

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Y HUMANIDADES**



**TESIS:**

**“PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS” EN LA MEJORA DE LA  
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE  
SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALÍSIMO DON  
JOSÉ DE SAN MARTÍN – PUNCHANA 2014”**

**REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD  
DE IDIOMAS EXTRANJEROS**

**AUTORES:**

**GIL ZAMBRANO, Jorge Alfredo Wilbert  
RODRIGUEZ SOTO, Breny Tatiana**

**ASESORES: Mrg. Eliseo Edgardo Zapata Vásquez**

**JULIO -2014  
IQUITOS**

## **JURADO CALIFICADOR**

---

Dr. Walter Chucos Calixto

**PRESIDENTE**

---

Dra. Susy Karina Dávila Pandura

**SECRETARIA**

---

Mgr. Celia María Babilonia Reátegui

**VOCAL**

**ASESORES**

---

Mrg. Edgardo Eliseo Zapata Vásquez

## DEDICATORIA

*Con mucho cariño para mis padres, a mi adorada madre por su amor y a mi padre por todo el ejemplo que me dio de ser un intelectual, también debo agradecer a mi hermana por su apoyo incondicional.*

*Con todo mi cariño y amor para mis queridos padres por su inmenso amor, su dedicación y apoyo incondicional a ustedes para siempre mi corazón y agradecimiento.*

## **AGRADECIMIENTO**

El presente proyecto muestra nuestro inmenso esfuerzo y dedicación durante meses de trabajo arduo e infatigable. Queremos agradecer el apoyo al Dr. Juan de Dios Jara Ibarra por las horas de explicación y soporte que nos dio durante la elaboración del proyecto que por supuesto fueron muchas más de lo que pensábamos, al Mgr. Eliseo Edgardo Zapata Vásquez por las memorables horas de clase y todo el material que compartió con nosotros desinteresadamente, estos dos maestros fueron parte fundamental en el desarrollo y termino de nuestra tesis, también agradecerlos por el impulso académico y profesional.

Agradecemos a los docentes del área de Inglés de la I.E Generalísimo don José de San Martín: Lic. Richter Yahuarcani Dávila, Lic. Silvia Barbageleta por todo el apoyo brindado durante la aplicación del presente proyecto, de la misma manera al señor Director que durante todo el tiempo que empleamos en las aulas nos ayudó en lo posible para que todo nos vaya de maravilla.

Por ultimo un agradecimiento especial y eterno a nuestros padres por el apoyo incondicional durante la proceso de elaboración y aplicación de nuestro proyecto, ya que sin su ayuda y apoyo este proyecto nunca habría sido concretado.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	PÁGINA
PÁGINA DE JURADO	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE DE CONTENIDOS	5
ÍNDICE DE TABLAS	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
LINEAMIENTOS DE POLÍTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA OGIUNAP	11
LÍNEA Y ÁREA DE INVESTIGACIÓN DE LA DIFCEH	11
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	12
1.1 El problema, la hipótesis y las variables	12
1.1.1 El Problema	
1.1.2 Problema principal	
1.1.3 Problemas específicos	
1.1.2 La Hipótesis	14
1.1.2.1 Hipótesis principal	14
1.1.2.2 Hipótesis derivadas	14
1.1.3 Variables	15
1.2 Objetivos de la investigación	16
1.2.1 General	16
1.2.2 Específicos	16
1.3 Justificación de la investigación	17
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	19
2.1 Antecedentes de estudio	19
2.2 Programa Educativo	22

2.2 Juego	22
2.2.1 Teorías sobre el juego	22
2.2.2 Juegos como estrategia en EA	24
2.2.3 Importancia	24
2.2.4 Juegos didácticos y activos	
2.3 Expresión oral	25
2.4 Marco conceptual	37
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b>	41
3.1 Tipo y diseño de investigación	41
3.2 Población, muestra y método de muestreo	42
3.3 Técnicas e Instrumentos	42
3.4 Técnicas para Procesar y Analizar datos	42
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	43
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	50
Referencias Bibliográficas	52
<b>ANEXOS</b>	56
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	56
Anexo N° 02: Programa Educativo	57
Anexo N° 03: Instrumentos de evaluación de proceso (Rúbricas)	99
Anexo N° 04: Examen de entrada	101
Anexo N° 06: Consolidado de informes de opinión de expertos de instrumentos de evaluación.	102

## ÍNDICE DE TABLAS

N° TABLA	TÍTULO	PÁGINA
Tabla N° 1	Estadísticas descriptivas de la expresión oral. Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control del	43
Tabla N° 2	vocabulario. Promedios y desviación estándar de las notas del Grupo Experimental y Grupo control de la	44
Tabla N° 3	entonación.	44
Tabla N° 4	Prueba de hipótesis.	45

## RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación fue medir el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Generalísimo don José de Martín – Punchana 2014”

El tipo de estudio fue experimental prospectivo, longitudinal y explicativo con diseño cuasi-experimental

El trabajo fue constituido con una población y muestra de 30 estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa, dentro de los cuales 15 estudiantes formaron parte del grupo experimental y 15 estudiantes formaron parte del grupo control. Los elegidos para estar en el grupo experimental fueron parte activa del desarrollo del programa educativo durante 3 semanas. Se les aplicó un pre y post prueba oral para medir la expresión oral, y se observó el desarrollo de cada estudiante a través de hojas de observación.

Luego de la verificación del cumplimiento de los pre requisitos de una prueba de hipótesis paramétrica, se observó que el p- valor es menor al nivel de significancia ( $\alpha = 0.05$ ), por lo que se concluye que la aplicación del programa juegos didácticos mejoró significativamente el nivel de la expresión oral y sus sub-habilidades: Entonación y vocabulario en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014.



## ABSTRACT

The purpose of the present research study was to evaluate the effect of “Didactic Program Games” in order to improve the oral comprehension in students of the first grade of secondary at “Generalísimo don José de San Martín School – Punchana 2014”.

The study was experimental, prospective, longitudinal, and explicative in type and quasi experimental in design. The population and sample was 30 students enrolled English subject at the year of 2014. They were administered a pre – post-test after and before the course development in order to measure their oral comprehension level. An observation guide and rubrics were used to monitor their course development.

After verifying compliance of prerequisites, a T-student parametric statistic test was applied where the p-value resulted less than the significance level ( $\alpha = 0.05$ ). This means, the application of “Didactic Program Games” in order to improve the oral comprehension in students of the first grade of secondary improved significantly the students’ oral comprehension.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación pretende dar prioridad al desarrollo de la habilidad de expresión oral (oral comprehension) en el idioma Inglés, puntualmente en dos de sus sub-habilidades que son la entonación y el vocabulario a través de un programa educativo que tiene como pilar fundamental el uso de juegos didácticos.

Se ha reconocido la necesidad de que los estudiantes de las instituciones educativas públicas desarrollen esta habilidad al máximo debido a la alta exigencia y demanda en todos los sectores laborales del país y región. Siendo así se requiere que los estudiantes retengan lo aprendido sin tener que memorizar los contenidos y todo lo aprendido tenga un valor significativo para ellos. De la misma manera el estudiante tiene que ser consciente de que desarrollar las sub-habilidades mencionadas será una base fundamental en el futuro estudio del idioma.

Todo lo mencionado ha impulsado la aparición de esta investigación, que es evaluar el efecto del programa juegos didácticos en la mejora de la expresión oral de estudiante del primer grado de secundaria de la I.E Generalísimo don José de San Martín. Por lo tanto con esta investigación se busca desarrollar esta habilidad en las instituciones educativas de nuestro país y región, porque estamos seguros que hoy en día todos los profesionales deben estar a la vanguardia de este mundo, que poco a poco comienza a exigir más y más a los estudiantes.

El trabajo de investigación consta de cinco capítulos: El primero se refiere al planteamiento del problema, las hipótesis, variables, objetivos y justificación. El segundo capítulo comprende el marco teórico científico en que se sustenta el trabajo de investigación. El tercer capítulo describe la metodología que comprende el tipo y diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos utilizados para recolectar la información, la población y muestra así como los procedimientos de análisis de la información. En el cuarto capítulo se presenta los resultados de los instrumentos y la prueba de hipótesis así como la discusión. Finalmente, el quinto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones a los diferentes miembros de la comunidad académica.

## **LINEAMIENTOS DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN DELA OGIUNAP**

Integrar disciplinas en la perspectiva de articular enseñanza con investigación y proyección social, dirigida a solucionar problemas sociales y ambientales más urgentes.

### **LINEAMIENTOS DE POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN DE LA DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA FCEH:**

- ✓ Desarrollar la investigación básica, científica y tecnológica en las ciencias de la educación y humanidades al servicio de la región y del país.
- ✓ Incentivar el desarrollo de la investigación en la gestión de la administración, de la creatividad, del conocimiento en educación, en la educación en valores, en interculturalidad y el desarrollo sostenible, para elevar la calidad educativa, optimizar recursos y generar modelos de aplicación en la sociedad.

### **ÁREA Y LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA FCEH**

Área de investigation

- ✓ Didáctica

**Línea de Investigación**

- ✓ **Estrategias, métodos y técnicas**

## **CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. El problema, la hipótesis y la variables**

#### **1.1.1 El problema**

La enseñanza del idioma Inglés se ha convertido en una pieza fundamental durante la etapa escolar, debido a la alta exigencia de la sociedad y los avances tecnológicos que permiten la mejora individual del estudiante. Como docentes del área es deber nuestro fortalecer la enseñanza y dar una valoración positiva a esta lengua que en los años posteriores permitirá al estudiante engrandecer su conocimiento, brindarle mejores oportunidades, asegurar el intercambio cultural y el aprendizaje de nuevas culturas.

Uno de los principales problemas que atraviesa el aprendizaje del idioma Inglés en las instituciones educativas del Perú, son las escasas horas que se dictan por semana. Este hecho, más la pobre inclusión del idioma Inglés en el currículo educativo nacional dificulta el aprendizaje e impide una enseñanza apropiada y de calidad. La falta de materiales adecuados es otro factor que influye al fracaso del aprendizaje del idioma pues si bien es cierto que el ministerio de educación brinda los materiales didácticos pertinentes estos no son usados de forma significativa. Por otro lado el problema de formación en los docentes de área de Inglés es otro factor que imposibilita la correcta formación en los estudiantes, pues los docentes presentan limitación y deficiencias en el uso del idioma.

El estudio realizado por EF- Education First en 54 países señala que el nivel de Inglés de américa latina es muy bajo. El Perú según este estudio ocupa el puesto 33 por debajo de Uruguay y Argentina que están con un nivel medio. Estos resultados coinciden con el informe PISA realizado por la organización para la cooperación del desarrollo económico, pues si los estudiantes en la lengua materna no son capaces de comprender lo que leen, menos aún podrán hacerlo en una lengua extranjera.

Los juegos forman parte del crecimiento, desarrollo y rutina diaria de los niños y es un elemento fundamental para crear vínculos afectivos con los de su par. Este como método de enseñanza era utilizado en la comunidad primitiva de manera empírica. El trabajo realizado por Agnieszka, U (1998) para la revista English Teaching Fórum titulado “The Use of Games” afirma que los juegos motivan, entretienen y ayudan a adquirir nuevas experiencias; proporcionan diversión a las actividades desarrolladas en el aula, “rompen el hielo”, y pueden ser usados para introducir nuevas ideas. Crean una atmósfera relajante para los estudiantes, de esta manera recuerdan lo aprendido con mayor facilidad.

Mientras que Byrne, D (1989) argumenta en su libro: “Teaching Oral Reading” que son herramientas útiles en todas las etapas de la clase, lo que permite que el alumno practique el idioma a través de éstos. Estos pueden llevarse a cabo por equipos, individual o por parejas; estableciendo reglas a seguir. Para concluir Groos, k (1990) en su libro “Teoría del Juego” sostiene que los juegos son caracterizados como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Las deficiencias al momento de aprender el idioma inglés en los estudiantes principalmente en los de primer grado de secundaria en las instituciones educativas de la región son notorias: no retienen lo aprendido con facilidad, asumen el fracaso de su aprendizaje antes de empezar, sienten temor y vergüenza de expresarse por miedo a equivocarse sumándose esto a que pocos son los docentes que enfocan los juegos en el aprendizaje del Inglés.

## **Problema Principal:**

¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de primer grado de secundaria en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”?

## **Problemas Específicos:**

¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora del vocabulario en la expresión oral de los estudiantes de primer grado de secundaria en el idioma inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”?

¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la entonación en las palabras y oraciones en la expresión oral de los estudiantes de primer grado de secundaria en el idioma inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”?

### **1.1.2 La Hipótesis**

#### **1.1.2.1 Hipótesis principal**

El programa de “Juegos Didácticos” mejora la expresión oral del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

#### **1.1.2.2 Hipótesis específicas:**

El programa de “Juegos Didácticos” mejora el vocabulario del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

El programa de “Juegos Didácticos” mejora la entonación puesta en las palabras y oraciones del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

### 1.1.3 Las variables

Variable independiente: Programa “Juegos Didácticos”

Variable dependiente: Expresión Oral.

VARIABLES	INDICADORES	Ítems
<p>INDEPENDIENTE:</p> <p>Programa: “Juegos Didácticos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo de aplicación</li> <li>• Técnicas didácticas</li> <li>• Recursos</li> <li>• Estrategias de evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con efecto</li> <li>• Sin efecto</li> </ul>
<p>DEPENDIENTE:</p> <p>Expresión oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulario</li>   <li>• Entonación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amplitud</li> <li>• Pertinencia</li> <li>• Variedad</li> <li>• Corrección</li> <li>• Propiedad</li>   <li>• Claridad</li> <li>• Tono de Voz</li> <li>• Volumen</li> <li>• Velocidad</li> </ul>

## **1.2 Los objetivos de la investigación**

### **1.2.1 General**

Evaluar el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

### **1.2.2 Específicos**

Calcular la eficacia del programa “Juegos Didácticos” en la mejora del vocabulario en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

Valorar la eficacia del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la entonación puesta en las palabras y oraciones de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”.



