____ TV in the morning.</li> <li>• Nick _____ my motorbike last night.</li> <li>• He _____ the whole night.</li> <li>• I _____ my favorite song.</li> <li>• They _____ soccer yesterday.</li> <li>• We _____ last night.</li> <li>• Carlos _____ last Friday</li> </ul> </div> </div>	<p>Markers and board</p> <p>Paper graph</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>student's voice</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>teacher's voice</p> <p>Students' notebook</p>
---	------------	--	---



		<table border="1" data-bbox="560 214 1235 663"> <tr><td>F</td><td>D</td><td>D</td><td>W</td><td>Z</td><td>K</td><td>P</td><td>V</td><td>W</td></tr> <tr><td>S</td><td>W</td><td>A</td><td>M</td><td>E</td><td>Y</td><td>L</td><td>Ñ</td><td>W</td></tr> <tr><td>S</td><td>T</td><td>B</td><td>N</td><td>L</td><td>E</td><td>A</td><td>I</td><td>A</td></tr> <tr><td>C</td><td>H</td><td>U</td><td>M</td><td>C</td><td>S</td><td>Y</td><td>E</td><td>T</td></tr> <tr><td>G</td><td>E</td><td>P</td><td>D</td><td>P</td><td>E</td><td>E</td><td>U</td><td>C</td></tr> <tr><td>N</td><td>S</td><td>T</td><td>E</td><td>I</td><td>D</td><td>D</td><td>T</td><td>H</td></tr> <tr><td>A</td><td>A</td><td>I</td><td>L</td><td>U</td><td>E</td><td>G</td><td>J</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td>N</td><td>U</td><td>M</td><td>R</td><td>O</td><td>D</td><td>E</td><td>D</td></tr> </table> <p data-bbox="613 667 815 697"><b>REFLECTION:</b></p> <p data-bbox="586 701 1187 800">¿Cómo lograron hacer la actividad? ¿Qué estrategias has usado para hacer la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p data-bbox="586 842 1187 1640">In this activity, before students listen, they need to predict about the ideas they are going to hear. It's to say, for this activity, students use the Activate Existing Knowledge. After, they brainstorm around what they will hear by looking at some pictures and by answering some questions. The teacher guides them. One learner explains the activity to their classmates. In this way, the teacher will know if learners have understood what they need to do in this activity. In the process learners listen to the dialogue three times in order to identify details (using the active listening technique: <i>listening for specific information</i>) by completing a chart. They need to pay attention in order to understand the dialogue. The teacher monitors if learners are doing the activity. After, they join in pairs; learners compare their answers. Finally, learners and the teacher correct the activity on the board by calling some volunteers to do the activity. After listen learners repeat the dialogue by taking turns by groups.</p> <p data-bbox="716 1688 1122 1717" style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3 COMPLETING</u></b></p> <p data-bbox="586 1766 1187 1829">Listen the conversation between Liz and Molly and write the activities for each one in the chart.</p>	F	D	D	W	Z	K	P	V	W	S	W	A	M	E	Y	L	Ñ	W	S	T	B	N	L	E	A	I	A	C	H	U	M	C	S	Y	E	T	G	E	P	D	P	E	E	U	C	N	S	T	E	I	D	D	T	H	A	A	I	L	U	E	G	J	E	S	N	U	M	R	O	D	E	D	<p data-bbox="1279 218 1468 310">Teacher's voice student's voice</p> <p data-bbox="1279 751 1468 844">Students' notebook Teacher's voice</p> <p data-bbox="1279 1087 1468 1222">Markers and board Copies</p>
F	D	D	W	Z	K	P	V	W																																																																			
S	W	A	M	E	Y	L	Ñ	W																																																																			
S	T	B	N	L	E	A	I	A																																																																			
C	H	U	M	C	S	Y	E	T																																																																			
G	E	P	D	P	E	E	U	C																																																																			
N	S	T	E	I	D	D	T	H																																																																			
A	A	I	L	U	E	G	J	E																																																																			
S	N	U	M	R	O	D	E	D																																																																			



	<p>20'</p>	<div data-bbox="558 310 1224 835" style="background-color: #92d050; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p><b>Liz:</b> Hello Molly How are you?  <b>Molly:</b> Hi Liz, I'm fine and you?  <b>Liz:</b> I'm excellent!!  <b>Molly:</b> Why? What did you last weekend?  <b>Liz:</b> Michael visited me on Saturday we played videogames, the next day we watched a movie, at night we danced at the disco.  <b>Molly:</b> That's great!! I watched TV on Friday, on Saturday I did my homework and I studied for the test on Sunday.  <b>Liz:</b> Test? What test?  <b>Molly:</b> Tests! History test, English test and Spanish test.  <b>Liz:</b> Oh no! I forgot it!!</p> </div> <table border="1" data-bbox="545 869 1243 1100" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>LIZ</th> <th>MOLLY</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>FRIDAY</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>SATURDAY</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>SUNDAY</th> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>REFLECTION:</b>            ¿Qué dificultades has encontrado?            ¿Cómo las has resuelto?</p>		LIZ	MOLLY	FRIDAY			SATURDAY			SUNDAY			<p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>teacher's voice</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>student's voice</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p>
	LIZ	MOLLY													
FRIDAY															
SATURDAY															
SUNDAY															
	<p>3'</p>	<p>Before star this activity learners fill the weekend activities chart in which they have to write about their own activities and practice its pronunciation after teacher asks learners play the "circle game" in which learners make a circle in front the class, each learner has to ask "what did you do on Friday?" his partner who is front him has to answer the question with a activity, after that the same learner asks the same question but using Saturday and Sunday his partner has to answer with his activities and vice versa; after finish the short dialogue learners have to move to the right side in order to form the circle.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3</u></b></p>	<p>teacher's voice</p> <p>Students' voice</p> <p>student's voice</p>												



<b>Transference Speaking</b>	Complete the chart with your weekend activities										
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="2">What did you do .....</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">ON</td> <td>I .....</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">FRIDAY</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SATURDAY</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SUNDAY</td> <td></td> </tr> </table>		What did you do .....		ON	I .....	FRIDAY		SATURDAY		SUNDAY
What did you do .....											
ON	I .....										
FRIDAY											
SATURDAY											
SUNDAY											
<b>Metacognition</b>	<p><b>Let's play " The Circle game"</b></p> <p>¿Qué hemos aprendido en esta lección?          ¿Cómo hemos aprendido?          ¿Para qué les va a servir estas expresiones?          ¿Les gusta el idioma?          ¿Cuántas actividades hicimos?          ¿Cuál fue el propósito de la clase el día de hoy?</p>										

**V. BIBLIOGRAPHY:**

- HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY. (2002). for Advance Learners of American English. United Kingdom.
- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. English 2- Teacher's guide 2012.
- MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.153-174.



**OBSERVATION SHEET**

Topic: I WAS AT HOME

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION					GRAMMAR	SCORE	
		ASSISTANCE	FLUENCY	PRONUNCIATION		COMUNICATIVE INTERACTION			
				Accent	Intonation	Take turns			Initiation and answer
		1-4	1-4	1-4	1-4	1-4			
01	Arévalo Aguirre Cristian.								
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.								
03	Armas Silvano Jhon Carlos.								
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.								
05	Cachique Inuma Isabel.								
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.								
07	Cárdenas Rodríguez Mary.								
08	Jarama Estrada Suleyca.								
09	Quipe Farfán Margot.								
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.								
11	Vargas Inuma Jean Pier.								
12	Venancino Gutiérrez Brayan.								
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.								
14	Yaicate Parana Marina								





## LEARNING SESSION N°06

### XI. GENERAL INFORMATION:

- 14. **School** : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”
- 15. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D
- 16. **Area** : Foreign Language – English
- 17. **Date, time** : Tuesday, 16<sup>th</sup> September 2014 – 90’
- 18. **Unit Name** : “Looking around the world”
- 19. **Teacher** : Lic. Jacker Paredes Meneses  
Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval  
Molly Danae Rengifo Ruiz

### XII. CURRICULAR INFORMATION:

- 1. **Title of the learning session** : “I WAS PLAYING FOOTBALL AT THE BEACH”
- 2. **Transversal content** : Education in values
- 3. **Competence of cycle** : Performs Charada game by giving information about past activities what he/ she was doing.
- 4. **Capability** : Oral expression and comprehension.  
  
Talks about past activities in order to giving information about what he/ she was doing.
- 5. **Contextualized Content** : Function:  
Describes past situations by using past continuous tense.  
Grammar:  
Past Continuous: affirmative form  
Vocabulary:  
Was /were + swimming, reading, riding, eating, buying, taking, singing, playing, at the school, at the restaurant, in the swimming pool, at home, on the river, etc.
- 6. **Values** : Responsibility
- 7. **Attitudes** : Shows interest in each task by completing them in order.
- 8. **Expected learning** : Oral expression and comprehension.

Gives information indicating past activities with appropriate pronunciation, fluency and vocabulary by using the Charada game.