### 1.3 Justificación de la investigación

El aprendizaje del idioma inglés es imprescindible en el desarrollo profesional del individuo debido a la exigencia y la demanda en todos los sectores laborales del país y la región. Los juegos didácticos pueden utilizarse como estrategias y herramientas en el aula porque son motivadores, estimulantes y determinantes para su aprendizaje, esta herramienta facilita el entendimiento y brinda una mejor capacidad de retención de lo aprendido, además de ayudar en el desarrollo intelectual y social del estudiante.

Desde el punto de vista teórico, la investigación nos dará una visión panorámica con respecto a la expresión oral y sus sub habilidades, que para esta propuesta se han seleccionado dos: vocabulario y la entonación puesta en las palabras. También se abarcará los juegos didácticos y como estos pueden ser aprovechados en el momento de estudio por parte de alumnos y docentes.

Desde el punto de vista metodológico la presente investigación nos proporcionará diversas formas de fomentar el juego en el aula a través de sesiones de aprendizaje basadas en las demandas actuales y acorde al diseño curricular actual, por supuesto que como docentes del área de inglés estamos dispuestos a aportar nuestro propio punto de vista a las sesiones.

Por otro lado los resultados nos permitirán definir políticas de mejora en cuanto a la enseñanza del inglés enfocada en esta habilidad poco desarrollada como es la expresión oral, también proporcionará juegos seleccionados de acuerdo a la edad y grado del estudiante. De esta manera nuestra propuesta se enfoca en brindar una nueva alternativa a las diversas instituciones educativas públicas de nuestra ciudad y región a tomar en cuenta el presente programa educativo.

Debido a las deficiencias en el modo de uso y aplicación de los juegos didácticos nuestra investigación está enfocada en identificar y determinar si estos juegos son motivadores y si tienen efecto alguno en la mejora de la expresión oral del idioma inglés, para ello es necesario que se apliquen de manera eficaz para lograr un aprendizaje significativo.

Los juegos didácticos son actividades pedagógicas que por su beneficio deben ser tenidos en cuenta en el diseño del currículo y por tanto, formar parte de las actividades cotidianas en el aula, porque son un instrumento de aprendizaje del idioma. Aplicando los juegos didácticos se logrará que el estudiante, desarrolle su capacidad creativa y de expresión oral, adquiera nuevos conocimientos, desarrolle la interacción social, a su vez motivar la participación en clase y desarrollar su capacidad de retención.

La importancia del estudio propuesto radica en que los juegos didácticos son útiles no solo como contribución para mejorar la comprensión, fortalecimiento y retención del idioma inglés en los estudiantes, sino también como una herramienta para que los docentes lo utilicen para motivar y desarrollar la habilidad de expresión oral del idioma inglés, facilitando y motivando el aprendizaje.

## CAPITULO II: MARCO TEORICO

### 2.1 Antecedentes del estudio

Espinoza, O ( Argentina, 1974), en su investigación “Juegos didácticos y activos” expone que el juego desempeña un papel importante en la enseñanza del idioma, ayuda a formar al alumno potenciando valores, objetivos, motivaciones. También encuentra que como recurso educativo, permite al alumno desarrollar aptitudes físicas, intelectuales y sociales.

Draginja, j y Nastavnicki, f (1984 – 1988) en su investigación en la revista “English Teaching Forum: A Forum Anthology” exponen que después de muchos años de enseñanza en distintos niveles, se concluyó que uno de los recursos más efectivos para desarrollar la comunicación es la práctica de los juegos educativos. El docente puede complementar la clase con una gran variedad de juegos didácticos y estos deben ser una práctica diaria por medio del cual los alumnos participan activamente en su aprendizaje.

Barraza, S (Salvador 2004), en “Juego- Trabajo, técnica didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma ingles en octavo grado de educación básica”, se tomó una muestra de 50 alumnos cuyas edades estaban entre 15 y 13 años y se tomaron para el estudio 2 grupos, a l grupo experimental se le aplicó la técnica del juego-trabajo y al grupo control se le aplicó técnicas tradicionales; encontrándose de esta forma, una diferencia en cuanto a conocimiento del idioma ingles: el grupo experimental obtuvo un promedio de 8.4 % mientras que el grupo control obtuvo solo un promedio de 4.8%, lo cual demuestra resultados significativos para el grupo experimental . Concluye señalando que los juegos desempeñan un papel importante en la enseñanza –aprendizaje de un idioma extranjero, ayuda a formar al alumno potenciando valores, objetivos, y motivaciones; como recurso educativo permite a los estudiantes desarrollar aptitudes físicas, intelectuales y sociales.

Gutiérrez, Y (México 2008), en su estudio “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria”, Demostró que antes de aplicar la propuesta del juego como estrategia didáctica en 250 alumnos el nivel de aprobación del curso de inglés era 84.7% y el nivel de aprovechamiento era 6.43%. Después de aplicar la propuesta el nivel de aprobación en el curso de inglés subió a 91.2% y el nivel de aprovechamiento alcanzo 8.78%. Concluye diciendo que el juego es un elemento de vital importancia para el desarrollo físico, psicológico, social, moral e intelectual del niño. También plantea que es propio del niño y el niño es propio del juego. Es una actividad en la que el crea, inventa, se socializa y tiene nuevas experiencias con su medio ambiente, con su medio social.

Chacón P (Venezuela, 2008), en su estudio titulado “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” expone que el juego posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador. Señala que la importancia de esta estrategia se basa en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. El docente deberá conducir al estudiante progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario.

Crespillo, E (España, 2010), en su estudio “Valor didáctico de los juegos en la clase de inglés” encuentra que los juegos aportan una gran variedad y riqueza en el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollan en los niños una actitud positiva hacia el aprendizaje, pues convierten una clase de inglés en un ejercicio ameno y divertido. Esta afirmación no hace más que resaltar la importancia que tienen los juegos en el aula pues el estudiante generara una actitud positiva. También recalca que el juego es vital para desarrollar la imaginación y estimular la creatividad. Lo que explica aquí el autor es importancia debido que para el proceso de aprendizaje de una segunda lengua como el

inglés, el estudiante desarrolla el pensamiento creativo a través del juego, estos a su vez podrán adquirir una serie de destrezas que les facilitarán las tareas a las que se enfrentan al aprender la lengua inglesa.

Castaño, C (Colombia 2010), en su investigación “La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero” Se tomó una muestra de 36 niños y se los dividió en dos grupos. Al grupo control se le continuo enseñando de manera tradicional y al grupo experimental se le aplicó el juego como recurso para la enseñanza del inglés, constatando que el grupo control obtuvo solo una calificación de 12, mientras el grupo experimental logro una calificación de 14. Concluye afirmando que el juego constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños indagar en sus propios pensamientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Rojas, E y Ramírez, Y (Colombia, 2011), en “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria”, tomaron una muestra de 16 alumnos entre 5 y 6 años de edad se hicieron estudios en las habilidades de speaking (habla), listening (escucha) y en la participación en actividades lúdicas. Se comprobó que el 93 % presentaba falencias en la parte comunicativa y en la comprensión oral. Luego de aplicar la propuesta de las investigadoras el nivel de inglés en las habilidades de speaking y listening de los estudiantes incremento en un 45%. A manera de conclusión afirman que el juego, es un proceso creativo de descubrimiento y construcción de conocimientos a través de la interacción, en contextos socio-culturales reales y pertinentes a los estudiantes, teniendo en cuenta su nivel, su edad y el mundo que los rodea, generando aprendizajes significativos.

## **2.2 Programa educativo**

Un programa educativo es una propuesta para potenciar el desarrollo autónomo de los estudiantes, brindando herramientas cognitivas para que los miembros de una determinada institución desarrollen al máximo su potencial de aprendizaje y puedan decidir los ejercicios y tareas por desarrollar, la manera de realizarlas, el nivel de importancia y relevancia del tema y puedan auto controlar el trabajo hecho.

El presente programa educativo está basado en juegos didácticos y cómo estos pueden ayudar al estudiante del idioma inglés a desarrollar la expresión oral de manera divertida, desarrollando el vocabulario y la entonación como sub-habilidades

## **2.3 Juegos**

El juego es una herramienta y recurso para que el niño desarrolle y fortalezca su inteligencia mediante su medio natural, plantea Jean Piaget (1956) en su teoría cognoscitiva. Señala también que a través del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual mediante esquemas desarrollados que son sus vivencias y experiencias.

### **2.3.1 Teorías sobre el juego**

La Teoría de la simulación de la cultura que defienden Bruner y Garvey, explica que mediante el juego los niños y jóvenes tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El medio donde se desenvuelven los niños y los jóvenes brindan las posibilidades de desarrollar capacidades individuales a través del juego.

La teoría psicoanalítica de Freud y Erikson señala que el juego es la vía de desarrollo del niño para el encuentro con su yo señala, es motivado por el placer que otorga realizar actividades lúdicas. Por lo tanto el juego es fuente de satisfacción. Así mismo plantean que a través del juego se reducen ciertas tensiones como la física y mental y que otorga al niño el total dominio sobre las experiencias abrumadoras.

La teoría del aprendizaje de Thorndike tiene una perspectiva diferente del juego, se basa en las diferentes formas de conducta de cada cultura, explica que es una conducta aprendida, y estas se reflejan en los juegos de los niños de esas culturas, los niños de zonas periféricas aprecian los juegos con capacidades físicas y los de zonas urbanas sienten inclinación hacia los juegos de estrategia.

La teoría de aprendizaje de Vygotsky plantea que el medio social en el cual el niño se desarrolla, influirá en su aprendizaje y en la adquisición de experiencias, además moldearán sus actitudes, comportamientos y conocimientos. El señala que el niño se formará y desenvolverá según el contexto en el que se desarrolle, el cual debe considerarse en tres niveles: el nivel interactivo inmediato es decir el tipo de personas con el cual el niño se desarrolla; el nivel estructural que constituye las estructuras que influyen al niño como su familia o escuela y el nivel cultural que está formada por la sociedad.

La teoría del aprendizaje por condicionamiento clásico de Petrovich señala que el condicionamiento es un proceso por el cual un organismo aprende una conducta como respuesta a un estímulo, que no producía esa respuesta. Este estímulo inicialmente neutral llega a ser productor de una respuesta que le corresponde a un estímulo natural, al parecer en forma sucesiva asociada a este.

La teoría del aprendizaje por condicionamiento instrumental de Skinner plantea que las respuestas instrumentales son manipulaciones sobre el medio ambiente y que además conducen a una meta, donde la acción produce determinados efectos.

La teoría del aprendizaje de los modelos sostenida por Bandura señala que el aprendizaje es el proceso por el cual se aprende o modifica una conducta como resultado de la observación y reproducción frecuente de la conducta de otra persona o también llamada modelo.

### **2.3.2 Juegos didácticos como estrategia de E.A**

El juego como estrategia para facilitar el aprendizaje, es un conjunto de actividades cortas, agradables y divertidas para los estudiantes, con ciertas reglas que facilitan el fortalecimiento de valores fundamentales en aula de clases, como: el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo, amor al prójimo, la tolerancia grupal e individual, además de afianzar el compañerismo para compartir ideas e inquietudes. Todos estos valores ayudan al estudiante a internalizar los conocimientos brindados en clase de manera significativa.

Ayuda también a los estudiantes a solucionar conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con sabiduría, toda vez que el facilitador ha cursado junto con ellos ese camino tan difícil como es el aprendizaje de una lengua extranjera que fue conducido por medios tradicionales, monótonos y con obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

### **2.3.3 Importancia del juego en la enseñanza del Inglés**

Los métodos tradicionales de enseñanza del idioma Inglés, como la aburrida explicación, las repeticiones orales y los ejercicios mecánicos, pueden llegar a ser tediosos y monótonos para los estudiantes. En ocasiones provocan el rechazo e incluso el repudio hacia el idioma mencionado.

Para la mayoría de estudiantes, el aprendizaje de una lengua extranjera en las instituciones educativas de nuestra región es desmotivador y no tiene relevancia alguna. Si a ese problema le sumamos que los estudiantes se conocen y son amigos, el uso del idioma en horas de clase es completamente nulo e inexorable. Frente a estos problemas, el profesor es incapaz de otorgar significado relevante a todo lo enseñado en clases.

Es por eso que el nuevo plan curricular brinda la opción de adaptar el contenido acorde a la realidad de los estudiantes, de esta manera, independientes a su edad y grado puedan desarrollar y usar el idioma en forma grata.

Una de las principales formas de lograr eso es mediante el uso de juegos didácticos. El uso de juegos en la enseñanza del inglés es muy natural. Por ejemplo si enseñamos los



números y posteriormente usamos el bingo con el fin de practicarlo nos daremos cuenta de que el niño entiende mucho más rápido y por lo tanto aprenderá mejor. Han sido muchos los autores destacados como el psicólogo Paul Moor (1981), el psicoanalista Erik Erikson (1982) y el también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), los tres mencionados autores comparten la opinión de que los niños están más estimulados y motivados durante las clases de lengua extranjera cuando se utilizan materiales, tales como juegos, realia (objetos reales), imágenes, en lugar de los materiales habituales como los libros de ejercicios y de textos. Tomando en cuenta lo expuesto líneas arriba los juegos aumentan el nivel de implicación y concentración de los estudiantes, siendo esta una ventaja que no se debe omitir.

Los juegos didácticos brindan a los estudiantes diferentes alternativas de descubrir su imaginación, pensar en diversas formas de encontrar la solución a un problema, desarrollar estilos de pensamiento y ayudan en el cambio de conducta hacia el idioma y diversifica el intercambio grupal de ideas.

### **2.3.4 Juegos didácticos y activos**

En nuestra investigación los juegos han sido seleccionados en base al nivel de los alumnos del primer grado de secundaria de la institución educativa.

El orden de los juegos va de acuerdo a las sesiones de aprendizaje, de manera que el primer juego corresponde a la primera sesión. Estos a su vez muestran la preparación y procedimiento de cada uno. Los juegos seleccionados son los siguientes:

#### **1) Game: Class vs. Teacher**

##### **Preparation**

The teacher should prepare a collage of images to be reviewed.

##### **Procedure**

- Projects or display pictures of different vocabulary items as many as you can fit on one sheet or overhead
- Point to one picture and say the word and have the students repeat after you

- Keep pointing and saying words of pictures, but ,finally point to a picture and say the incorrect word
- If they still repeat you, you get a point. If no one repeat, they get the point

## **2) Game: Storm**

Storm is a game that involves students in answering questions and getting points, always trying not get a storm card. The team that ends the game with more points is the winner.

### **Preparation**

The teacher should prepare questions in advance and write/print them on the back of the numbered flashcard. Some storm pictures should be mixed with the questions. The flashcards must be then posted on the wall

### **Procedure**

- Divide students into small groups
- Explain the rules of the game. Each group is supposed to choose a number on its turn and answer the question on the back if students answer question correctly, they get one point. If they don't answer the question correctly, they don't get any point. If they get a storm card they lose all points they have.
- The game goes until there are no more flashcards on the wall.
- The winning team is the one with the most points.

### **3) Game: Move now**

Move now is a game that involve students listen carefully some statements and follow instructions, always trying not lose.

#### **Preparation**

Put chairs/ desks aside to form a big central space, prepare some cards with statements about descriptions and explain the rules of the game making sure students know the specific vocabulary

#### **Procedure**

- Students make a circle in the middle of the classroom sitting on their chairs.
- Teacher shows cards with a statement and tells a student it.
- All students with this description stand up
- The teacher says move now and all students move to another chair.
- Student who sits last loss.

### **4) Game: Hot Potato**

This activity focuses on review of vocabulary and helps students learn to make word associating through categorizing.

#### **Preparation**

Have students sit/stand in a large circle.

Give the students a category of vocabulary.

Toss the ball to a student. That student should say a word in that category in the target language.

The student then passes the ball to someone else, who gives another word in the same category.

Each student only has five seconds to give a new word.

Each time someone misses, she/he must stand up (or sit down)and she/he receive one point if she/he answers correctly the next time, she/he must sit down. This continues until the teacher changes the category. The student (or team if you wish to do it that way) with the fewest points at the end wins.

#### **Variation**

- If the class is very big, more than one circle could be formed.

- If permitted, the game could add an element of translation so that each word said would then need to be translated into the mother tongue before the player added the next word in English.
- The student could have to repeat all the words in the category before adding their word. This gets more challenging, but it is helpful for vocabulary building to have to repeat.

### **5) Game: Human noughts and crosses**

This version of noughts and crosses focuses on teamwork to answer questions

#### **Preparation**

Students are seated at desks, but as they are called up they will move to stand in the grid to play

Use the tape to make a large noughts and crosses

#### **Procedure**

Separate the students into two teams (they can stay at their seats)

It can be better visual to have females v. males if there is enough of a mix in the mix in the class. No player should have a question as to which team she/he is on and who she/he teammates are.

Ask comprehension/ discussion questions alternating between teams. If a member of a team answer the question correctly, she/ he gets out of his/ her seat, chooses a box in the noughts and crosses grid and stand in it.

Students correctly answer questions and earn a chance to stand in the noughts and crosses grid. They must stand in spot that will lead to their team making a noughts or crosses

If someone misses a question, the question is given to the other team. Continue in this manner until one team has a noughts or crosses

## **6) Game: What are you doing (what can you do)**

### **Preparation**

This activity requires little preparation, as the students are the ones in charge of giving the clues and keeping the activity going. Model an action to get the activity started

### **Procedure**

- Call a pair of students to the center of the room
- Student #1 starts acting out an action drawing a dog.
- Student # 2 asks,” what can you do.
- # 1says a different action than what he she can do: I can play the guitar.
- # 2 then begins miming the action (playing the guitar)
- #1 then asks, “What can you do” to #2.
- #2 says a different action.
- Let action continue until it dissolves into laughter or they get stumped. This works best after the class has been studying a good number of these verbs for a period of time.

### **Variations**

- This activity can be used with different verb tenses. E.g., what did you do last night? What will you do on vacation? Etc.
- Instead of two students performing for the class, students can be divided into even-numbered groups and pairs can take turns doing the activity within the groups.

### **7) Game: Flashcards Competition**

This lively game can be used to review any number of language points. It uses flashcards, which need to be prepared in advance. If the cards are laminated, they can be used for different language points at different points in the course.

#### **Preparation**

Prepare a set of flashcards for use with each pair in the class. If desired, students could be grouped in threes so that one student could serve as a judge during the competition.

Prepare the concepts that will be called out for the competition.

#### **Procedure**

1. Spread a set of pictures flashcards between students.
2. Have students wait with hands on heads or behind their backs.
3. The first to grab the card corresponding to the teacher's description keeps on the card.
4. The winner is the one that has the greatest number of cards at end of the round.

#### **Variations**

This can also be played by making an X on the corresponding concept in the composite drawing.

**Nota:** Cabe resaltar que algunos de los juegos presentados se repiten en algunas sesiones.

Los juegos presentados fueron extraídos del libro “The Monster Book of Teaching Language Activities” mencionado en la bibliografía.

## 2.3 Expresión oral

### *Expresión oral*

La práctica de la expresión oral es de vital importancia para desarrollar la habilidad de hablar en cualquier idioma, ayuda también al desarrollo de las demás habilidades. Siendo este un proceso activo es esencial en el aprendizaje del idioma inglés.

La práctica constante de la expresión oral ayuda al estudiante a manifestar el conocimiento del lenguaje obtenido. Para expresar las ideas adecuadamente el alumno debe saber la estructura gramatical, vocabulario y los sonidos; además de formular la idea que desea mencionar.

Según Bygates es la habilidad de ensamblar oraciones en lo abstracto, que se producen y se adaptan a las circunstancias del momento. Quiere decir que se toman decisiones rápidas, integrándolas correctamente, y ajustándolas de acuerdo a los problemas inesperados que se suscitan en los diferentes tipos de conversación.

O'Maley y Valdez dicen de la expresión oral que se refiere a la habilidad de negociar significados entre dos personas o más, que se relacionan en el contexto donde ocurre la conversación.

Brown y Yule Consideran que la expresión oral es un proceso interactivo donde se construye un significado que incluye producir y recibir, además de procesar información. Dicen también que la forma y el significado depende del contexto donde se da la interacción, incluyéndose los participantes, sus experiencias, el medio ambiente y el propósito de comunicarse. A veces es espontáneo, tiene indicios y terminaciones, y también tiene desarrollo.

Según el libro *Speech Communication Association's guide lines for elementary and secondary students*, es un proceso interactivo en el cual el individuo toma roles alternativamente de emisor y receptor y que incluye la comunicación verbal y no verbal.

Expresión oral según Delgado es una de las formas que tienen los seres humanos para comunicarse, que es lo primero que aprendemos lo cual hacemos de forma natural y en el entorno familiar por imitación.

Define Müller en su libro Técnicas de comunicación oral, que es el hecho de exteriorizar lo que uno piensa, siente o desea.

Según Fernández es la capacidad para comunicar, es vital para el éxito de cualquier emprendimiento, es el principio de todo beneficio, es un factor clave para el logro de objetivos.

Expone Finocchiaro como la producción del lenguaje oral, es decir, aprender a hablar un idioma extranjero es conocido como el aspecto más difícil en su aprendizaje.

Define Jean Robines el proceso de hablar que va más allá de la simple producción de sonidos concatenados los unos a los otros. El objetivo fundamental de quien estudia un idioma extranjero es la comunicación, es decir enviar y recibir mensajes de forma efectiva y de negociar significados.

### **Características del lenguaje oral.**

#### *Expresividad.*

La expresión oral es espontánea y natural y llena de matices afectivos, los que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.

#### *Vocabulario*

Emplea un vocabulario sencillo y limitado y normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas y repeticiones.

#### *Importancia de la expresión oral*

La expresión oral es tan importante como la misma existencia del ser humano, el comunicarnos oralmente involucra o abarca una extensión socio demográfica muy amplia y se puede apreciar que puedes transmitir sentimientos, objetivos, fines y metas en común.

Pulido sugiere que al planificar las clases de expresión oral el docente debe considerar:

Las funciones comunicativas de la unidad y su relación con los precedentes y siguientes contenidos.



Los elementos lingüísticos y socioculturales en función de la comunicación, prestando especial atención a la forma significado y uso.

Las estrategias de aprendizaje más apropiadas para cada momento. Se necesitará además proporcionar a los estudiantes dos niveles complementarios de adiestramiento:

Practicar en la manipulación de los elementos del lenguaje (patrones fonológicos y gramaticales unidos al vocabulario).

Posibilidad de expresar sus criterios por sí solos.

*Cualidades de la expresión oral:*

MINEDU (2007) la expresión oral se caracteriza por las siguientes cualidades:

- Negociación de los significados
- Fluidez
- Pronunciación
- Gramática
- Vocabulario

Negociación de los significados:

O'Malley (1996) la comunicación oral involucra la negociación de significados entre dos o más personas y ello está siempre relacionado al contexto. Expresión oral significa negociar o intentar dar significados previstos para producir el efecto deseado en el oyente. Esto significa anticipar la respuesta del oyente y los posibles malentendidos, aclarándola y llegar a la respuesta más cercana posible.

Fluidez:

Thornburry, S (2005) define que la fluidez es el uso apropiado de las pausas y/o sonidos de forma natural, al mismo tiempo otro factor importante en la percepción de la fluidez

es la duración del tiempo. Por ejemplo: el número de sílabas entre las pausas (aquí el hablante casi nunca se equivoca y toma solo una pausa mínima para respirar).

**Pronunciación:**

Gerald, K (20013) define que el modo de cual un individuo pronuncia la palabras depende en primer lugar de las unidades básicas del sonido que usa en su lengua. Se refiere a la forma en que los estudiantes producen cada palabra cuando hablan o se expresan.

**Gramática:**

Harmer, J (1999) argumenta lo siguiente es el estudio de como las formas o estructuras son posibles en un lenguaje. La gramática es una descripción de las reglas de como las oraciones del lenguaje están formadas. La gramática es el estudio de la sintaxis y la morfología de oraciones.

**Vocabulario:**

Para el Centro Virtual Cervantes (CVC) el vocabulario puede definiré como el conjunto de unidades léxicas de una lengua. Las unidades léxicas comprenden lo que normalmente entendemos por palabras (Unidades léxicas simples) y también otras unidades mayores formadas por dos o más palabras con un sentido unitario.

**Aspecto del vocabulario:**

**Amplitud**

Según la web definicionabc.com: En términos generales, la palabra amplitud refiere a la extensión y dilatación que ostenta una cuestión, una cosa, un espacio, entre otros.

**Corrección**

También se define como corrección al proceso de control y modificación que una persona con autoridad realiza sobre una evaluación a un texto. Esta definición es señalada por [www.definicion.de/correccion](http://www.definicion.de/correccion)

#### Pertinencia

Es la adecuación o el sentido de algo en un determinado contexto.

#### Propiedad

Hace referencia la capacidad de encontrar la palabra justa para expresar un determinado concepto. La propiedad está ligada íntimamente con la claridad y la capacidad de ser concretos.

#### Variedad

La variedad es una variación de elementos diversos o la disimilitud en una cierta unidad.

### **Entonación**

La entonación es la variación en la sucesión de alturas o frecuencias al pronunciar las sílabas que componen las palabras que constituyen la oración, teniendo vinculación con el contenido que se quiere comunicar. Con las variantes de entonación las cuerdas vocales vibran de modo diferente en cuanto a su frecuencia.

La entonación nos permite, desde el punto de vista funcional, distinguir enunciado diversos como afirmación, pregunta, exclamación... Desde el punto de vista sociolingüístico, la entonación cumple también un importante papel, pues, además de la información estrictamente personal – sexo, edad, estado de ánimo, etc.-, nos proporciona los datos relativos al grupo al que pertenece el individuo analizado: procedencia geográfica, grupo social, nivel cultural, etc.

*Cualidades de la entonación:*

#### Volumen

En realidad no existe una norma sobre el volumen a utilizar en las situaciones, sino más bien es la situación concreta la que determina el volumen de voz más adecuada, aunque la tendencia que debe guiarnos siempre es la de no gritar, pero a la vez conseguir que se nos escuche con claridad.

### Tono

Cualidad que se produce por la mayor o menor tensión de las cuerdas vocales, dando como resultado una voz más aguda o más grave. Un tono que no varía puede ser aburrido o monótono. Se percibe a las personas más dinámicas y extrovertidas cuando cambian la entonación de sus voces a menudo durante una conversación.