### XIII. EVALUATION

INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <p>Gives information indicating past activities with appropriate pronunciation, fluency and vocabulary by using Charada game.</p>	<p>Semi-formal Games</p>	<p>Observation sheet</p> <p>Rubrics</p>
<p><b><u>RESPONSIBILITY</u></b></p> <p>Shows interest in each task by completing them in order.</p>	<p>Direct Observation</p>	

### XIV. DIDACTIC DEVELOPMENT

LEARNING PROCESS	TIME	METHODOLOGICAL STRATEGIES	MATERIALS AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p>	<p><b>5</b></p>	<p>First, the teacher and students greet each other. The teacher introduces himself. Students pay attention and they remember the classroom rules. At the same time, the teacher asks students about the date. Then, a volunteer writes the date on the board. Students check if the date is correct and all they repeat the date after the teacher. Students write the date on their notebooks.</p> <p><b>Teacher:</b> Good morning, students!  <b>Students:</b> Good morning, teacher!  <b>Teacher:</b> How are you today? Are you good or bad?  <b>Students:</b> Good! Bad!</p> <p style="text-align: center;"><b>What is the date today?</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Tuesday, 16<sup>th</sup> September 2014</p> </div>	<p>The teacher and students voice</p> <p>Notebook</p> <p>Markers</p>



<p><b>Date</b></p> <p><b>Learning construction</b></p> <p><b><u>PRE-SPEAKING</u></b></p> <p><b>Motivation</b></p>	<p><b>10</b></p> <p><b>10</b></p> <p><b>5</b></p>	<p>Before speaking, the teacher starts the lesson by playing: PICTONARY game, in order to activate their previous knowledge.</p> <p><b><u>PICTONARY GAME:</u></b></p> <p><b>Objective:</b> To remember words (verbs) from the last class, in order to save students' learned vocabulary.</p> <p><b>Materials:</b> Pictures, pieces of paper, pencils, markers and classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> The teacher explains the game rules, and shows students some pictures, one by one. Students have to guess what it is shown on the pictures. The student who has the most correct answers, it'll be the winner.</p> <p>The teacher shows a poster to students, there are people are doing different things. Then, the teacher sticks some cards (prompts) and students have to join the cards in order to make sentences according the poster. Then, the teacher explains the activity and asks a volunteer to explain it again to make sure students have understood what they need to do in this activity. After, the teacher asks students what it says on the cards in order to build their own learning by using BRAINSTORMY, and asks some volunteers to share their ideas. The teacher guides them to obtain good results. Students tell their ideas while the teacher corrects the pronunciation. After, students repeat after the teacher one by one each sentence. This will be carried out in plenary with all the students.</p> <p><b><u>ACTIVITY N°1: BARINSTORMY</u></b></p> <p><b>Look at the match the according</b></p>  <p><b>poster and cards people on it.</b></p>	<p>Teacher's voice</p> <p>Cards</p> <p>Board</p> <p>Video</p> <p>Lap top</p> <p>Projector</p> <p>Audio equipment</p>
---	---	--	--



<p><b>Previous Knowledge</b></p>	<p>5</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Tonv was</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">on the lake</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Joev was eatina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Ice-cream</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Tim was ridina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">his bike</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Andv was sittina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Behind Tim</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Anna was plavina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">the auitar</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Nina was sinaina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">a birthday</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Scruffv was eatina</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">birthday cake</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Muffin was</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">on the rua</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">Sandra was</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;">photos</div> </div>	<p>The teacher and students voice Cards for the tittle</p>
<p><b>Cognitive Conflict</b></p>	<p>15</p>	<p><b><u>REFLECTION:</u></b></p> <p><b>¿Cómo lograron hacer la actividad?</b></p> <p><b>¿Qué dificultades encontraron al relacionar las oraciones?</b></p> <p><b>¿Qué dificultades tuvieron para encontrar el significado de las oraciones?</b></p> <p>Here, students try to elicit the topic through one question: <b>“What is the topic today?”</b> Students answer to the question and after the teacher sticks the topic on the board and learners repeat the topic in English after the teacher. They write it on their notebooks. Finally, students repeat it again after the teacher.</p> <div style="background-color: #c00000; color: white; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p><b>I was playing football at the beach</b></p> </div> <p>The teacher sticks a wall chart on the board. There are uncompleted sentences that students have to fill with the verbs</p>	<p>Blue tag Board Cards Pictures Audio Audio equipment The teacher and students voice</p>



<p>Eliciting the topic</p> <p><b><u>WHILE-SPEAKING</u></b></p>	<p>5</p> <p>30</p>	<p>in brackets by using <b>COMPLETING STRATEGY</b> in order to make examples, In this way; they have to be in oral way. Then, the teacher asks students make new sentences about their own experiences. He gives them 5 minutes to do the activity. The teacher monitors the students' work walking by the classroom and helps them if it is necessary. After, the teacher asks students say aloud their sentences, one by one, in front of the class. The teacher corrects their pronunciation mistakes.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°2: COMPLETING STRATEGY</u></b></p> <p><b>Complete the sentences. After, make your own sentences and share it in front of the class.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sharon _____ (<b>swim</b>) in the swimming pool.</li> <li>Clara and Roberto _____ (<b>watch</b>) TV at home.</li> <li>Javier _____ (<b>eat</b>) at the restaurant yesterday.</li> <li>We _____ (<b>study</b>) at school yesterday morning.</li> <li>I _____ (<b>ride</b>) my bike.</li> </ol> <p><b><u>REFELCTION:</u></b></p> <p><b>¿Cómo lograron hacer la actividad?</b></p> <p><b>¿Qué dificultades encontraron al momento de completar las oraciones?</b></p> <p><b>¿Cuáles fueron sus limitaciones para crear sus propias oraciones?</b></p> <p>Finally, the teacher introduces Charada game by explaining the rules of game. The whole class starts the game and students perform it.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3: GAME</u></b></p> <p><b>Let's play: Charada game</b></p>	<p>The teacher and students voice</p> <p>Ball</p> <p>Audio equipment</p> <p>Music</p>
--	--------------------	--	---



<p><b>POST-SPEAKING</b></p> <p><b>Game</b></p> <p><b>Metacognition</b></p>	<p><b>5</b></p>	<p><b>Type of technique:</b> Communication technique</p> <p><b>Group size:</b> For this game, it needs 18 students divided into three groups with 6 students (one behind another one)</p> <p><b>Objectives:</b> To practice the oral expression (fluency, pronunciation and vocabulary) and get students to express in oral way.</p> <p><b>Time:</b> 40 minutes</p> <p><b>Materials:</b> Cards, classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> All students will be divided into three groups with 6 students (one behind another one). One of students will sit in front of their classmates. The teacher person will be behind the seated students and shows the members group a card with verbs. The classmates have to do mimics, gesture or body language to their classmate guess the verb and make a sentence with it. This process will repeat until everybody guesses the cards.</p> <p>Also, learners are aware about their learning today by answering some questions made by the teacher; after all they must tell the teacher what they did, what they used and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p><b>REFLECTION:</b></p> <p><b>¿QUÉ ESTRATEGIAS HAS USADO PARA RESOLVERLO?</b></p> <p><b>¿QUÉ DIFICULTADES HAS ENCONTRADO?</b></p> <p><b>¿CÓMO LAS HAS RESUELTO?</b></p> <p><b>¿QUÉ MATERIALES USARON?</b></p> <p><b>¿CÓMO SE SINTIERON?</b></p> <p><b>¿CÓMO SE SIENTEN AHORA?</b></p>	<p>The teacher and students voice</p> <p>The teacher and students voice</p>
--	-----------------	---	---

**XV. BIBLIOGRAPHY**

- HARMER, J. How to Teach English. (2007). Person/Longman (New Edition).
- MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY. (2002). for Advance Learners of American English. United Kingdom.
- MINISTRY OF EDUCATION. (2010).National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP. Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. (2012).English 2- Teacher´s guide
- MINISTRY OF EDUCATION. (2010)Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- RICHARDS J. and RODGERS T. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.153-174.



## OBSERVATION SHEET

Topic: I was playing football at the beach

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”

N°	Names	A S S I S T A N C E	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION			V O C A B U L A R Y	S C O R E
			Fluency	Pronunciation			
				Accent	Intonation		
			1 - 4	1-4	1-4	1-4	
01	Arévalo Aguirre Cristian.						
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.						
03	Armas Silvano Jhon Carlos.						
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.						
05	Cachique Inuma Isabel.						
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.						
07	Cárdenas Rodríguez Mary.						
08	Jarama Estrada Suleyca.						
09	Quispe Farfán Margot.						
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.						
11	Vargas Inuma Jean Pier.						
12	Venancino Gutiérrez Brayan.						
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.						
14	Yaicate Parana Marina						



## LEARNING SESSION N°07

### I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”  
1.2. Level, cycle, grade, section : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D  
1.3. Area : Foreign Language – English  
1.4. Date, time : Tuesday, 30<sup>th</sup> September 2014 – 90’  
1.5. Unit Name : “Looking around the world”  
1.6. Teacher : Lic. JakerParedesMeneses  
Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
Wendy Zivell Flores Sandoval  
Molly Danae Rengifo Ruiz

### II. CURRICULAR INFORMATION:

2.1. Title of the learning session : “What were you doing last Friday?”

2.2. Transversal Content : Education in values.

2.3. Competency of Cycle Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.

2.4. Capability : Oral expression and comprehension.

Perform a dialogue with his friends about his/her last weekend activities.