### Claridad

Una expresión clara es aquella fácil de comprender e inteligible. Puede estar vinculada tanto al tono de voz y a la pronunciación como a la forma de organizar los pensamientos para ponerlos en conocimiento de los demás.

### Volumen

Es una percepción del tipo subjetivo del hombre en relación a la potencia. La intensidad de un sonido se establece a partir de la cantidad de energía (denominada potencia acústica) que traspasa una superficie por segundo.

## 2.4 Marco conceptual

### *Definiciones de Juego*

Juego Etimológico: Según el Diccionario de la R.A.E, Jugares: Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse, proviene del término latín “Iocari” (hacer algo con alegría).

Juego Fisiológico: define Spencer, psicólogo inglés que es una actividad global que realizan los seres vivos superiores, sin un fin aparentemente útil y como medio para eliminar su exceso de energía.

Juego Psicopedagógico: es una actividad generadora de placer, que no se realiza por una finalidad externa a ella, sino por sí misma. Se trata de una actividad espontánea y desinteresada, sometida a una regla libremente escogida que cumplir, o un obstáculo deliberadamente establecido que vencer. El juego tiene como función esencial proporcionar al niño el placer moral del triunfo, que conlleva el enriquecimiento de su personalidad, de tal forma que la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás.

El juego es una actividad lúdica esencial del ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores, surge desde la aparición de la humanidad, como tal se han encontrado juguetes muy antiguos, en pinturas rupestres donde se pueden observar a niños en una clara actividad lúdica.

El juego según Deval es fuente de desarrollo y aprendizaje, donde convergen factores cognitivos, motivacionales y afectivo-sociales, que estimulan la actividad el pensamiento y la comunicación. El juego es un antecedente que prepara al niño para la vida adulta.

El juego de acuerdo a González es una actividad placentera con un fin en sí misma.

El juego según Gutton, es una forma privilegiada de expresión infantil.

El juego expone Díaz es una actividad donde el interés de obtener algo no está presente, simplemente el hecho de jugar es algo espontáneo, es algo que no es premeditado solo nace y se exterioriza de acuerdo al estado de ánimo del individuo. Brinda placer; hace que la persona que lo desarrolla se sienta bien.

El juego define Huizinge es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero que están incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.

El juego expone Cacigal, es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

El juego, dice D. Elkonin, es una práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque por su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito real.

El juego expone Fröbel es el más puro y espiritual producto de la infancia, engendra alegría, libertad, armonía, paz; del juego emanan las fuentes de todo lo bueno.

### *Historia del juego*

La palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos ludus significó broma, alegría, jolgorio.

Para los griegos Lyo era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer.

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela, a pesar de que en ese periodo histórico ya se conocía la importancia que éste tiene para el niño. Durante ese siglo, la etapa escolar del niño discurre sin existir en ella una participación activa del juego como instrumento de aprendizaje, sino que queda relegado al tiempo de ocio del niño, no desarrollándose hasta el siglo XX las teorías de aprendizaje basado en el juego, y la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando.

La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.

### **Características del juego**

*Características esenciales que debe cumplir cualquier forma de juego:*

- Actividad que tiene su finalidad en sí misma.
- No tiene metas o finalidades extrínsecas.
- Es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- Actividad desinteresada, voluntaria y espontánea.
- Actividad placentera

*Características secundarias (no se dan en todas las formas de juego):*

- Actividad reglada (orden y reglas en su ejecución y desarrollo)

### **Aprendizaje**

Es un proceso por el cual los seres humanos adquieren nuevas conductas y capacidades. Entre las adquisiciones están los conocimientos y las destrezas y, en general, nuevos modos de comportamiento que permiten alcanzar más eficientemente objetivos y satisfacer necesidades. Mediante el proceso dinámico del aprendizaje los individuos van modificando su conducta, en su constante esfuerzo de adaptarse mejor al ambiente natural, social y cultural en que viven.

El aprendizaje es importante porque permite modificar aprendizajes anteriores y lograr nuevos aprendizajes. Pueden darse tales resultados porque es intencional; es decir, está dirigido hacia metas y fines específicos.

Como proceso objetivo presenta aspectos observables en forma directa, tales como los cambios de la conducta, la práctica y la duración relativa de lo aprendido.

#### *Características del aprendizaje*

- Es un proceso mediador entre lo organizado interiormente y su posible manifestación conductual.
- Es de relativa permanencia. Puede ser modificado y remplazado.
- Se origina en la experiencia diaria del sujeto con el ambiente.
- Los cambios de conducta presuponen la influencia de condiciones internas del sujeto tanto orgánicas o individuales; biológicas o psicológicas, que se desarrollan.

#### *Clases de aprendizaje*

- Aprendizaje por imitación: Se llama también aprendizaje social o por modelación. Consiste en la observación del comportamiento de otro, y luego se pasa a reproducir en forma parcial o total.
- Aprendizaje cognoscitivo: Resulta de la adquisición de conocimientos sobre la realidad.
- Aprendizaje motor: Consiste en adquirir coordinación, rapidez y precisión en los movimientos que hacen posible las habilidades y destrezas por los cuales se puede: andar, escribir, nadar, bailar, manejar herramientas, jugar fútbol.
- Aprendizaje afectivo: Es la adquisición de las respuestas emocionales y sentimentales para afrontar situaciones, personas y objetos.
- Aprendizaje Social: Implica la adquisición de contenidos sociales (valores, creencias, etc.) y patrones de comportamiento (costumbres) en el proceso de socialización.



## CAPITULO III: METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo y diseño 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 nivel de investigación: EXPLICATIVO: Explica el comportamiento de una variable en función de otra(s).

Diseño:

El presente trabajo es Cuasi-experimental no es posible realizar la asignación aleatoria y se realiza dos mediciones en el mismo grupo (pre-post test)

GE <sub>1</sub> :	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
GC <sub>2</sub> :	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Este diagrama presenta la siguiente simbología:

GE<sub>1</sub> = Grupo Experimental.

GC<sub>2</sub> = Grupo Control.

O<sub>1</sub> = Pre prueba para mejorar la expresión oral del grupo experimental.

O<sub>2</sub> = Pre prueba para mejorar la expresión oral del grupo control.

O<sub>3</sub> = Post prueba para mejorar la expresión oral del grupo experimental.

O<sub>4</sub> = Post prueba para mejorar la expresión oral del grupo control.

X = Presencia del programa introducido.

\_ = Ausencia del programa.

### 3.2. Población y Muestra

Población: N=30 estudiantes de la institución educativa Generalísimo don José de San Martín – 2014

Muestra: N=30 (por conveniencia)

### 3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para recoger la información relevante del estudio, se empleó las siguientes técnicas e instrumentos de investigación empírica:

Técnicas	Instrumentos
Pruebas educativas	Examen de entrada y salida
Observación	Ficha de Observación
Instrumentos de escala	Rubrica

La validez de contenido de los instrumentos estuvo a cargo de profesionales expertos en la línea de investigación. El coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach fue de 0.75.

### 3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos:

Para procesar los datos se hizo uso programa estadístico del SPSS versión 21. La presentación de la información a través de tablas estadísticas; el análisis numérico mediante medias de resumen: media aritmética, desviación estándar, para seleccionar el estadígrafo de prueba se hizo la prueba no paramétrica de Kolmogorov – Smirnov y para contrastarlas para muestras relacionadas (diferencias)

## CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. 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 primer grado de secundaria de la I.E Generalísimo don José de San Martín (Grupo control y experimental) – Punchana 2014.

	Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Expresión oral	Experimental	15	8,00	1,604
Antes	Control	15	7,93	1,335
Expresión oral	Experimental	15	11,60	,828
Después	Control	15	7,93	1,438

En la tabla N°1 se observa el promedio de notas de la expresión oral y sus indicadores es mayor en el grupo en el Grupo Experimental que en el Grupo Control (11.60 >7.93). Por lo tanto la aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora el promedio de notas en la expresión oral y sus indicadores: Vocabulario y Entonación en el idioma Inglés en estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

Tabla N° 2: Promedio de las notas del Grupo Experimental y Grupo Control del indicador Vocabulario de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

	Grupo	N	Media	Desviación estándar
Promedio de notas del vocabulario de los estudiantes (después)	experimental	15	11,20	1,424
	control	15	7,73	1,580

El promedio de notas en el vocabulario de los estudiantes del Grupo Experimental es mayor que en el Grupo Control ( $11.20 > 7.73$ ) Por lo tanto la aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora el Vocabulario en el idioma Inglés en estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”.

Tabla N° 3: Promedio de las notas del Grupo Experimental y Grupo Control del indicador Entonación de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

	Grupo	N	Media	Desviación estándar
Promedio de notas de la Entonación de los estudiantes (después)	experimental	15	11,47	,834
	control	15	7,67	1,496

El promedio de notas en la Entonación de los estudiantes del Grupo Experimental es mayor que en el Grupo Control (11.47>7.67) Por lo tanto la aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora la Entonación en el idioma Inglés en estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

Tabla N°4: Prueba de hipótesis: Para seleccionar estadígrafo de prueba, verificamos la normalidad de los datos

Estadísticos de prueba						
	Vocabulario EXPERIMENTAL	Vocabulario CONTROL	Entonación EXPERIMENTAL	Entonación CONTROL	Expresión Oral EXPERIMENTAL	Expresión Oral CONTROL
Z de Kolmogorov- Smirnov	,246	,167	,272	,188	,352	,171
P-Valor	,015 <sup>d</sup>	,200 <sup>d,e</sup>	,004 <sup>d</sup>	,160 <sup>d</sup>	,000 <sup>d</sup>	,200 <sup>d,e</sup>

### 4.1.1 Hipótesis General

Estadísticos de prueba

La aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora la expresión oral en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

	Examen después
U de Mann-Whitney	2,000
W de Wilcoxon	122,000
Z	-4,666
Sig. Asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación estudiante

### Hipótesis específica 1

La aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora el vocabulario en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

	Vocabulario después
U de Mann-Whitney	12,500
Sig. Asintótica (bilateral)	,000

### **Hipótesis específica 2**

La aplicación del programa “Juegos Didácticos” mejora la Entonación en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

	Entonación después
U de Mann-Whitney	1,000
Sig. Asintótica (bilateral)	,000

Toma de decisión estadística: Si  $p\text{-valor} < \alpha = 0,005$  entonces aceptamos la hipótesis del trabajo.

1. Aceptamos nuestra hipótesis de trabajo que la aplicación del programa educativo “Juegos Didácticos” como estrategia de aprendizaje al finalizar cada sesión en el aula tuvo un efecto significativo en la mejora de la expresión oral en el idioma Inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014” ( $p < \alpha$ ).
2. Aceptamos nuestra hipótesis de trabajo que la aplicación del programa educativo “Juegos Didácticos” como estrategia de aprendizaje al finalizar cada sesión en el aula tuvo un efecto significativo en la mejora del vocabulario en el idioma Inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014” ( $p < \alpha$ ).
3. Aceptamos nuestra hipótesis de trabajo que la aplicación del programa educativo “Juegos Didácticos” como estrategia de aprendizaje al finalizar cada sesión en el aula tuvo un efecto significativo en la mejora de la entonación en el idioma Inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014” ( $p < \alpha$ ).



## 4.2 Discusión

En los resultados obtenidos a partir de la prueba de U de Mann Whitney nos presentan un efecto significativo del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral, así mismo en sub-habilidades de entonación y vocabulario. Por ello se puede concluir que el programa “Juegos Didácticos” mejora significativamente la expresión oral.

Estos resultados concuerdan con Gutiérrez, Yolanda (2008) expresado en su investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del Inglés en el primer grado de educación secundaria”, que también presenta una mejora significativa en el desarrollo de la expresión oral en pruebas de pre y post test. Es preciso mencionar que la autora menciona que a través del juego el estudiante se hace partícipe de su propio aprendizaje.

El presente estudio concuerda con los resultados de Rojas y Ramírez (2011) quienes en su investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del Inglés en el grado primero de educación primaria” comparan los resultados que antes de aplicar la propuesta los estudiantes presentaban falencias en la expresión y comprensión oral de 93% y que después de aplicar la propuesta, los estudiantes presentaron un incremento en las habilidades mencionadas en 45%, cabe destacar que las autoras mencionan que el juego es una actividad de descubrimiento y construcción de conocimiento a través de la interacción y que teniendo en cuenta la edad y el contexto social genera aprendizajes significativos.

Se asigna la efectividad del programa “Juegos Didácticos” en el desarrollo de la expresión oral, a partir del trabajo de investigación realizado por los autores para crear en los estudiantes una base de importancia en las sub-habilidades de entonación y vocabulario, los cuales ayudaran a los estudiantes en el futuro estudio del idioma Inglés ya mencionado antes y por lo cual esta será una pieza fundamental en su formación como profesional.

A partir de estas ideas se puede afirmar que los resultados obtenidos en la investigación son significativos, pues se comprobó el efecto del programa “Juegos Didácticos” en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria.

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 Conclusiones**

- El programa “Juegos Didácticos” mejora la expresión oral del idioma Inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”
- El programa “Juegos Didácticos” mejora el vocabulario del idioma Inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”
- El programa “Juegos Didácticos” mejora la entonación puesta en palabras y oraciones del idioma Inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

### **5.2 Recomendaciones**

- Se recomienda a la I.E “Generalísimo don José de San Martín” desarrollar programas de juegos didácticos para mejorar de manera significativa la comprensión oral y la motivación en los estudiantes.
- Se recomienda a los profesores de la I.E “Generalísimo don José de San Martín” trabajar en el perfil del estudiante, informarse más sobre el uso de juegos didácticos y profundizar sus conocimientos sobre la metodología de la enseñanza del idioma Inglés usando juegos.
- Se recomienda al departamento académico de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana a desarrollar programas de juegos didácticos en las clases del Idioma Inglés ya que se ha comprobado que pueden servir de gran ayuda durante el aprendizaje de dicho idioma.