2.5. Contextualized Content : Function  
Talks about his/her last weekend activities  
Grammar  
Past simple tense  
Vocabulary  
Played, sang, danced, studied, ate, slept, cooked, took after.

2.6. Values : Perseverance

2.7. Attitudes : Participates actively during the class development.

2.8. Expected learning : Oral Comprehension and Expression

Dialogues with his/her friends about his/her last weekend activities by playing the “you are a spy” game.





**III. EVALUATION**

<b>INDICATORS</b>	<b>ASSESSMENT TECHNIQUES</b>	<b>INSTRUMENTS</b>
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogues with his/her friends about his/her last weekend activities by performing a game “you are a spy”</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semiformal observation</li><li>• Game</li></ul>	<p>Observation sheet Rubrics</p>
<p><b><u>PERSEVERANCE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participates actively during the class development.</li></ul>	<p>Direct Observation</p>	



### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT






LEARNING PROCESS	TIME	METHODOLOGICAL STRATEGIES	MATERIALS AND RESOURCES
<b>Greetings</b>	5'	<p><b>Students answer the teacher's Greetings:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ The teacher: Good afternoon students!</li> <li>➢ The students: Good afternoon teacher!</li> <li>➢ The teacher: How are you today?</li> <li>➢ The students: Fine!</li> </ul> <p>The teacher asks learners the date. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the Learners write the date in their notebooks.</p> <p style="text-align: center;">What is the date?</p>	Teacher`s and students` voice.
<b>Date</b>		<div style="text-align: center; border: 2px solid #00AEEF; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%; background-color: #D9EAD3;"> <p><b>Tuesday, 30<sup>th</sup> September 2014</b></p> </div> <p>To start, the teacher asks learners to answer some questions. The teacher helps students during the activity by giving them ideas. After that, the teacher put the learners' ideas on the board, in this part we are using: Brainstorming strategy. <b>BRAINSTORMING STRATEGY:</b> Brainstorming is a large or small group activity which encourages children to focus on a topic and contribute to the free flow of ideas. The teacher may begin by posing a question or a problem, or by introducing a topic. Students then express possible answers, relevant words and ideas.</p>	Markers and board  Copies
<b>Previous knowledge</b>	10'	<p>In this case learners look at the pictures about police cases in which they have to give their ideas to the teacher in order to express possible answers.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 20px;">      </div>	teacher`s voice Markers, board and teacher`s voice  Markers and board  Paper graph



Table with 4 columns: Time (15'), Questions (Who are these people? What are they doing? Where do you think these situation take place? Do you like action films?), Activity Description (In this activity learners listen and read a text about a story of a criminal case...), and Materials (copies, Marker, board and students' notebook, Pictures, Radio, etc.).

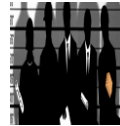
15'

Who are these people?
What are they doing?
Where do you think these situation take place?
Do you like action films?

In this activity learners listen and read a text about a story of a criminal case in which they have to put the story in order by following the correct sequence. Learners listen three times, the first time to match the sentence, the second time to fill the empty boxes and the last time to confirm his answers. In this activity the teacher uses the matching technique in order encourage learners to acquire specific information from the text.

ACTIVITY N°1

Listen and read the text and put the story in order



a

b

c

d

e

Two hooded figures leave the bank with bags full of money

[ ]

The detectives look for the guilty

[ ]

The bank's alarm goes off at 2:15

[ ]

The detectives interrogate the suspect

[ ]

The detectives investigate the robbery

[ ]

copies

Marker, board and students' notebook
Copies

Pictures

Radio

copies
teacher's voice
notebook

Students' notebook
Teacher's voice

teacher's voice

teacher's voice
Markers, board and teacher's voice



Table with 4 columns: Activity/Phase, Time, Description, and Resources. Rows include 'Cognitive conflict', 'Eliciting the title', and 'While'.

Cognitive conflict

- The teacher and learners check the answers.
Was the activity difficult?
Do you like police movies?
Would you like to be a detective for a day?
What is the expression that a detective uses to ask a suspect?

Markers and board

Paper graph

Eliciting the title

What is the topic today?

What were you doing last Friday?

20'

- Students repeat the topic after the teacher. Then, students write the topic in their notebooks.
Before start the activity the teacher gives learners a short explanation about the use of Wh's questions.

Students' notebook
Teacher's voice
student's voice

Table with 5 columns: What, Where, When, Who, How

In groups of 5, learners have to put the words in order to make a sentences, each sentences is a question with a Wh'squestion. Teacher gives learners 3 min to put the questions in order and stick them on the board. In this activity teacher uses the ordering strategy and prepares learners to work in groups in order to encourage them to carry out the last activity. Teacher helps learners to carry out the activity, after learners repeat each question after the teacher. The teacher corrects pronunciation and intonation.

Students' notebook
Teacher's voice
teacher's voice

While

ACTIVITY N°2

Put the words in order to make sentences, then sticks them on the board in the correct column

15'

Activity cards: doing on, saturday, What, were you, 2:00 am



Transference	15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Where were you on Saturday night?</li> <li>✓ When were you in the bank for last time?</li> <li>✓ Who was your friend?</li> <li>✓ How many people are</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Key words</th> <th>Questions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">What</td> <td>What were you doing on Saturday 2:00 am?</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Where</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">When</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Who</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">How</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Key words	Questions	What	What were you doing on Saturday 2:00 am?	Where		When		Who		How		<p>Students´ notebook Teacher´s voice</p> <p>student´s voice</p>												
	Key words	Questions																									
What	What were you doing on Saturday 2:00 am?																										
Where																											
When																											
Who																											
How																											
	5'	<p>In this activity the teacher asks learners to choose one member of their groups, these students will be the detectives. One detective will interrogate to the opposing group in order to identify the guilty. Each group will defend its position about the crime by describing his/her activities at the crime time. Learners (detectives) will ask several questions by using the questions in activity N° 2 to the opposing groups and vice versa. To make it funniest the teacher gives the students certain time to carry out the activity in order to create a competitive environment.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3</u></b></p> <p><b>Let´s play “You’re a spy”!!</b></p> <p>Play to be detectives and robbers, complete the chart with your alibis.</p> <p><b>Detective 1</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Suspects</th> <th style="width: 10%;">What</th> <th style="width: 10%;">Where</th> <th style="width: 10%;">When</th> <th style="width: 10%;">Who</th> <th style="width: 10%;">How</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Suspects	What	Where	When	Who	How																			<p>Students´ notebook Teacher´s voice</p> <p>Students´voice teacher´s voice</p>
Suspects	What	Where	When	Who	How																						



<b>Meta cognition</b>	<b>Detective 2</b>					
	Suspects	What	Wh ere	When	Who	How
	<p><b>Relection</b></p> <p>¿Qué hemos aprendido en esta lección?          ¿Cómo hemos aprendido?          ¿Para qué les va a servir estas expresiones?          ¿Les gusta el idioma?          ¿Cuántas actividades hicimos?          ¿Cuál fue el propósito de la clase el día de hoy?</p>					

V. B  
I  
B

**LIOGRAPHY:**

- MINISTRY OF EDUCATION. English 3- Teacher´s guide 2010.
- MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- MINISTRY OF EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- MARSLAND, Bruce (1998). Lessons from Nothing: Activities for Language Teaching with Limited Time and Resources. First Edition.
- TANNER Rosie and GREEN Catherine (1998).Task for teacher education. A reflective approach. First edition. England. Pag. 60



## OBSERVATION SHEET

Topic: What were you doing last Friday?

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 "SIMÓN BOLÍVAR"

N°	Names	A S S I S T A N C E	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION			S C O R E
			Fluency	Pronunciati on	Vocabular y	
			1 - 4	1-4	1-4	
01	Arévalo Aguirre Cristian.					
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.					
03	Armas Silvano Jhon Carlos.					
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.					
05	Cachique Inuma Isabel.					
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.					
07	Cárdenas Rodríguez Mary.					
08	Jarama Estrada Suleyca.					
09	Quispe Farfán Margot.					
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.					
11	Vargas Inuma Jean Pier.					
12	Venancino Gutiérrez Brayán.					
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.					
14	Yaicate Parana Marina					

**LEARNING SESSION N°08**

**VI. GENERAL INFORMATION:**

3. **School** : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”  
 4. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D  
 5. **Area** : Foreign Language – English  
 6. **Date, time** : Tuesday, 07<sup>th</sup> October 2014 – 90’  
 7. **Unit Name** : “Looking around the world”  
 8. **Teacher** : Lic. JakerParedesMeneses  
                   Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
                   Wendy Zivell Flores Sandoval  
                   Molly Danae Rengifo Ruiz

**VII. CURRICULAR INFORMATION:**

9. **Title of the learning session** : “Telling a story”
10. **Transversal Content** : Education in values.
11. **Competency of Cycle** : Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.
12. **Capability** : **Oral Expression**  
 Talks about a meaningful event in his/her life with correct pronunciation and intonation.
13. **Contextualized Content** : **Function**  
 Presents a meaningful event of his life in front the class  
**Grammar**  
 Past simple and past continuous tense  
**Vocabulary**  
 Played, sang, danced, studied, ate, slept, cooked, took after, playing, looking for, taking after, etc.
14. **Values** : Perseverance
15. **Attitudes** : Participates actively during the class development.
16. **Expected learning** : **Oral Comprehension and Expression**  
 Talks about a meaningful event in his/her life by presenting it in a short speech in front the class by playing the “the Russian roulette”












**VIII. EVALUATION:**

<b>INDICATORS</b>	<b>ASSESSMENT TECHNIQUES</b>	<b>INSTRUMENTS</b>
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <p>Talks about a meaningful event in his/her life by presenting it in a short speech in front the class by playing the “the Russian roulette” game.</p>	<p>Semiformal observation</p>	<p>Observation sheet Rubric</p>
<p><b><u>PERSEVERANCE</u></b></p> <p>Participates actively during the class development</p>	<p>Direct Observation</p>	





**IX. DIDACTIC DEVELOPMENT**

LEARNING PROCESS	TIME	METHODOLOGICAL STRATEGIES	MATERIALS AND RESOURCES
Greetings	5'	<p><b>Students answer the teacher's Greetings:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ The teacher: Good afternoon students!</li> <li>➤ The students: Good afternoon teacher!</li> <li>➤ The teacher: How are you today?</li> <li>➤ The students: Fine!</li> </ul> <p>The teacher asks learners the date. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the Learners write the date in their notebooks.</p> <p style="text-align: center;">What is the date?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #e0f0ff; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Tuesday, 7<sup>th</sup> October 2014</b></p> </div>	<p>Teacher`s and students` voice.</p> <p>Markers and board</p> <p>Copies</p>
Date	15'	<p>To start, the teacher asks learners to answer some questions. The teacher helps students during the activity by giving them ideas. After that, the teacher put the learners' ideas on the board, in this part we are using: Brainstorming strategy. <b>BRAINSTORMING STRATEGY:</b> Brainstorming is a large or small group activity which encourages children to focus on a topic and contribute to the free flow of ideas. The teacher may begin by posing a question or a problem, or by introducing a topic. Students then express possible answers, relevant words and ideas.</p> <p>In this case learners watch a video about Sofia experience in which they have to give their ideas to the teacher in order to express possible answers.</p>	<p>teacher's voice</p> <p>Markers, board and teacher's voice</p> <p>Markers and board</p> <p>Paper graph</p>

<p>Cognitive conflict</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;">    </div> <p>Who are these people? What are they doing? Where do you think these situation take place? What do you think is happening?</p> <p>In this activity learners watch the video again after they have to match the phrases with the correct picture and put the story in order by following the correct sequence. In this activity the teacher uses the matching strategy in order to encourage learners to acquire general information about the situation from the video.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°1</u> Ordering</b></p> <p>3'</p> <p style="text-align: center;">Put the story in order by matching with the correct answer</p> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 20px;"><b>Now</b> we live in our own house</div>  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 20px;"><b>Before</b> start yelling me, she made a serious face</div>  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 20px;"><b>Before</b> the fire I had a normal day, my mother made spaghetti for dinner.</div>  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 20px;"><b>But</b> I don't like spaghetti and I didn't</div>  </div>	<p style="text-align: center;">copies</p> <p style="text-align: center;">Marker, board and students´ notebook Copies</p> <p style="text-align: center;">copies teacher's voice notebook</p> <p style="text-align: center;">Students´ notebook Teacher's voice</p> <p style="text-align: center;">teacher's voice</p>
---------------------------	--	--



	20'	<p><b>But</b> my mother took my in her arms and we left the building safe.</p> 	
Eliciting the title	20'	<p>Suddenly we heard a scream that came from the next room, it was fire in whole building, I got nervous</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher and learners check the answers.</li> <li>✓ Was the activity difficult?</li> <li>✓ Did you have a experience like this?</li> <li>✓ Would you like tell us your experience through a story?</li> </ul> <p>What is the topic today?</p> <p style="text-align: center;"><b>“Telling a story”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students repeat the topic after the teacher. Then, students write the topic in their notebooks.</li> </ul> <p>Learners receive some word sheets with a short dialogue in which they have to complete the blanks with the correct phrase. The teacher asks them what they think is the dialogue about. Learners infer the content of the dialogue by reading and identifying some words that they know. Learners listen the dialogue three times in order to identify specific information from the dialogue. Learners listen once to fill the blanks, after they listen again to complete the answer with information that they miss, finally they listen again in order to check they answers.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°2</u> <i>Completing</i></b></p> <p>Complete the dialogue with phrases that start with</p>	<p>teacher’s voice Markers, board and teacher’s voice</p> <p>Markers and board</p> <p>Paper graph</p> <p>Students’ notebook Teacher’s voice</p> <p>student’s voice</p>



	15'	<p style="text-align: center;"><i>before, but, now and that</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #ffe4c4; width: 150px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>but I didn't eat them</p> </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #c8e6c9; width: 150px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>that she took in her arms</p> </div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #f8bbd0; width: 150px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>Now we have a new house</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">D</div> </div> <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #e1bee7; width: 200px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px auto;"> <p>Before fire my mom and I were arguing about dinner</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 20px; padding: 20px; background-color: #ffe0b2; margin-top: 20px;"> <p><b>Chloe:</b> hi! Zack what wrong?  <b>Zack:</b> hey Chloe! I'm fine  <b>Chloe:</b> I knew about your department. Is it ok if ask you what happen?  <b>Zack:</b> well, <u>before fire my mom and I were arguing about dinner</u>, she made spaghettis... but  <b>Chloe:</b> that's great... so  <b>Zack:</b> <u>but I didn't eat them</u> I don't like spaghettis.  <b>Chloe:</b> ok! So! What did you do after fire?  <b>Zack:</b> oh! We listened someone scream. I was nervous and scared.  <b>Chloe:</b> oh that's terrible!!  <b>Zack:</b> but my mom was as quiet <u>that she took in her arms</u> and we left the building safe.  <b>Chloe:</b> What about your new house?  <b>Zack:</b> of course! <u>Now we have a new house</u>.</p> </div>	<p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>teacher's voice</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>student's voice</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p>
--	-----	--	---



<p><b>Transference Speaking</b></p>	<p>The teacher asks learners make a circle in front of the class in order to carry out the activity. The teacher puts pieces of papers in four different bags of different colors; those pieces of paper have numbers of 1 to 14, each bag has four pieces of paper of the same color, the teacher has his own four bags too. Those colors are represented in the Russian roulette. The red bag has pieces of 1 to 4, the green bag has of 5 to 7, the yellow bag has 8 to 11 and the blue bag has of 12 to 14. When the teacher turns the roulette, it has to match any color. The teacher picks a piece of paper from his bag of the color matched by the roulette; this paper has a number that a student has too. The student with the number chosen has to say a sentence to complete a story about any student experience by using the expressions learnt in class.</p>	
<p><b>Game</b></p>	<p><b><u>ACTIVITY N°3</u></b></p> <p><b>Let's play "The Russian roulette game"!!</b></p>	
<p><b>Meta cognition</b></p>	<p>¿Qué hemos aprendido en esta lección? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Para qué les va a servir estas expresiones? ¿Les gusta el idioma? ¿Cuántas actividades hicimos? ¿Cuál fue el propósito de la clase el día de hoy?</p>	

## X. BIBLIOGRAPHY:

- MINISTRY OF EDUCATION. (2010)English 3- Teacher ' s guide
- MINISTRY OF EDUCATION. Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima. 2010
- MINISTRY OF EDUCATION. (2010). Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima.
- RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.150
- MARSLAND, Bruce (1998). Lessons from Nothing: Activities for Language Teaching with Limited Time and Resources. First Edition.