- Se recomienda a los futuros investigadores en el área y el mismo tema de estudio a realizar una encuesta antes de aplicar la propuesta de programa educativo para conocer el nivel y el gusto con el idioma de los sujetos del estudio.
- Se recomienda hacer una evaluación sumativa en la cual se evalué cada semana el progreso de los estudiantes usando el programa educativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Wright, Andrew, David Betteridge y Michael Buckby “Games for Language Learning” third edition. Edit. Cambridge University Press.2006

Molinsky Steven j y Bill Bliss, Side By Side third edition. Edit. Publisher Pearson ESL. Julio 28, Estados Unidos. 2001

Carver, Tina, “Word by Word Picture Dictionary” Edit. Prentice may, EEUU 1995.

Rojas, E y Ramírez, Y, “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria”, Colombia, 2011recuperado de

:<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/1.12.+EL+JUEGO+COMO+ESTRATEGIA+DIDACTICA+PARA+LA+ENSE% C3% 91ANZA+DEL+INGLES+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE+EDUCACI% C3% 93N+BASICA+PRIMARIA.pdf>

Gutiérrez, Y , “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria”, México, 2008,recuperado de : <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/25005.pdf>

Barraza, S, “Juego- Trabajo, técnica didáctica para la enseñanza- aprendizaje del idioma ingles en octavo grado de educación básica” Salvador 2004, recuperado de : <http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/371.102-B268j/371.102-B268j.pdf>

Castaño, C, “La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero”, Colombia 2010 recuperado de:  
<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/25.+LA+L%C3%9ADICA+COMO+RECURSO+PARA+LA+ENSE%C3%91ANZA+DEL+INGL%C3%89S+EN+EL+GRADO+PRIMERO.pdf>

Crespillo, E, “Valor didáctico de los juegos en la clase de inglés”, España 2010 recuperado de: [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1681.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1681.htm)

Chacón P , “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” Venezuela, 2008, recuperado de:  
<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

<http://es.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>

Byrne, D Teaching Oral Reading. Teaching Oral English. Edición revolucionaria; 1989.

Agnieszka Uberman. “The use of games”: For Vocabulary Presentation and Revision. English Teaching Forum. 36 (1): Enero-Marzo 1998.

Agnieszka, Uberman “Risk-and-Travel Game”.English Teaching Forum. Octubre 1989.

Hadfield, Hill. (1990). Intermediate Communication Games. Harlow, 1990.

Millrood, R. Modular Course in English Teaching Methodology. The British Council-Moscow; 2001.

Zamora, A, Economía y Geografía, CEPREUNAP, Perú; 2011.

Brown, G y Yule, G, Teaching the Spoken Language. Cambridge: Cambridge University Press; 1989.

Finochiaro, B, The Foreign Language Learner. Regents Publishing co. Inc. N.Y. 1984

Huizinga, G, Homo Ludens. Barcelona. 1986

Moor, P, El Juego en la Educacion. Barcelona: Harder. 1981

Winnicott, D. W, Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa. 1986

Erikson, E. Juego y Desarrollo. Barcelona: Critica. 1982

Elkonin, D. B, Psicología del Juego. Madrid: Aprendizaje – Visor. 1984

The Monster Book of Language Teaching Activities. Brasil, Sao Paulo. Published by the regional English Language Office. 2010

Vigotsky, L.S. El Papel del Juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo. 1966.

Gonzales Alcantud, J. A, Tractatus Ludorum. Una Antropología del Juego. Barcelona. 1993.

Davila, R. J, El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Merida. 1987.

Thorndike, E. Adult Learning.

## ANEXOS: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>“Programa educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado secundaria en el idioma inglés en la I. E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p>	<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de primer grado de secundaria en I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p><b>Específicos:</b> ¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora del vocabulario en la expresión oral de los estudiantes de primer grado de secundaria en el idioma inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la entonación puesta en las palabras y oraciones en la expresión oral de los estudiantes de primer grado de secundaria en el idioma inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p>	<p><b>Objetivos.</b></p> <p><i>General:</i> Evaluar el efecto del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p><i>Específicos:</i> Calcular la eficacia del programa “Juegos Didácticos” en la mejora del vocabulario en la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p>Valorar la eficacia del programa “Juegos Didácticos” en la mejora de la entonación puesta en las palabras y oraciones de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El programa de “Juegos Didácticos” mejora la expresión oral del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p><b>Hipótesis específicos:</b></p> <p>El programa de “Juegos Didácticos” mejora el vocabulario del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p> <p>El programa de “Juegos Didácticos” mejora la entonación puesta en las palabras y oraciones del idioma inglés en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”</p>	<p>Independiente:</p> <p>Programa Juegos Didácticos</p> <p>Dependiente:</p> <p>Expresión oral</p>	<p>de</p> <p>Modo aplicación Técnicas didácticas Recursos Estrategias de evaluación</p> <p>de</p> <p>Vocabulario Entonación</p>	<p>Método:</p> <p>Según la intervención del investigador: <b>Experimental</b></p> <p>Según la planificación de la toma de datos: <b>Prospectivo</b></p> <p>Según el número de ocasiones en que mide la variable de estudio: <b>Longitudinal</b></p> <p>Según nivel de investigación: <b>Explicativo</b></p> <p>Diseño: -Experimental: cuasi-experimento</p>





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS EXTRANJEROS

**PROGRAMA EDUCATIVO: “JUEGOS DIDACTICOS”**

JULIO - 2014

IQUITOS

## **PRESENTACION**

El programa educativo “Juegos Didácticos” constituye una forma distinta e innovadora de llevar a cabo las clases de Inglés, este a su vez nos brinda herramientas divertidas que no se pueden dejar de lado por el docente del área pues mediante el programa buscamos ayudar al estudiante a retener lo aprendido como jugando. Se pretende coadyuvar a mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes mediante juegos didácticos y motivadores que cumplen un papel fundamental al momento de poner en práctica lo aprendido en el aula.

El presente proyecto de investigación tiene como propósito principal desarrollar a través de juegos didácticos. Esta investigación a su vez proporciona diversas alternativas para que los estudiantes se sientan motivados a participar en el salón de clases y usar el lenguaje aprendido sin miedo a equivocarse.

Al hablar, utilizamos la expresión oral que es usada por el ser humano para expresar ideas, conocimientos y sentimientos mediante palabras, acompañadas de gestos y entonación. También la usamos para hacernos comprender y relacionarnos con los demás. A pesar de ello en las instituciones educativas esta habilidad es dejada de lado y muy poco desarrollada en el idioma Inglés debido a la falta de estrategias o programas que posibiliten la inclusión de esta habilidad.

El juego es fuente de desarrollo y aprendizaje, donde convergen factores cognitivos, motivacionales y afectivo-sociales, que estimulan la actividad el pensamiento y la comunicación. El juego es un antecedente que prepara al niño para la vida adulta (Devalés).

## **Objetivos.**

### *General*

- Desarrollar en los estudiantes del primer grado el programa “Juegos Didácticos” a fin de que mejoren la expresión oral del idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín – Punchana 2014”

### *Específicos*

- Que las y los docentes reflexionen sobre la importancia de mejorar el vocabulario en la expresión oral del idioma Inglés.
- Que las y los docentes reflexionen sobre la importancia de mejorar la entonación puesto en las palabras y oraciones en la expresión oral del idioma Inglés.
- Proporcionar herramientas metodológicas de monitoreo y de evaluación que potencien e impulsen el desarrollo del estudio de la expresión oral en las diversas instituciones educativas de nuestra región y el Perú.

## **CONTENTS:**

<b><u>Lesson 1</u></b>	<b>Topic: Enjoy your English Class!</b>
<b><u>Lesson 2</u></b>	<b>Topic: Hello, my name is...</b>
<b><u>Lesson 3</u></b>	<b>Topic: This is my bedroom.</b>
<b><u>Lesson 4</u></b>	<b>Topic: I am slim and beautiful.</b>
<b><u>Lesson 5</u></b>	<b>Topic: I am wearing a beautiful dress.</b>
<b><u>Lesson 6</u></b>	<b>Topic: I have a pet.</b>
<b><u>Lesson 7</u></b>	<b>Topic: My favourite routines.</b>
<b><u>Lesson 8</u></b>	<b>Topic: I can draw.</b>
<b><u>Lesson 9</u></b>	<b>Topic: What time is it?</b>
<b><u>Lesson 10</u></b>	<b>Topic: This is my computer.</b>

## LEARNING SESSION N°1

### I.GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : “Generalísimo don José de San Martín”  
1.2 Level, Cycle, Grade, Section : 1  
1.3 Area : **Foreign Language: English**  
1.4 Date/ Time :  
1.5 Trainee : Jorge Alfredo Gil Zambrano  
Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:


- 2.1 Approach : Communicative Language Teaching.  
2.2 Title of the Learning Session : **Enjoy your English class**  
2.3 Transversal Content : Education to the Quality of Life  
2.4 Competency of Cycle : Express her/his ideas about himself/herself and aspects about her/his reality using an appropriate intonation and pronunciation and showing respect for other’s opinion  
2.5 Capability : Oral comprehension and expression  
2.6 Contextualized Content

- **FUNCTION:** Recognizing and understanding information about imperatives
- **GRAMMAR:** imperatives  
**VOCABULARY:** Listen, Stand up, Stop talking, Read the page 10, Work in pairs, and Answer the question
- **NO VERBAL RESOURCE:** Pictures, cards, posters, paper sheet, body language.

- 2.7 Values : Respect and Responsibility.  
2.8 Attitudes : Learner shows respect to her/ his class Opinion  
Learner shows responsible attitude being into the Classroom.  
2.9 Expected Learning : Use and identify expressions and instructions adequately in class

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCE
<p><b>Greeting</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher starts the class greeting to the students</li> <li>The teacher sticks some cards on the board and asks students about the date</li> <li>A volunteer comes to the board and put the date in the right order</li> <li><b>The teacher:</b> Good afternoon students!</li> <li><i>Students:</i> Good afternoon teacher!</li> <li><b>The teacher</b> asks the question:</li> </ul>	5	Teacher and students 'voice
<p><b>Date</b></p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;"><b>What date is today?</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students answer teacher's question and one student put the cards in the right order</li> </ul>	3	Board
	<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">TUESDAY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">JULY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">2014</div> </div>		Cards
<p><b>Motivation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher shows a picture relate to the topic</li> <li>Students try to guess the topic</li> <li>The teacher sticks some cards with letters and number on the board</li> <li>Students need to put the cards in the correct order</li> </ul>		
<p><b>Previous knowledge</b></p>	<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">L 10</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">o 16</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">S 8</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">I 36</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">R 12 2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">S 24</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">N 22</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Then the teacher asks students:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>What is the topic about?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>After that students tell their answer:</li> </ul>	5	
<p><b>Eliciting the Title</b></p>	<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">E 2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">N 4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">J 6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">O 8</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">Y 10</div> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">Y 12 22</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">O 1 4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">U 16</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">R 18</div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">E 20</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">N 22</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">G 24</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">L 26</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">I 28</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">S 30</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">H 32</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">C 34</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">L 36</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">A 38</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #d1ecf1;">S 40</div> </div>		Cards

<p><b>Pre-speaking</b></p>	<p><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The teacher sticks some pictures and cards on the board</li> <li>• Students look at the pictures and match the pictures with the correct phrases</li> </ul> <p>✓ <b><i>Match the phrases with the correct picture</i></b></p>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clean the board.</li> <li>2. Listen</li> <li>3. Stand up</li> <li>4. Stop talking</li> <li>5. Read the page 10</li> <li>6. Work in pairs</li> <li>7. Answer the question</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The teacher and students correct the activity together</li> <li>• Students copy the vocabulary on their notebooks</li> <li>• The teacher and students practice the vocabulary together</li> </ul>	<p><b>15</b></p>	<p>Cards Pictures</p>
<p><b>While –speaking</b></p>	<p><b><u>Activity 2</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The teacher gives students a photocopy with a short conversation</li> <li>• Students need to read carefully and underline all imperatives that they can find</li> </ul> <p><b><i>Read and underline all imperatives</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students read and underline imperatives</li> <li>• The teacher and students correct the activity in plenary</li> <li>• Then the teacher and students repeat the phases</li> </ul>	<p><b>10</b></p> <p><b>17</b></p>	<p>Photocopy cards</p>

	<p><b><u>Activity 3</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students read again the conversation in order to answer the questions</li> </ul> <p><b><i>Read the dialogue and circle the correct answer</i></b></p> <p><b>A. Who are they?</b>  <u>T</u>hey are friends  They are neighbors  They are couple</p> <p><b>B. Does he love her?</b>  Yes, he does  No, he doesn't</p> <p><b>C. Who leaves the city?</b>  Boy  Girl  Both</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Students read the dialogue again and answer the questions</li> <li>Then the teacher ad students correct the activity in plenary</li> <li>The teacher emphasizes the grammar</li> </ul> <p><b><u>Activity 4</u></b></p> <p>Work in pair and create a short dialogue</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher writes an example on the board</li> <li>Then students have to work in pairs and presents in piece of paper</li> </ul> <p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>¿Para qué nos servirá lo aprendido?,etc.</li> </ul>	<p>20</p> <p>5</p>	<p>Photocopy</p>
<p><b>Post- speaking</b></p>			
<p><b>Metacognition</b></p>			