**OBSERVATION SHEET**

Topic: I WAS AT HOME

Grade: 3<sup>rd</sup> D

School: I.E.P.S.M. N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”

N°	Names	A S S I S T A N C E	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION		V O C A B U L A R Y	S C O R E
			DISCOURSE MANAGEMENT			
			Fluency	Coherence		
			1 - 4	1-4	1-4	
01	Arévalo Aguirre Cristian.					
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.					
03	Armas Silvano Jhon Carlos.					
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.					
05	Cachique Inuma Isabel.					
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.					
07	Cárdenas Rodríguez Mary.					
08	Jarama Estrada Suleyca.					
09	Quispe Farfán Margot.					
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.					
11	Vargas Inuma Jean Pier.					
12	Venancino Gutiérrez Brayán.					
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.					
14	Yaicate Parana Marina					



**LEARNING SESSION N°09**

**XI. GENERAL INFORMATION:**

17. School : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”  
18. Level, cycle, grade, section : Secondary, VII, 3<sup>rd</sup> D  
19. Area : Foreign Language – English  
20. Date, time : Tuesday, 14<sup>th</sup> October 2014 – 90’  
21. Unit Name : “Looking around the world”  
22. Teacher : Lic. Jacker Paredes Meneses  
23. Trainees : Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval  
Molly Danae Rengifo Ruiz

**XII. CURRICULAR INFORMATION:**

9. Title of the learning session : “MEMORIES”
10. Transversal content : Education in values
11. Competence of cycle : Performs Guess who I am game by giving Information about past events through memories and anecdotes.
12. Capability : **Oral expression and comprehension.**  
  
Talks about her / his memories and anecdotes in order to giving information about past events.
13. Contextualized Content : **Function:**  
Describes past situations by using past continuous tense.  
**Grammar:**  
Past Continuous: affirmative form **Vocabulary:**  
Was /were + swimming, reading, riding, eating, buying, taking, singing, playing, at the school, at the restaurant, in the swimming pool, at home, on the river, etc.
14. Values : Responsibility
15. Attitudes : Shows interest in each task by completing them in order.
16. Expected learning : **Oral expression and comprehension.**  
  
Talk to classmates about his / her memories and anecdotes appropriate pronunciation, communicative interaction and vocabulary by using Guess who I am game.





### **XIII. EVALUATION**

INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b> Talks to classmates about his / her memories and anecdotes appropriate pronunciation, communicative interaction and vocabulary by using Guess who I am game.	Semi-formal Games	Observation sheet Rubrics
<b><u>RESPONSIBILITY</u></b> Shows interest in each task by completing them in order.	Direct Observation	

### **XIV. DIDACTIC DEVELOPMENT**

LEARNING PROCESS	TIME	METHODOLOGICAL STRATEGIES	MATERIALS AND RESOURCES
Greeting	5'	<p>First, the teacher and students greet each other. The teacher introduces himself. Students pay attention and they remember the classroom rules. At the same time, the teacher asks students about the date. Then, a volunteer writes the date on the board. Students check if the date is correct and all they repeat the date after the teacher. Students write the date on their notebooks.</p> <p><b>Teacher:</b> Good morning, students!  <b>Students:</b> Good morning, teacher!  <b>Teacher:</b> How are you today? Are you good or bad?  <b>Students:</b> Good! Bad!</p> <p align="center"><b>What is the date today?</b></p> <div style="border: 2px solid #00AEEF; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px auto;"> <b>Tuesday, 14<sup>th</sup> October 2014</b> </div>	The teacher and students voice Notebook
Date		Before speaking, the teacher starts the lesson by playing:	Markers Teacher's voice

<p><b>Learning construction</b></p> <p><b>PRE-SPEAKING</b></p> <p><b>Motivation</b></p>	<p>10'</p>	<p>PICTIONARY game, in order to activate their previous knowledge.</p> <p><b><u>WISPERING GAME:</u></b></p> <p><b>Objectives:</b> To remember expressions from the last class, in order to save students' learned vocabulary.</p> <p><b>Materials:</b> Cards and classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> Students form two groups. The last students read a sentence given by the teacher. They must say the sentences to classmates before them, just once and so on, and the first students must say the sentence aloud in front of the class. If it is correct, that group is the winner in that round. The group with more correct answers will be the absolute winner.</p> <p>The teachers shows a listening to students and sticks two pictures on the board, students have to listen to the audio and write what they identify about each picture. The teacher repeats the audio three times and then, he asks some students to share their answers (all of this is in oral way). The teacher asks some question about what the text is about in order to get students' ideas by using BRAINSTORMY, and asks a volunteer to share their ideas. The teacher guides them to obtain good results. Students tell their ideas while the teacher is writing them on the board.</p> <p><b><u>ACTIVITY N°1: BARINSTORMY</u></b></p> <p><b>Listen to the audios and describe what audio belong to picture.</b></p> <p>She is _____ and she is a _____.</p> <p>He is _____ and he is a _____.</p>	<p>Cards Board</p> <p>Video Lap top Projector Audio equipment</p>
<p><b>Previous Knowledge</b></p>	<p>10'</p>	<p>1. Where was she/ he born?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	



Cognitive  
Conflict

2. What did she / he do in her / his childhood?

3. What happened when he / she was child?

Listening script:

He was born in Madeira, Portugal. He started playing football at 10 years old. He had a relationship with Irina Shayk. He was the Manchester’s football player. One day, when he was a child. He was at home and he was doing his homework. Cristiano’s mom was cooking while she taught him. His mom forgot the food and it burned. It was a funny day.

She was born in Bronx, New York. She started dancing at 5 years old. She had a relationship with Marc Anthony. She was coach in The Voice-TV Show. One day, she was riding her bike when she met a weird man. The man asked her bike and she gave him. One hour later, she was waiting for the man and she noticed the man stole her bike. It was a horrible day.

The teacher  
and students  
voice  
Cards for the  
tittle

5'

**REFLECTION:**

¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?

¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL ESCUCHAR LOS  
AUDIOS?

¿QUÉ DIFICULTADES TUVIERON PARA RESPONDER LAS  
PREGUNTAS?

Blue tag  
Board  
Cards  
Pictures

Here, students try to elicit the topic through one question: “**What is the topic today?**” Students answer to the question and after the teacher sticks the topic on the board and learners repeat the topic in English after the teacher. They write it on their notebooks. Finally, students repeat it again after the teacher.

Audio  
Audio  
equipment

5'



Eliciting the  
topic

The teacher  
and students  
voice

The teacher sticks four more pictures ( four new characters) on



**WHILE-  
SPEAKING**

15'

the board. Students have to answer some question by using ANSWERING THE QUESTIONS in order to talk about memories and anecdotes. Students have to imagine a situation and make new sentences about the character's memories and anecdotes in order to use the learned vocabulary; they can take the activity N° 1 as an example. Then, the teacher gives them 5 minutes to do the activity. The teacher monitors the students' work walking by the classroom and helps them if it is necessary. After, the teacher asks students say aloud their sentences, one by one, in front of the class. The teacher corrects their pronunciation mistakes.

**ACTIVITY N°2: ANSWERING THE QUESTIONS**

**Look at the pictures, choose one of them and make sentences to talk about his / her memories and anecdotes. Exercise 1 can help you.**



1. Where was she / he born?
2. What did she / he do in her / his childhood?
3. What happened when he / she was child?

**YOU CAN USE:**

She / he was born in \_\_\_\_\_.

She/ he started (verb + ing)  
\_\_\_\_\_.

She/ he had a relation with  
\_\_\_\_\_.

She/ he was (verb + ing)  
\_\_\_\_\_ when / while she / he  
(verb in past simple tense)  
\_\_\_\_\_

**POST-**

The teacher and students  
voice  
Ball  
Audio equipment  
Music

The teacher and students  
voice

<b><u>SPEAKING</u></b>			
	5'	<p><b><u>REFELCTION:</u></b></p> <p><b>¿CÓMO LOGRARON HACER LA ACTIVIDAD?</b></p> <p><b>¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRARON AL MOMENTO DE ELABORAR SUS PROPIAS ORACIONES?</b></p> <p>Finally, the teacher introduces Guess who I am game by explaining the rules of game. The whole class starts the game and students perform it.</p>	
<b>Game</b>		<p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3: GAME</u></b></p> <p><b>Let's play: Guess who I am game</b></p> <p><b>Type of technique:</b> Communication technique</p> <p><b>Group size:</b> Whole class</p> <p><b>Objectives:</b> To practice the oral expression (fluency, communicative interaction and vocabulary) and get students to express in oral way.</p> <p><b>Time:</b> 40 minutes</p> <p><b>Materials:</b> Wall charts, pictures, classroom resources.</p> <p><b>Procedure:</b> Every student gets a small card, which will be written the name of a character. Each student will listen to description classmates and he / she will guess who the character is. While more information the student receives, more chance to guess it will have.</p> <p>Also, learners are aware about their learning today by answering some questions made by the teacher; after all they must tell the teacher what they did, what they used and how they felt during the activities in the classroom.</p>	<p>The teacher and students voice</p>
	30'		<p>The teacher and students voice.</p>
<b>Metacognition</b>	5'	<p><b><u>REFLECTION:</u></b></p> <p><b>¿Qué estrategias has usado para resolverlo?</b></p> <p><b>¿Qué dificultades has encontrado?</b></p> <p><b>¿Cómo las has resuelto?</b></p>	<p>Wall charts, pictures.</p> <p>The teacher and students voice</p>

### XV. BIBLIOGRAPHY

- HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY. (2002). for Advance Learners of American English. United Kingdom.
- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY OF EDUCATION. (2012). English 2- Teacher's guide .
- MINISTRY OF EDUCATION. (2010) .Orientaciones para el Trabajo Pedagógico en el Área de Ingles. Lima.

### OBSERVATION SHEET

Topic: “ **Memories**” (negative and interrogative form) Grade: 3<sup>rd</sup> D

Teacher: School: I.E.P.S.M. N°60188 “Simon Bolivar”

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION					S C O R E	
		A S S I S T A N C E	V O C A B U L A R Y	DISCOURSE MANAGEMENT		COMUNICATIV E INTERACTION		
				Fluenc y	Cohere nce	Take turns		Initiati on and answe r
01	Arévalo Aguirre Cristian.							
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.							
03	Armas Silvano Jhon Carlos.							
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.							
05	Cachique Inuma Isabel.							
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.							
07	Cárdenas Rodríguez Mary.							
08	Jarama Estrada Suleyca.							
09	Quispe Farfán Margot.							
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.							
11	Vargas Inuma Jean Pier.							
12	Venancino Gutiérrez Brayán.							
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.							
14	Yaicate Parana Marina							



**LEARNING SESSION N° 10**

**I. GENERAL INFORMATION :**

1. **School** : I.E.P.S.M N°60188“SIMÓN BOLÍVAR”
2. **Level, cycle, grade, section** : Secondary, VII, 3<sup>rd</sup> D
3. **Area** : Foreign Languages – English
4. **Date, time** : Tuesday, 21<sup>st</sup> October 2014 – 90’
5. **Unit Name** : “Looking around the world”
6. **Teacher** : Lic. Jacker Paredes Meneses.
7. **Trainee** : Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay  
: Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval  
: Molly Danae Rengifo Ruiz

**II. CURRICULAR INFORMATION:**




1. **Title of the learning session** : “I WAS SO SURPRISE WHEN.....”
2. **Transversal content** : Education for the coexistence, peace and citizenship
  - a. **Competence of cycle** : Gives his/her ideas, opinions, feelings about social interesting  
  
by  
  
Topics to have an interaction with a native speaker  
  
demonstrating assertively in his/her communicative process.
  - b. **Capability** : **Oral expression and comprehension.**  
Tell a short story in order to give information about past activities.
  - c. **Contextualized Content** : **Function:**  
Talking about past activities past activities.  
**Grammar:**  
Use of while and when.  
**Vocabulary:**  
weekend, bought, felt, said, lost, roommate
  - d. **Values** : Responsibility
  - e. **Attitudes** : Shows interest in each task by completing them in order.
  - f. **Expected learning** : **Oral expression and comprehension.**  
Gives information indicating places with appropriate Pronunciation, fluency and vocabulary by using  
the hot  
  
ball game..



**III. EVALUATION:**




Achievement Indicators	Assessment Techniques	Instruments
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listens and discriminates information in a video about found treasure by answering questions.</li> <li>Says past events in plenary by playing a game with fluency and vocabulary. (using while and when).</li> <li>Listen and respect their classmates' ideas paying attention during their presentation.</li> </ul>	<p><b>DIRECT OBSERVATION</b></p>	<p><b>Observation sheet</b></p>

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

Learning Processes	Time	Strategies	Material & Resources
<p><b>Starting out Greeting</b></p>	5'	<p>The teacher and the learners say good morning. The teacher and the learners remember the rules of the class.</p> <p style="text-align: center;"> <b>Teacher : Good morning students!</b>  <b>Learners: Good morning teacher!</b>  <b>Teacher : how are you?</b>  <b>Learners: Fine! Bad!</b> </p>	<p><b>Teacher and students voices</b></p>
<p><b>Date</b></p>		<p>The teacher asks learners the date. The learners repeat the date after the teacher. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the learners in group and individually. Learners write the date on their notebooks.</p> <div style="text-align: center; border: 2px solid orange; border-radius: 50%; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>Tuesday, 21<sup>st</sup> October 2014</b></p> </div>	<p><b>Markers. Board.</b></p>
<p><b>Motivation</b></p>	5'	<p>The teacher shows learners some pictures and asks students what happen in each picture. Learners have to describe the pictures according what they see. Then the teacher asks students what kind of treasure we can find in a garden Finally the teacher and learners check the activity in plenary. ( <b>BRAINSTORMING</b> )</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	<p><b>Photo copy Board Markers pictures</b></p>





<p><b>Previous knowledge</b></p>		<p>What you can see in this picture?          What is he doing?          Where is she?          What did you find in your garden?          Did you find any treasure in your garden or in another place?</p>	
<p><b>Pre listening</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p>	<p>10'</p>	<p>The teacher asks learners to match these pictures with the correct statements. One learner explains the activity to their classmates. In this way, the teacher could know if the learners understood the instructions. Teacher monitors the activity. Then the teacher corrects the activity with the learners. In this activity the teacher uses the <b>matching strategies</b>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Filomena Torres was doing some gardening in her garden <b>when</b> she found a Golden vase. </li> <li>2. <b>While</b> she was digging, she felt something hard in the ground. </li> <li>3. I was so surprised <b>when</b> I found the vase. </li> </ol> <p><b>Refection:</b>          ¿Qué les pareció la actividad?          ¿Estaba fácil o difícil?          ¿Qué les ayudo para que identifiquen las palabras con las figuras?</p>	<p><b>Teacher and students voices</b></p> <p><b>pictures</b></p> <p><b>Markers board</b></p> <p><b>blue tag</b></p>
<p><b>Eliciting the Title</b></p>	<p>5'</p>	<p>The teacher checks the activity and makes sure students understand all the statements in order to analyze it then. The teacher asks learners some question about the activity and in order to write the topic. Learners repeat the topic and write it on their notebooks.</p> <p>What do you thing is the topic for today?</p> <p style="text-align: center;"><b>I was so surprise when.....</b></p> <p>At the same time students with this activity are being trained to watch a video and try to understand it. This video is about a woman who found a treasure in her garden. Students watch the video 2 times, after that students answer some question in order to get general and specific information about the video. The teacher in this activity uses the <b>audio visual methods</b>. Students work individually. The teacher monitors the activity and helps students during it. Finally, the teacher and learners correct the activity in plenary.</p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N° 1</b></p>	<p><b>Wallchart Copy</b></p> <p><b>video</b></p> <p><b>Wallchart board</b></p>



<p>While listening</p>	<p>10'</p>	<p>Watch the video and answer the following questions:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. What type of video is it? <b>A documentary.</b></li> <li>2. Where did Filomena find the treasure? <b>She found the treasure in her back garden.</b></li> <li>3. What was she doing? <b>She was doing some gardening.</b></li> <li>4. What did she find in the garden? <b>She found a golden vase full of emeralds.</b></li> <li>5. What is the main idea of the text? <b>Filomena found a treasure in her garden.</b></li> </ol> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Què les ayudo a llegar a las respuestas?</p> <p>After this activity The teacher asks learners to check the statements in the matching activity. After that, Teacher explains the structure of each statement to the students. <b>(The use of while and when, to learn it, is necessary recognize the past progressive and past simple tense.)</b> Students remain the structure of the past progressive and past simple tense because they learnt them last classes. Then the teacher asks learners practice the use of the <b>when</b> and <b>while</b> doing an exercise. The teacher monitors during the activity. Finally, learners and the teacher correct the activity together by calling volunteers on the board.</p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N° 2</b></p> <p>Complete the sentences. Use when or while.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. .... he was talking on the phone, I used his computer.</li> <li>2. I was having a shower ..... the phone rang.</li> <li>3. We were watching a movie ..... the screen went blank.</li> <li>4. .... she was cooking, I was cleaning the house.</li> <li>5. He disturbed me..... I was watching TV!</li> </ol> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p>After that students are trained by developing an activity to play a game later. Students have to thing to situations to complete statements. But in the game students have to complete a different situation. The teacher helps students to carry out the activity.</p>	<p>blue tag</p> <p>Teacher and students voices</p> <p>Copies</p> <p>Teacher and students voice</p> <p>Teacher and students voice</p>
------------------------	------------	---	--



<b>post-speaking</b>	<b>15'</b>	<p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N° 3</b></p> <p style="text-align: center;">Complete the sentences with your own ideas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. When I was sleeping .....</li> <li>2. While Rita was washing the clothes .....</li> <li>3. When my father was driving his car .....</li> <li>4. While I was watching TV .....</li> <li>5. When my sister was doing homework .....</li> </ol> <p>After that students use their ideas to complete a story as well.</p>	<b>Teacher and students voice</b>
<b>Game</b>	<b>20'</b>	<p style="text-align: center;"><b>ACTIVITY N° 4</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Let`s play (la ruleta Rusa).</b></p> <p>The teacher says students the instruction about the game. Before to start the game the teacher gives students the situation so that they can create sentences based in this situation using the while and when. In this way create a sequence.</p> <p><b>Description:</b> each student gets a piece of paper. It paper contains a number. It can be from 1 to 14. The person in charge to develop the game will put into four bags different color piece. And they will be represented in the roulette. Each bag will contain four color pieces with different numbers. Bag the first bag will contain red papers with numbers from 1 to 4; the green bag will contain from 5 to 8; the yellow bag will contain from 9 to 13 and the blue bag will contain from 14 to 18. When the roulette marks a specific color the person in charge gets at random a piece of paper from the bag with the same color. The student with the same number will say a sentence to continue the situation presented. Students will use in their sentences while and when.</p>	<b>Teacher and students voice</b>
<b>Metacognition</b>	<b>5'</b>	<p><b>Reflection:</b>  ¿Qué les pareció la actividad?  ¿Estaba fácil o difícil?  ¿Qué les ayudo para que puedan tener las ideas y así completar las afirmaciones?</p>	



V. BIBLIOGRAPHY

- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2nd edition. The United States. Pag.153-174.
TANNER, Rosie and GREEN, Catherine, 1998.Task for Teachers Education, 2000 (Third Edition), Longman Publishing. London-England.
MINISTRY OF EDUCATION (2012) Santillana. English 3. Students' book. S.A. Peru. Pag.78-79.