## LEARNING SESSION N°2

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages: English.</b>
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainee	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>Hello, My name is</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.
2.5 Capability	: Oral comprehension and expression
2.6 Contextualized Content	:

- FUNCTION: Recognizing different greetings
- GRAMMAR: Greetings
- VOCABULARY: Greetings
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Identify and use the different greetings



**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
Greeting	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher starts the class greeting to the students</li> <li>The teacher sticks some cards on the board and asks students about the date</li> <li>A volunteer comes to the board and put the date in the right order</li> <li><b>The teacher:</b> Good afternoon students!</li> <li><i>Students:</i> Good afternoon teacher!</li> <li><b>The teacher</b> asks the question:</li> </ul> <div data-bbox="542 695 987 774" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>What date is today?</b></p> </div>	3'	
Date	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students answer teacher's question and one student put the cards in the right order</li> </ul> <div data-bbox="423 919 1122 989" style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">WEDNESDAY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">JULY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">2014</div> </div>		Flash cards Teacher's voice
Previous knowledge	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher shows some pictures and ask:</li> <li><i>What can you observe in the picture?</i></li> <li><i>What are they doing?</i></li> <li>Students need to answer the teacher's question.</li> </ul>	3'	
Cognitive Conflict	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks students:</li> <li>What is the topic about?</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i><b>"Hello, My name is..."</b></i></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p>		
Eliciting the Title	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher gives a photocopy to all the students.</li> <li>Students need to learn the vocabulary and practice in pairs.</li> <li>The vocabulary is about how they can introduce themselves.</li> </ul>		Cards
Learning Construction	<div data-bbox="443 1696 1029 1885" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px;"> <p><i>Hello/ Hi</i>  <i>How are you? / How are you doing?</i>  <i>I'm fine/ I'm good</i>  <i>What is your name?</i></p> </div>		

<p><b><u>Pre- Speaking</u></b></p>	<p style="text-align: center;"><u>Activity 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher gives a photocopy to each student.</li> <li>• Students listen and try to arrange the dialog in the correct order.</li> </ul> <p><b><i>Listen and arrange the dialog in the correct order.</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hello, how are you?</i></li> <li>✓ <i>Hi, I'm fine.</i></li> <li>• <i>What is your name?</i></li> <li>✓ <i>My name is Sandra, and you?</i></li> <li>• <i>My name is Fabian</i></li> <li>✓ <i>Where are you from?</i></li> <li>• <i>I am from Mexico.</i></li> <li>✓ <i>Oh! Nice, I'm from Peru.</i></li> <li>• <i>Good bye!</i></li> <li>✓ <i>Good bye, See you later.</i></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students and the teacher check the answer together</li> <li>• Students correct the answers and repeat the new words</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Activity 3</u></p>	<p style="text-align: center;">10'</p>	<p><b>Photocopies Teacher's Voice</b></p>
<p><b><u>While - Speaking</u></b></p>	<p><b>Game :</b>                      <b><i>Class v teacher</i></b></p> <p><b><i>This activity focuses on review of vocabulary and is played quickly, with very little material</i></b></p> <p><b><i>Preparation</i></b> <i>The teacher should prepare a collage of images to be reviewed.</i></p> <p><b><i>Procedure</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Projects or display pictures of different vocabulary items as many as you can fit on one sheet or overhead</i></li> <li>• <i>Point to one picture and say the word and have the students repeat after you</i></li> <li>• <i>Keep pointing and saying words of pictures, but ,finally point to a picture and say the incorrect word</i></li> <li>• <i>If they still repeat you, you get a point. If no one repeat, they get the point</i></li> </ul> <p><b><i>Variations</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Have a student take the role of the teacher</i></li> <li>• <i>Students can create their own collages from magazine or contribute to a class collage</i></li> </ul>	<p style="text-align: center;">77'</p>	<p><b>Photocopies</b></p> <p><b>Pictures Teacher's book Game</b></p>
<p><b><u>Post -</u></b></p>	<p style="text-align: center;"><u>Activity 4</u></p>		

<p><u>speaking</u></p>          <p><u>Metacognition</u></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• The teacher writes a sample conversation on the board</li><li>• Students work in pair and practice a similar conversation</li><li>• Students must use their real information while the teacher checks when it is necessary</li><li>• Students performance the conversation in front of the class</li></ul> <p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li></ul>		<p><b>Marker Board</b></p>          <p><b>Teacher's Voice</b></p>
---	---	--	---

## LEARNING SESSION Nº 3

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>This is my bedroom</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.
2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	:

- FUNCTION: Recognizing different objects in the house
- GRAMMAR: There is/ There are
- VOCABULARY:
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Talk about her/ his bedroom

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Learning Construction</b></p> <p><b>Pre- Speaking</b></p>	<p><b>INPUT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher starts the class greeting to the students</li> <li>The teacher sticks some cards on the board and asks students about the date</li> <li>A volunteer comes to the board and put the date in the right order</li> <li><b>The teacher:</b> Good afternoon students!</li> <li><i>Students:</i> Good afternoon teacher!</li> <li><b>The teacher</b> asks the question:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><b>What date is today?</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students answer teacher's question and one student put the cards in the right order</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">THURSDAY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">JULY</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">2014</div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher shows some pictures and ask:</li> <li><i>What can you observe in the pictures?</i></li> <li><i>What place is it?</i></li> <li><i>Is it a kitchen ....?</i></li> <li>Students need to answer the teacher's question.</li> <li>The teacher asks students:</li> <li>What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center; color: #007bff;"><i>“This is my Bedroom...”</i></p> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher sticks different pictures and cards on the</li> </ul>	<p>3'</p> <p>3'</p>	<p><b>Flash cards</b></p> <p><b>Teacher's voice</b></p>

<p><b>While - Speaking</b></p>	<p>board.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students need to match the picture with the correct word</li> <li>• Students look at the pictures and match each other</li> <li>• Then the teacher and students correct the activity together.</li> <li>• Students copy the vocabulary in their notebooks.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Activity 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students need to work in groups.</li> <li>• Teacher gives students a photocopy with exercises.</li> <li>• One student asks to his/her partner which objects there are on the picture.</li> <li>• The other student must answer the questions.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Example: A) <i>Is there a lamp on the bedroom?</i> B) <i>Yes, there is.</i></p>	<p>10'</p>	<p><b>Photocopies Teacher's Voice</b></p>
	<p><b>Game:</b> <span style="background-color: yellow;">Storm</span></p> <p><i>Storm is a game that involves students in answering questions and getting points, always trying not get a storm card. The team that ends the game with more points is the winner.</i></p> <p><b>Preparation</b> <i>The teacher should prepare questions in advance and write/print them on the back of the numbered flashcard. Some storm pictures should be mixed with the questions. The flashcards must be then posted on the wall</i></p> <p><b>Procedure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Divide students into small groups</i></li> <li>• <i>Explain the rules of the game. Each group is supposed to choose a number on its turn and answer the question on the back if students answer question correctly, they get one point. If they don't answer the question correctly, they don't get any point. If they get a storm card they lose all points they have</i></li> <li>• <i>The game goes until there are no more flashcards on the wall</i></li> <li>• <i>The winning team is the one with the most points</i></li> </ul>		

	<p><b><i>Variations</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Use the game to practice vocabulary ,write riddles or definitions on the backs of the flashcards and have students discover the words</li> <li>• Use the game to review students previous knowledge ah the beginning</li> <li>• You can have students prepare the questions before they play the game. The competition will be even harder, as students will try to make more difficult questions so that the others will no gain points.</li> </ul>		
<p><b><u>Post -Speaking</u></b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Activity 3</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The teacher explain students the grammar</li> <li>• The teacher write some examples on the board</li> <li>• Students pay attention and copy the examples on their notebooks</li> <li>• students ask questions if they have any doubt</li> </ul>		
<p><b><u>Metacognition</u></b></p>	<p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher’s questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc</li> </ul>		

## LEARNING SESSION Nº 4

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages: English.</b>
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <i>I am slim and beautiful</i>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.

2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	:

- FUNCTION: Recognizing different adjectives
- GRAMMAR: verb to be
- VOCABULARY: adjectives about description
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Use the vocabulary and describe to her/his partner.



#### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Learning Construction</b></p> <p><b><u>Pre- Speaking</u></b></p>	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher’s greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">FRIDAY</div> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">4</div> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">JULY</div> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows a some pictures and ask: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>What can you observe in the pictures?</i></li> <li><i>Is she beautiful?</i></li> <li><i>Has she got brown eyes?</i></li> <li><i>Is she slim?</i></li> </ul> </li> <li>Students need to answer the teacher’s question.</li> <li>The teacher asks students: <ul style="list-style-type: none"> <li>What is the topic about?</li> </ul> </li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer: <p style="text-align: center;"><i>“I’m slim and beautiful”</i></p> </li> </ul> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher sticks different pictures on the board.</li> <li>Students look at the pictures and the teacher asks students how they say this word in English</li> <li>Then students write the new words with the teacher’s help</li> </ul>	<p>3’</p> <p>3’</p>	<p><b>Flash cards</b></p> <p><b>Teacher’s voice</b></p> <p><b>Realia</b></p>

<p><u>While - Speaking</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students copy the vocabulary in their notebooks.</li> <li>The teacher and students practice the vocabulary together</li> </ul> <p><u>Activity 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher gives students a photocopy</li> <li>Students need to listen the descriptions carefully to match with the correct picture</li> <li>Then the teacher and students correct the activity in plenary</li> <li>students copy the new vocabulary in their notebooks and repeat the vocabulary too</li> </ul> <p><b>Game:</b> <u>Move now</u></p> <p><i>Move now is a game that involve students listen carefully some statements and follow instructions, always trying not lose.</i></p> <p><b>Preparation</b></p> <p><i>Put chairs/ desks aside to form a big central space, prepare some cards with statements about descriptions and explain the rules of the game Making sure students know the specific vocabulary</i></p> <p><b>Procedure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students make a circle in the middle of the classroom sitting on their chairs</li> <li>Teacher shows cards with a statement and tell a student it.</li> <li>All students with this description stand up</li> <li>The teacher says move now and all students move to another chair</li> <li>student who sits last lost</li> </ul>	<p>10'</p> <p>77'</p>	<p>Photocopies Teacher's Voice</p> <p>Photocopies</p>
<p><u>Post-Speaking</u></p>	<p><u>Activity 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher explain students the grammar</li> <li>The teacher write some examples on the board</li> <li>Students pay attention and copy the examples on their notebooks</li> <li>students ask questions if they have any doubt</li> </ul> <p><u>Activity 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students work in group and describe to her/ his partner using the structure learned in class</li> <li>Then they perform in front of the class</li> </ul>		

<b><u>Metacognition</u></b>	Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions. <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li></ul>		
-----------------------------	---	--	--

## LEARNING SESSION Nº 5

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages: English.</b>
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:


2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>I am wearing a beautiful dress</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.

2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	:

- **FUNCTION:** Identify the different kind of clothes
- **GRAMMAR:** Adjectives
- **VOCABULARY:** Related to clothes
- **NO VERBAL RESOURCE:** Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Students will be able to describe their partners

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
Greeting	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher's greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul>		
Date	 <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows a some pictures and ask: <i>What can you observe in the pictures?</i> <i>What are they wearing?</i></li> <li>Students need to answer the teacher's question.</li> <li>The teacher asks students: What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>“I’m wearing a beautiful dress ”</i></p>	3'	Flash cards
Previous knowledge	<p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher shows a paper graph with different kind of clothes</li> <li>Students look at paper graph and try to guess how say this word in English</li> <li>Then students write the new words with the teacher's help</li> <li>Students copy the vocabulary in their notebooks.</li> </ul>	3'	Teacher's voice Realia
Cognitive Conflict			
Eliciting the Title			
Learning Construction			
<u>Pre- Speaking</u>			

<p><b><u>While - Speaking</u></b></p>	<p><b><u>Activity 2</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher gives students a photocopy</li> <li>• Students need to write the appropriate name of the clothes in the photocopy.</li> <li>• Teacher monitors the activity.</li> <li>• Teacher and students check the activity together.</li> </ul> <p><b><u>Game: Hot Potato</u></b></p> <p><i>This activity focuses on review of vocabulary and helps students learn to make word associating through categorizing.</i></p> <p><b><u>Preparation</u></b></p> <p><i>Have students sit/stand in a large circle Give the students a category of vocabulary Toss the ball to a student. That student should say a word in that category The student then passes the ball to someone else, who gives another word in the same category Each student only has five seconds she/he must stand up (or sit down)and she/he receive one point if she/he answers correctly the next time, she/he must sit down. This continues until the teacher changes the category. The student (or team if you wish to do it that way ) with the fewest points at the end wins</i></p> <p><b><u>Activity 3</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The teacher explain students the grammar</li> <li>• The teacher write some examples on the board</li> <li>• Students pay attention and copy the examples on their notebooks</li> <li>• students ask questions if they have any doubt</li> </ul>	<p>10'</p> <p>77'</p>	<p><b>Photocopies Teacher's Voice</b></p> <p><b>Photocopies</b></p>
<p><b><u>Post-Speaking</u></b></p> <p><b><u>Metacognition</u></b></p>	<p><b><u>Activity 4</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students work in group and describe to her/ his partner using the structure learned in class</li> <li>• Then they perform in front of the class.</li> </ul> <p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li> </ul>		

## LEARNING SESSION Nº 6

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>I have a pet</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.

2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	:

- FUNCTION: Identify different animals
- GRAMMAR: Have / Has
- VOCABULARY: Relate to animals and pets
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Talk about their pets

#### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
Greeting	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher's greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul>		Flash cards
Date	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #2e75b6; color: white; padding: 5px 15px;">TUESDAY</div> <div style="background-color: #2e75b6; color: white; padding: 5px 15px;">8</div> <div style="background-color: #2e75b6; color: white; padding: 5px 15px;">JULY</div> <div style="background-color: #2e75b6; color: white; padding: 5px 15px;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> </ul>		
Previous knowledge	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher shows a some pictures and ask:  <i>What can you observe in the picture?</i>  <i>Have you got a pet?</i>  <i>What kind of pet do you have?</i>                      Students need to answer the teacher's question.</li> </ul>		Teacher's voice
Cognitive Conflict	<ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks students: What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul>		Pictures
Eliciting the Title	<p style="text-align: center;"><i><b>“I Have a Pet”</b></i></p>		
Learning Construction	<p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><u><b>Activity 1</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher shows different pictures about animals.</li> <li>Teacher asks different questions about the pictures.</li> <li>Teacher sticks on the board the pictures and brings to some students flashcards with the name of the pictures.</li> </ul>		
<u>Pre- Speaking</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students need to match the pictures and the names.</li> <li>Teacher read the names of the animals and students</li> </ul>		



**While -  
Speaking**

need to repeat it in order to learn the pronunciation.

**Activity 2**

- Teacher gives students a photocopy with an exercise
- Students need to listen in order to complete the information according the audio
- Then the teacher and students correct the activity together
- Students check their answers
- The teacher and students repeat the pronunciation

*My name \_\_\_ Camilla. I'm \_\_\_ years old and I live in a \_\_\_\_\_. In my farm I have a lot of \_\_\_\_\_, I \_\_\_\_\_ 20 hens, and 15 chicken. I have 10 \_\_\_\_\_, 7 ducks and 5 \_\_\_\_\_ too. I have 2 dogs and 1 tender \_\_\_\_\_ too I love animals I'm so happy living here.*

***Cat- twelve – animals – is – rabbits- farm- turkeys - have***

**Game**

**Human noughts and crosses**

*This version of noughts and crosses focuses on teamwork to answer questions*

**Preparation**

*Students are seated at desks, but as they are called up they will move to stand in the grid to play*

*Use the tape to make a large noughts and crosses*

**Procedure**

*Separate the students into two teams ( they can stay at their seats)*

*It can be better visual to have females v. males if there is enough of a mix in the mix in the class. No player should have a question as to which team she/he is on and who she/ he teammates are.*

*Ask comprehension/ discussion questions alternating between teams. If a member of a team answer the question correctly, she/ he gets out of his/ her seat, chooses a box in the noughts and crosses grid and stand in it*

*Students correctly answer questions and earn a chance to stand in the noughts and crosses grid. They must stand in spot that will lead to their team making a noughts or crosses*

*If someone misses a question, the question is given to the other team. Continue in this manner until one team has a noughts or crosses*

**Photocopies  
Teacher's  
Voice**

**Photocopies**

<p><b><u>Post-Speaking</u></b></p>          <p><b><u>Metacognition</u></b></p>	<p><b><u>Activity 3</u></b></p> <p>The teacher explains students the grammar</p> <p>I You we                   <b>have</b> a pet They She He                   <b>has</b> a pet It</p> <p><b><u>Activity 4</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Students work in pair and create short dialogue using the structure learned in class</li><li>• Teacher writes some examples on the board</li></ul> <p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li></ul>		
--	--	--	--

## LEARNING SESSION Nº 6

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>My favourite routines</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.
2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	:

- FUNCTION: Recognize different verbs
- GRAMMAR: Present simple....
- VOCABULARY: Actions verbs
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

**IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:**

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p>Greeting</p> <p>Date</p> <p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive Conflict</p> <p>Eliciting the Title</p> <p>Learning Construction</p> <p><u>Pre- Speaking</u></p>	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher’s greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">WEDNESDAY</div> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">9</div> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">JULY</div> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows a some pictures and ask: <i>What can you observe in the picture?</i> <i>What are they doing?</i> <i>Are they happy?</i> Students need to answer the teacher’s question.</li> <li>The teacher asks students: What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>“My favourite routines ”</i></p> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher shows different pictures about several actions.</li> <li>Teacher asks different questions about the pictures.</li> <li>Teacher sticks on the board the pictures and brings to some students flashcards with the name of the pictures.</li> <li>Students need to match the pictures and the names.</li> </ul>		<p>Flash cards</p> <p>Teacher’s voice</p> <p>Pictures</p>

**While -  
Speaking**

- Teacher read the words and students need to repeat it in order to learn the pronunciation.

**Activity 2**

- Teacher gives students a photocopy with an exercise
- Students need to listen in order to complete the information according the audio
- Then the teacher and students correct the activity together
- Students check their answers
- The teacher and students repeat the pronunciation

*Hello I'm Carlos, In my free time I like doing many things for example At the morning I \_\_\_\_\_ Tv for 2 hous and I \_\_\_\_\_ my favourite music, at the afternoon I \_\_\_\_\_ with my friends and we go at the \_\_\_\_\_ or \_\_\_\_\_ videos games then I \_\_\_\_\_ a book and \_\_\_\_\_ my favourite animes finally I go to bed*

***Listen watch cinema go out draw play read***

***Game :***                      ***Class v teacher***

*This activity focuses on review of vocabulary and is played quickly with very little material*

***Preparation***

*The teacher should prepare a collage of images to be reviewed.*

***Procedure***

- *Projects or display pictures of different vocabulary items as many as you can fit on one sheet or overhead*
- *Point to one picture and say the word and have the students repeat after you*
- *Keep pointing and saying words of pictures, but ,finally point to a picture and say the incorrect word*
- *If they still repeat you, you get a point. If no one repeat, they get the point*

***Variations***

- *Have a student take the role of the teacher*
- *Students can create their own collages from magazines or contribute to a class collage*

**Photocopies  
Teacher's  
Voice**

**Photocopies**

<p><b><u>Post-Speaking</u></b></p> <p><b><u>Metacognition</u></b></p>	<p><b><u>Activity 3</u></b></p> <p>The teacher explains students the grammar</p> <p>I You we                      <i>watch / read / study</i> They</p> <p>She He                      <i>watches / reads/ studies</i> It</p> <p><b><u>Activity 4</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students work in pair and create short dialogue using the structure learned in class</li> <li>• Teacher writes some examples on the board</li> </ul> <p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc</li> </ul>		
---	--	--	--

## LEARNING SESSION Nº 8

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>I can draw...</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.

2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>
2.6 Contextualized Content	

- **FUNCTION:** Identify some verbs
- **GRAMMAR:** CAN/CAN'T
- **VOCABULARY:** Different actions
- **NO VERBAL RESOURCE:** Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Recognize and tell about her his abilities

#### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Learning Construction</b></p> <p><b><u>Pre- Speaking</u></b></p>	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher’s greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px 10px; border: 1px solid black;">THURSDAY</div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px 10px; border: 1px solid black;">10</div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px 10px; border: 1px solid black;">JULY</div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px 10px; border: 1px solid black;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows some pictures and ask: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>What can you observe in the picture?</i></li> <li><i>What is he doing?</i></li> <li><i>Is he happy</i></li> </ul>                     Students need to answer the teacher’s question.                 </li> <li>The teacher asks students: <ul style="list-style-type: none"> <li>What is the topic about?</li> </ul> </li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center; color: #0070c0; font-style: italic;"><b>“I CAN DRAW .....”</b></p> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher shows different pictures about several actions.</li> <li>Teacher asks different questions about the pictures.</li> <li>Teacher sticks on the board the pictures and brings to some students flashcards with the name of the pictures.</li> <li>Students need to match the pictures and the names.</li> <li>Teacher read the words and students need to repeat it in order to learn the pronunciation.</li> </ul>		<p><b>Flash cards</b></p> <p><b>Teacher’s voice</b></p> <p><b>Pictures</b></p>



**While -  
Speaking**

**Activity 2:**

- Teacher gives students a photocopy with an exercise
- Students need to listen in order to match the correct picture with the right expression according to the audio
- Then the teacher and students correct the activity together
- Students check their answers and correct if it is necessary



I CAN COOK BUT I CANT DRAW  
I CAN PLAY CHESS VERY WELL  
I CAN PLAY THE GUITAR  
I CANT RUN FAST

**Game :**                    ***what are you doing (what can you do)***

***Preparation***

*This activity requires little preparation, as the students are the ones in charge of giving the clues and keeping the activity going. Model an action to get the activity started*

***Procedure***

- Call a pair of students to the center of the room
- Student #1 starts acting out an action drawing a dog
- Student # 2 asks, " what can you do
- # 1 says a different action than what he she can do I can play the guitar
- # 2 then begins miming the action (playing the guitar)
- #1 then asks, "What can you do" to #2.
- #2 says a different action
- Let action continue until it dissolves into laughter or they get stumped. This works best after the class has been studying a good number of these verbs for a period of time

***Variations***

- This activity can be used with different verb tenses. E.g., what did you do last night? What will you do on vacation? Etc.
- Instead of two students performing for the class, students can be divided into even-numbered groups and pairs can take turns doing the activity within the groups.

**Photocopies  
Teacher's  
Voice**

**Photocopies**



## LEARNING SESSION Nº 9

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>What time is it?</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.
2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>

- FUNCTION: Identify and recognize the time
- GRAMMAR: To be
- VOCABULARY: Actions and numbers
- NO VERBAL RESOURCE: Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Tell the time

#### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Learning Construction</b></p> <p><b><u>Pre- Speaking</u></b></p>	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher’s greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">FRIDAY</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">11</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">JULY</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px 15px; border: 1px solid black;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows some pictures and ask: <i>What can you observe in the picture?</i> <i>What is it?</i></li> </ul> <p>Students need to answer the teacher’s question.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks students: What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center; color: #4682b4;"><i>what time is it?</i></p> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher shows different pictures about several actions.</li> <li>Teacher asks different questions about the pictures.</li> <li>Teacher sticks on the board the pictures and cards</li> <li>Students need to match the pictures and the correct answer.</li> <li>Teacher read the words and students need to repeat it in order to learn the pronunciation.</li> </ul>		<p><b>Flash cards</b></p> <p><b>Teacher’s voice</b></p> <p><b>Pictures</b></p>

<p><b><u>While - Speaking</u></b></p>	<p style="text-align: center;"><u>Activity 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher gives students a photocopy</li> <li>• Students need to read the following expression in order to recognize the time</li> </ul> <p style="text-align: center;">Then the teacher and students read the expressions together and students asks when it is necessary</p> <p style="text-align: center;"><u>Activity 3</u></p> <p>Read carefully and write the time</p> <p>10:00 _____  10:05 _____  10:20 _____</p> <p><b>Game : Flashcards Competition</b></p> <p><i>This is lively game that can be used to review any number of language points. It uses flashcards, which need to be prepared in advance. If the cards are laminated, they can be used for different language points at different points in the course.</i></p> <p><i>Preparation</i></p> <p><i>Prepare a set of flashcards for use with each pair in the class. If desired, students could be grouped in threes so that one student could serve as a judge during the competition.</i></p> <p><i>Prepare the concepts that will be called out for the competition.</i></p> <p><i>Procedure</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Spread a set of pictures flashcards between students.</li> <li>6. Have students wait with hands on heads or behind their backs.</li> <li>7. The first to grab the card corresponding to the teacher's description keeps on the card.</li> <li>8. The winner is the one that has the greatest number of cards at end of the round.</li> </ol> <p><i>Variations</i></p> <p><i>This can also be played by making an X on the corresponding concept in the composite drawing.</i></p>		<p><b>Photocopies Teacher's Voice</b></p>
<p><b><u>Post-Speaking</u></b></p>	<p><b><u>Activity 3</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students work in pair and create short dialogue using the structure learned in class</li> <li>• Teacher writes some examples on the board</li> </ul>		<p><b>Photocopies</b></p>

<b><u>Metacognition</u></b>	Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions. <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li></ul>		
-----------------------------	---	--	--

## LEARNING SESSION Nº 10

### I.GENERAL INFORMATION:

1.1 School	: “Generalísimo don José de San Martín”
1.2 Level, Cycle, Grade, Section	: 1
1.3 Area	: <b>Foreign Languages:</b> English.
1.4 Date/ Time	:
1.5 Trainees	: Jorge Alfredo Wilbert Gil Zambrano. Breny Tatiana Rodríguez Soto

### II.CURRICULAR INFORMATION:

2.1 Approach	: <b>Communicative Language Teaching.</b>
2.2 Title of the Learning Session	: <b>That is my computer!</b>
2.3 Transversal Content	: <b>Education in values</b>
2.4 Competency of Cycle	: Expresses her/his ideas about herself/ himself and other aspects to her/ his reality using a good pronunciation and showing respects to others.
2.5 Capability	: <b>Oral Expression</b>

- **FUNCTION:** Recognize different school objects
- **GRAMMAR:** Demonstratives
- **VOCABULARY:** School objects
- **NO VERBAL RESOURCE:** Pictures, Paper sheet, body language, cards, poster

2.7 Values	: Responsibility, Respect.
2.8 Attitudes	: Shows respect, tolerance and responsibility.
2.9 Expected Learning	: Recognize the vocabulary and use it

#### IV. DIDACTIC DEVELOPMENT:

LEARNING PROCESS	STRATEGIES	TIME	MATERIAL AND RESOURCES
<p><b>Greeting</b></p> <p><b>Date</b></p> <p><b>Previous knowledge</b></p> <p><b>Cognitive Conflict</b></p> <p><b>Eliciting the Title</b></p> <p><b>Learning Construction</b></p> <p><b><u>Pre- Speaking</u></b></p>	<p><b>INPUT</b></p> <p>Learners answer the teacher’s greeting:</p> <p>“Good afternoon students/good afternoon teacher”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks for the date and a volunteer comes to the board to put the date in the correct order.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #a0c0ff; padding: 5px 10px;">MONDAY</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #a0c0ff; padding: 5px 10px;">14</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #a0c0ff; padding: 5px 10px;">JULY</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #a0c0ff; padding: 5px 10px;">2014</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>A volunteer order de cards in order to write the date. Learners read the date chorally and write it down in their notebooks.</li> <li>The teacher shows some pictures and ask: <i>What can you observe in the picture?</i> <i>What is it?</i></li> </ul> <p>Students need to answer the teacher’s question.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The teacher asks students: What is the topic about?</li> <li>The students need to tell possible answers about the topic.</li> <li>After the students tell their answer:</li> </ul> <p style="text-align: center; color: #4f81bd; font-style: italic;"><b><i>That’s my computer!</i></b></p> <p><b>PROCESS</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Activity 1</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher shows different classroom objects.</li> <li>Teacher asks different questions</li> <li>Example what is it</li> <li>Is that a desk</li> <li>Is this a duster</li> <li>Is that a poster</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students answer the teacher questions and take note</li> </ul>		<p><b>Flash cards</b></p> <p><b>Teacher’s voice</b></p> <p><b>Pictures</b></p>



**While -  
Speaking**

about the new vocabulary

- Teacher reads the words and students need to repeat it in order to learn the pronunciation.