OBSERVATION SHEET

Topic: I was so surprise when..... Grade: 3rd D
Teacher: School: I.E.P.S.M. N°60188 "Simon Bolivar"

Table with 5 columns: N°, Names, ASISTANCE, ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION (FLUENCY, VOCABULARY), and SCORE. Rows list student names from 01 to 14.

**LEARNING SESSION N° 11****XVI. GENERAL INFORMATION:**

24. School	: I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”
25. Level, cycle, grade, section	: Secondary, VII, 3 <sup>th</sup> D
26. Area	: Foreign Language – English
27. Date, time	: Tuesday, 28 <sup>th</sup> October 2014 – 90’
28. Unit Name	: “Looking around the world”
29. Teacher	: Lic. Jacker Paredes Meneses
30. Trainees	: Rocky Jean Pool Angulo Cuñañay Wendy Zivell Stacy Flores Sandoval Molly Danae Rengifo Ruiz

**XVII. CURRICULAR INFORMATION:**

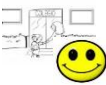










31. Title of the learning session	: <b>“I LIKE PLAYING FOOTBALL”</b>
32. Transversal Content	: Education in values.
33. Competency of Cycle	: Determines and expresses opinions and preferences in different situation related to topics of current reality and expressed in a language of common use.
34. Capability	: <b><u>Oral Expression</u></b>  Dialogues with his friends about his/her likes and dislikes.
35. Contextualized Content	: <b><u>Function</u></b> Talks about his/her like and dislikes. <b><u>Grammar</u></b> Present Simple tense <b><u>Vocabulary</u></b> Playing, singing, dancing, studying, eating, sleeping, cooking, taking after, watching
36. Values	: Perseverance
37. Attitudes	: Participates actively during the class development.
38. Expected learning	: <b><u>Oral Comprehension and Expression</u></b> Dialogues with his/her friends about his/her likes and dislikes by playing the “whispering” game.

### **XVIII. EVALUATION :**

<b>INDICATORS</b>	<b>ASSESSMENT TECHNIQUES</b>	<b>INSTRUMENTS</b>
<u><b>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</b></u> Dialogues with his/her friends about his/her likes and dislikes in front of the class by performing “the whispering game”	Semi-formal Games	Observation sheet Rubrics
<u><b>PERSEVERANCE</b></u> shows interest in each task by completing them in order	Direct Observation	

### **XIX. DIDACTIC DEVELOPMENT**

<b>STAGES</b>	<b>TIM E</b>	<b>METHODOLOGICAL STRATEGIES</b>	<b>RESOURC ES</b>
<b>Greeting s</b>	5'	Students and the teacher say good morning. The teacher and students make sure that classroom is tidy and clean. At the same time, the teacher asks students how they are. After that, the teacher asks students for the date and somebody in the classroom write it on the board. Students check if the date is correct and they repeat the date in plenary. Finally, students write it on their notebooks.	Teacher`s and students` voice.
		The teacher: Good morning students! Students: Good morning teacher! The teacher: How are you today? Students: Fine thank you!	Markers and board
<b>Date</b>		<div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #ADD8E6; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>Tuesday, 28<sup>th</sup> October 2014</b> </div> <p>In this part, learners look at pictures displayed around the classroom; and they have to answer some questions about them. In this activity teacher uses the <b><i>brainstorming strategy</i></b>. Learners need to say their opinions about what they can see in the pictures. It will be carried out in plenary. The teacher may begin by posing a question or a problem, or by introducing a topic. Students then express possible answers, relevant words and ideas.</p>	Copies
			teacher`s voice Markers, board and teacher`s voice

<p><b>Previous knowledge</b></p>	<p>5'</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>What do you think about these pictures? What do those faces mean?? Which activity do you like more? Do you like playing football? What is the topic today?</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  <p><b>“I like playing football”</b></p> </div> <p>In this first activity learners have to choose the correct ending of the sentence by circle the correct answer. In this activity learners will realize the structure of the sentence. One student explains the activity in order to see if they understand what they need to do. After that, the teacher calls some volunteers to correct the sentences on the board. Then, the teacher corrects the activity in plenary with all students. The purpose of this activity is that students guess the topic.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°1 CHOOSING</u></b></p> <p style="text-align: center;">Look at the pictures and choose what people like to do.</p>	<p>Markers and board</p> <p>Paper graph</p>
<p><b>Eliciting the title</b></p>	<p>15'</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p>They like.... a) listening to music. b) dancing at the disco.</p>  <p>Miguel likes .... a) swimming. b) doing sports.</p>  <p>Sofia likes ..... a) talking by phone. b) Going shopping.</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Javier likes .....</p> <p>a) reading a book. b) watching TV</p> <p>Victor likes.....</p> <p>a) playing the guitar b) reading books</p> <p>They like.....</p> <p>a) singing carols b) playing soccer</p> </div> <div style="width: 30%;">    </div> </div>	<p>copies</p> <p>Marker, board and students' notebook</p> <p>Copies</p> <p>copies teacher's voice notebook</p> <p>Students' notebook</p>



	20'	<p>Before students read, they need to predict about what they are going to do. It's to say, for this activity, students use the <b>Activate Existing Knowledge</b>. After, they brainstorm about what they will read by looking at pictures from some pictures. The teacher guides them; students tell their ideas by writing on the board. Finally, this will be carried out in plenary. One student explains the activity to their classmates. In this way, the teacher will know if students have understood what they need to do in this activity. In this case learners read the Mary Morales' article in which she talks about her classmates' hobbies. First learners read the text and complete the gaps with the words in the box, after they listen the article in order to check their answers.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°2 FILLING GAPS</u></b></p> <p>Read and complete the Mary Morales' article with the correct word.</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>dancing    writing    detective    athletic    likes          Interesting    playing    reading</p> </div> <div style="background-color: #00838f; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; margin: 10px 0;"> <p><b>My hobby</b></p> <p>Many of my classmates have <u>interesting</u> hobbies. Claudia is 12 years old. She <u>likes</u> riding her bike and watching TV. She doesn't like cooking. Pablo is 13 years old, he likes <u>dancing</u> but he doesn't like singing. Nancy is almost 14 years old. She likes <u>writing</u> poems, reading <u>detective</u> stories but she doesn't like playing volleyball. Robert is 14 years old. He likes <u>playing</u> football and swimming, he is very <u>athletic</u>, but he doesn't like <u>reading</u> books.</p> </div> <p><b>Listen and check your answers</b></p> <p>In this activity learners read the text again and write true (T) or false (F). Here, students will apply a technique (skimming: students read about hobbies to grasp the main idea by numbering the pictures from 1 to 5). After that, some students will give their answer and say their reasons why they answered and also say if they are agree with the other pairs. This will be carried out in plenary. One student explains the activity to their classmates. In this way, the teacher will know if students have understood the instruction. Finally, both students and the teacher check the answers.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>ACTIVITY N°3</u></b></p>	<p>Teacher's voice teacher's voice</p> <p>teacher's voice Markers, board and teacher's voice</p> <p>Markers and board</p> <p>Paper graph</p> <p>Students' notebook Teacher's voice</p> <p>student's</p>
--	-----	--	---





Table with 4 rows and 3 columns. Row 1: Transference Speaking, 20', Read the text again and answer true (T) or false (F) with 5 numbered questions. Row 2: Game, 20', Join the words and make questions with two boxes of words. Row 3: Game, 20', Let's play the 'circle game'!!!. Row 4: Meta cognition, 3', ¿Qué hemos aprendido en esta lección? etc.



**UNAP**

Facultad de Ciencias de la  
Educación y Humanidades  
Departamento de Académico de Idiomas Extranjeros

XX. **BIBLIOGRAPHY:**

- ✓ Ministry of Education. (2010). Students book 5<sup>th</sup> grade. 1st Edition. Santillana S.A. Perú. 24pp.
- ✓ Ministry of Education. (2010). Teacher`s book 5<sup>th</sup> grade. 1st Edition. Santillana S.A. Perú. 24pp.
- ✓ Ministry of Education. (2010). Orientaciones Para El Trabajo Pedagógico (OTP). Lima- Perú.
- ✓ TANNER, Rosie.(2000)Task for Teachers Education, Longman Publishing. London-England. Third Edition.





## LEARNING SESSION N° 12

### VI. GENERAL INFORMATION :

1. School : I.E.P.S.M.N°60188 “SIMÓN BOLÍVAR”
2. Level, cycle, grade, section : Secondary, VII, 3<sup>th</sup> D
3. Area : Foreign Language – English
4. Date, time : Tuesday, 04<sup>th</sup> November 2014 – 90’
5. Unit Name : “Looking around the world”
6. Teacher : Lic. JakerParedesMeneses  
Pool Angulo Cuñañay  
Zivell Flores Sandoval  
Molly Rengifo Ruiz

### VII. CURRICULAR INFORMATION:

1. Title of the learning session : “I AM ULYSSES”
2. Transversal Content : Education for the coexistence, peace and citizenship.
3. Capability (ies) : **Oral expression and comprehension.**
4. Competency of the cycle social : Gives his/her ideas, opinions, feelings about interesting topics to have an interaction with a native speaker by demonstrating assertively in his/her communicative process.
5. Contextualized Content : **Function**  
“Talks about the Odyssey film”  
**Grammar**  
Past simple tense  
**Vocabulary**  
Greek, Trojans, clever, journey, marry, etc.
6. Values : Tolerance.
7. Attitudes paying : Listen and respect their classmates’ ideas attention during their presentation.
8. Expected learning : Says appropriate clues in plenary by playing a game with correct communicative interaction, vocabulary and fluency.



**VIII. EVALUATION**

INDICATORS	ASSESSMENT TECHNIQUES	INSTRUMENTS
<p><b><u>ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Watches and discriminates information in a video about the Odyssey by answering questions and ticking true or false.</li> <li>Says appropriate clues in plenary by playing a game with correct communicative interaction vocabulary and fluency.</li> </ul>	Semi-formal Games	Observation sheet Rubrics
<p><b><u>TOLERANCE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listens and respect their classmates' ideas paying attention during their presentation.</li> </ul>	Direct Observation	

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESSES	TIME	STRATEGIES	MATERIAL & RESOURCES
Starting out Greeting	5'	<p>The teacher and the learners say good morning. The teacher and the learners remember the rules of the class.</p> <p><b>Teacher : Good morning students!</b>  <b>Learners: Good morning teacher!</b>  <b>Teacher : how are you?</b>  <b>Learners: Fine! Bad!</b></p>	Teacher and students voices
Date	5'	<p>The teacher asks learners the date. The learners repeat the date after the teacher. Then, the teacher asks a volunteer to write the date on the board. Finally, the learners in group and individually. Learners write the date on their notebooks.</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Tuesday, 4<sup>th</sup> November 2014</p> </div>	Markers. Board.
Motivation		<p>The teacher shows learners some pictures about the odyssey film and asks students what happen in each picture. Learners have to describe the pictures according what they see. Finally the teacher and learners check the activity in plenary. <b>(BRAINSTORMING)</b>.</p>	Photo copy Board



<p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Pre listening</b></p>	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>15'</p>	<div data-bbox="501 371 695 516"></div> <div data-bbox="803 371 997 516"></div> <div data-bbox="1081 359 1291 516"></div> <p>What you can see in this picture?          What is he doing?          Where is she?          Did you watch this film?          Do you know who the author of this film or the book is?          Which scene is your favorite?</p> <p><b>Refection:</b>          ¿Qué les pareció la actividad?          ¿Estaba fácil o difícil?          ¿Fue difícil identificar las imágenes?</p> <p>The teacher asks learners some question about the activity in order to write the topic. Learners repeat the topic and write on their notebooks. What do you think is the topic for today?</p> <div data-bbox="513 1125 1222 1211" style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>“I am Ulysses”</b></p> </div> <p>Before to watch some scene about the Odyssey the teacher shows students some pictures about it in order to predict the contain of each scene and thus try to answer some questions about the film. The teacher in this activity uses <b>the audio visual method</b>. Students answer the questions in oral way. The teacher checks the activity and checks mistakes in the students’ answers in order to improve them.</p> <div data-bbox="483 1541 711 1661"></div> <div data-bbox="776 1541 979 1661"></div> <div data-bbox="1062 1549 1265 1667"></div> <div data-bbox="618 1692 821 1780"></div> <div data-bbox="959 1686 1162 1780"></div>	<p><b>Markers pictures</b></p> <p><b>Teacher and students voices</b></p> <p><b>pictures Markers board blue tag</b></p> <p><b>Wallchart Copy video</b></p>
---	--------------------------------	--	---



While listening	15'	<p><b>What do you think the scene will be?</b></p> <p>After that the students watch some scenes about the film in order to get specific information by answering some question and ticking true or false. The teacher monitors students during the activity. Finally the teacher call volunteers to carry out the activity. Students watch the film twice.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity N° 1:</u></b></p> <p><b>Discuus the questions.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Where does the Odyssey take place?</b></li> <li>2. <b>When does Ulysses start his odyssey?</b></li> <li>3. <b>What do you thing Ulysses and his men did to escape from the Cyclops?</b></li> <li>4. <b>What was the Circe`s intention?</b></li> <li>5. <b>What was the Penelope`s intention?</b></li> <li>6. <b>What do you think happened in Ithaca when Ulysses was backing home?</b></li> </ol> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Què les ayudo a llegar a las respuestas?</p>	<p><b>Wallchart board blue tag</b></p> <p><b>Teacher and students voices</b></p> <p><b>Wallchart board blue tag</b></p>
	15'	<p style="text-align: center;"><b><u>Activity N° 2</u></b></p> <p style="text-align: center;">Answer true (T)or false (F)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The Trojans won the war against the Greek. ( )</li> <li>2. Circe loved Ulysses. ( )</li> <li>3. Calypso married Ulysses. ( )</li> <li>4. Athena helped Ulysses. ( )</li> <li>5. Penelope wasn`t a siren. ( )</li> <li>6. Ulysses` wife wasn`t a clever woman. ( )</li> </ol> <p><b>Reflection:</b> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Estaba fácil o difícil? ¿Qué les ayudo para que puedan encontrar la respuesta correcta?</p> <p>After that students are trained by developing an activity to play a game later. Students have to guess a character of the film the Odyssey by answering questions. In this activity students have to write characteristics or situation in which this character was in the film. The teacher helps students to carry out this activity. Then students apply these described</p>	<p><b>Teacher and students voice</b></p> <p><b>Wall chart Copies</b></p>



<p><b>Post-speaking</b></p> <p><b>Game</b></p>	<p>20'</p>	<p>characteristics and situations in the game.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity n° 3</u></b></p> <p>Let`s play a game: (What`s my name?)</p> <p><b>Description:</b></p> <p>The teacher starts giving students the corresponding instructions. The teacher writes in different piece of paper characters of the film the Odyssey. Each student chooses a piece of paper in order to obtain a character. The student sticks this paper in her/his forehead. The student don`t have to see the name wrote in the paper. By turn students give clue (characteristics or situations (about the film) according the character. ) so the student according these clue has to guess who is he.</p>	<p><b>Teacher and students voice</b></p>
<p><b>Metacognition</b></p>	<p>5'</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Reflection</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>The teacher asks some questions to students:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Qué pasos hemos seguido para realizar las actividades?</li> <li>• ¿Qué estructura utilizamos?</li> <li>• ¿Para qué lo hemos aprendido?</li> <li>• ¿Qué capacidades hemos desarrollado?</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Teacher and students voice</b></p>

## VII. BIBLIOGRAPHY

- HARMER, J. How to Teach English. (New Edition) Person/Longman. 2007.
- MINISTRY OF EDUCATION. National Curriculum Design-DINEIP-DINEESSP.2010 Lima.
- MINISTRY F EDUCATION. Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima. 2010.
- RICHARDS Jack C. and RODGERS Theodore S. (2001) Approaches and methods in language teaching. 2<sup>nd</sup> edition. The United States. Pag.153-174.
- TANNER, Rosie and GREEN, Catherine, 1998.Task for Teachers Education (Third Edition), Longman Publishing. London-England.
- MINISTRY OF EDUCATION (2012) Santillana. English 3. Students' book. S.A. Peru. Pag.82-83
- GREENALL Simon,. Reward 1. Macmillan/Heineman English Language Teaching. Oxford.
- MINISTRY OF EDUCATION (2008) Santillana. English Secondary 3. Students' book. S.A. Peru



**OBSERVATION SHEET**

Topic: "I am Ulysses"

Grade: 3<sup>rd</sup> D

Teacher:

School: I.E.P.S.M. N°60188 "Simon Bolivar"

N°	Names	ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION				S C O R E
		Fluency	vocabulary	Communicative interaction		
				Take turns	Beginning and answer	
4- 4	4- 4	1-4	1-4			
01	Arévalo Aguirre Cristian.					
02	Arévalo Vargas Walter Augusto.					
03	Armas Silvano Jhon Carlos.					
04	Cabiedes Pérez Alen Luis.					
05	Cachique Inuma Isabel.					
06	Coquinche Pacaya Dora Manuela.					
07	Cárdenas Rodríguez Mary.					
08	Jarama Estrada Suleyca.					
09	Quispe Farfán Margot.					
10	Tapayuri Coquinche Jack Brony.					
11	Vargas Inuma Jean Pier.					
12	Venancino Gutiérrez Brayan.					
13	Yahuarcani Macahuachi Luis.					
14	Yaicate Parana Marina					