**Activity 2**

- Teacher gives students a photocopy
- Students need to listen the audio and complete with the words from the box
- Then students and teacher correct the activity together

**Activity 3**

*Game : Flashcards Competition*

*This is lively game that can be used to review any number of language points. It uses flashcards, which need to be prepared in advance. If the cards are laminated, they can be used for different language points at different points in the course.*

*Preparation*

*Prepare a set of flashcards for use with each pair in the class. If desired, students could be grouped in threes so that one student could serve as a judge during the competition.*

*Prepare the concepts that will be called out for the competition.*

*Procedure*

9. Spread a set of pictures flashcards between students.
10. Have students wait with hands on heads or behind their backs.
11. The first to grab the card corresponding to the teacher's description keeps on the card.
12. The winner is the one that has the greatest number of cards at end of the round.

*Variations*

*This can also be played by making an X on the corresponding concept in the composite drawing.*

**Photocopies  
Teacher's  
Voice**

**Photocopies**

<p><b><u>Post-Speaking</u></b></p>	<p><b><u>Activity 3</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students work in pair and create short dialogue using the structure learned in class</li> <li>• Teacher writes some examples on the board</li> </ul>		
<p><b><u>Metacognition</u></b></p>	<p>Finally, the students reflect about the class answering some teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>• ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, etc.</li> </ul>		

## Instrumentos de Recolección de Datos

Entonación	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)	Total
Claridad	Habla claramente todo el tiempo haciendo posible la comprensión	Habla claro haciendo posible la comprensión	Habla con dificultad haciendo que la comprensión no sea posible por momentos	Habla con dificultad todo el tiempo haciendo imposible la comprensión	
Tono de voz	Pronuncia de manera expresiva, cambiando el tono de su voz de ser necesario haciendo posible la comprensión	Pronuncia de manera expresiva, el tono de su voz haciendo posible la comprensión	Pronuncia con dificultad de manera expresiva, el tono de su voz haciendo que la comprensión no sea posible en momentos	El tono de su voz se pronuncia de manera expresiva con dificultad todo el tiempo haciendo imposible la comprensión	
Volumen	La pronunciación es fuerte con volumen adecuado haciendo posible la comprensión	La pronunciación tiene el volumen adecuado haciendo posible la comprensión	La pronunciación tiene dificultad con el volumen adecuado haciendo que la comprensión no sea posible por momentos	El volumen adecuado es pronunciado con dificultad todo el tiempo haciendo imposible la comprensión	
Velocidad	Es capaz de hablar sin pausas ni equivocaciones todo el tiempo haciendo posible la comprensión	Hablar sin pausas todo el tiempo haciendo posible la comprensión	Habla sin pausas cada cierto tiempo haciendo que la comprensión no sea posible por momentos	Habla con pausas todo el tiempo haciendo imposible la comprensión	

## Instrumentos de Recolección de Datos

Vocabulario	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)	Total
Amplitud	Es capaz de utilizar un vocabulario amplio y sin repetir palabras haciendo posible la comprensión	Utiliza un vocabulario amplio haciendo posible la comprensión	Utiliza poca amplitud de expresiones haciendo que no sea posible la comprensión por momentos	Muestra dificultad en la amplitud del vocabulario haciendo imposible la comprensión	
Pertinencia	Utiliza un vocabulario pertinente durante todo el dialogo haciendo posible la comprensión	Utiliza un vocabulario pertinente haciendo posible la comprensión	Utiliza vocabulario poco pertinente haciendo que no sea posible la comprensión por momentos	Muestra dificultad con la pertinencia del vocabulario haciendo imposible la comprensión	
Variedad	Usa un vocabulario variado sin errores que hacen posible la comprensión	Usa un vocabulario variado que hacen posible la comprensión	Usa poco vocabulario variado haciendo que no sea posible la comprensión por momentos	Muestra dificultad en la variedad del vocabulario haciendo imposible la comprensión	
Corrección	Hace uso correcto de las frases durante todo el dialogo que hacen posible la comprensión	Hace uso correcto de las frases que hacen posible la comprensión	Hace poco uso correcto de las frases correctamente haciendo que no sea posible la comprensión por momentos	Muestra dificultad en el correcto uso de las frases haciendo imposible la comprensión	
Propiedad	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa haciendo posible la comprensión	Hace uso de un vocabulario apropiado haciendo posible la comprensión	Hace poco uso de un vocabulario correcto haciendo que no sea posible la comprensión por momentos	Muestra dificultad en el apropiado uso del vocabulario haciendo imposible la comprensión	

## English Exam

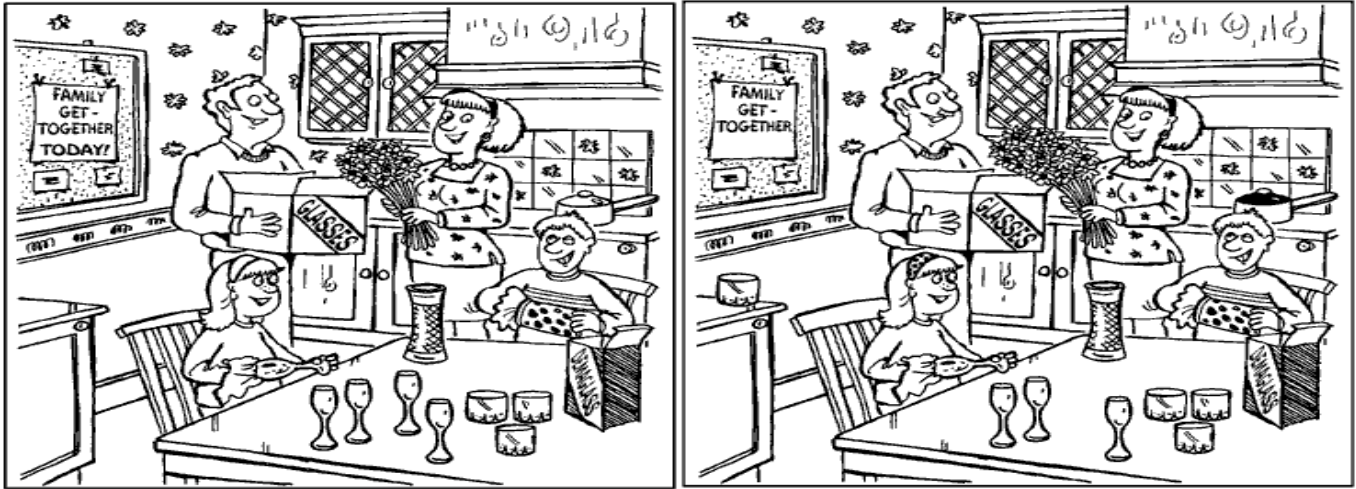
Name :

Date :

Grade :

### Exercise 1

Look at the two pictures and find the differences then describe in pairs using there is / there are and present the information in front of the class.



### Exercise 2

Work in pairs and order the pictures according to your own point of view. Then tell the new story using the pictures in front of the class.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD: IDIOMAS EXTRANJEROS**

---

Ciudad de Iquitos, 06 de Agosto de 2013

Señor                                   Lic. Barry del Águila Ríos  
Profesor de la Universidad Nacional De La Amazonia Peruana Iquitos.

**PRESENTE.**

**Asunto**           :       Solicita validación instrumentos de investigación a nivel de  
Licenciatura en Ciencias de la Educación.

De nuestra mayor consideración.

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, para hacer de su conocimiento que en condición de estudiantes, de la Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria de la UNAP, Especialidad: Idiomas Extranjeros, vengo instrumentalizando la investigación científico-pedagógica sobre el tema: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – PUNCHANA 2014”

Reconociendo su formación como especialista en Investigación Científico-Pedagógica, y con amplia experiencia en la problemática relacionada con la Tecnología Educativa, solicito su colaboración para la validación la pre prueba y rubricas adjuntas: Prueba Oral de desempeño a aplicarse para medir la expresión oral de los estudiantes sobre el efecto del programa juegos didácticos en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E Generalísimo don José de San Martin – Punchana 2014.

Al respecto mucho agradeceremos, emita calificaciones sobre las escalas adjuntas, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, a partir de sus puntuaciones, cuantificando de acuerdo con la respectiva escala de respuesta, para lo cual adjunto al presente, encontrará:

1. Prueba oral de desempeño, motivo de validación
2. El Informe de Validación, cuyos aspectos se servirá absolver.
3. La Matriz de consistencia, donde aparece el nombre de la investigación, los objetivos, la hipótesis, las variables (cuyo comportamiento se busca medir), y otros cuadros que puedan ilustrar mejor el sentido de la investigación.

Al agradecer a usted la atención que le merezca la presente, quiero expresarle mis consideraciones más distinguidas.

Educativamente,

Gil Zambrano, Jorge Alfredo Wilbert

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la UNAP.

#### VALIDACION DE INSTRUMENTOS

La validez de los instrumentos se realizará mediante el juicio emitido por expertos. Los instrumentos serán de fácil aplicación y podrán ser administrados individual y colectivamente, siempre dentro de un clima de confianza. La recolección de la información pasara 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 procederá a sistematizar, procesar, analizar e interpretar los datos.

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Barry del Águila Ríos

**1.2.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Programa de sesiones de aprendizaje basados en los juegos didácticos para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.



## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75- 90%	Excelente 90-100%
INTRODUCCION	Expresa la importancia y la necesidad de ejecutar el programa.			<b>90%</b>	
OBJETIVO	Son medibles y posibles de lograr			<b>90%</b>	
CONTENIDOS TEMATICOS	Las sesiones de aprendizaje se adecuan al nivel de los estudiantes			<b>90%</b>	
METAS	Expresa el número de beneficiarios.				<b>95%</b>
MEDIOS Y RECURSOS	Responde las exigencias propuestas para el desarrollo del aprendizaje del idioma Ingles.			<b>80%</b>	
METODOLOGIA	El programa responde al propósito del diagnóstico.			<b>80%</b>	

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 87.5%.**

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

Lugar y fecha: Ciudad de Iquitos, 06 de agosto 2013

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°:

Teléfono N°:

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**IV. DATOS GENERALES:**

**1.3.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Barry del Águila Ríos

**1.4.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Prueba oral de desempeño (Examen de entrada) para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75-90%	Excelente 90-100%
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje claro.			<b>90%</b>	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables o desempeños.				<b>95%</b>
ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			<b>90%</b>	
VALIDEZ DE CONSTRUCTO	Adecuado para valorar aspectos de la expresión oral.				<b>95%</b>
COHERENCIA	Responde a los indicadores.			<b>90%</b>	
VALIDEZ DE CONTENIDO	La prueba comprende la mayoría de contenidos y de las unidades.			<b>90%</b>	
CONFIABILIDAD	Los resultados del instrumento son confiables.			<b>90%</b>	
PRACTICIDAD	El costo es tiempo y recursos es adecuado			<b>90%</b>	
IMPACTO	El efecto de la prueba para la enseñanza-aprendizaje posterior es positivo.				<b>95%</b>

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**PROMEDIO DE VALORACIÓN: 91.66%.**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°:

Teléfono N°:



3. Prueba oral de desempeño, motivo de validación
4. El Informe de Validación, cuyos aspectos se servirá absolver.
3. La Matriz de consistencia, donde aparece el nombre de la investigación, los objetivos, la hipótesis, las variables (cuyo comportamiento se busca medir), y otros cuadros que puedan ilustrar mejor el sentido de la investigación.

Al agradecer a usted la atención que le merezca la presente, quiero expresarle mis consideraciones más distinguidas.

Educativamente,

Gil Zambrano, Jorge Alfredo Wilbert

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la UNAP.

#### VALIDACION DE INSTRUMENTOS

La validez de los instrumentos se realizará mediante el juicio emitido por expertos. Los instrumentos serán de fácil aplicación y podrán ser administrados individual y colectivamente, siempre dentro de un clima de confianza. La recolección de la información pasara 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 procederá a sistematizar, procesar, analizar e interpretar los datos.

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**V. DATOS GENERALES:**

**1.5.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Evelyn del Águila Díaz

**1.6.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Programa de sesiones de aprendizaje basados en los juegos didácticos para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75- 90%	Excelente 90-100%
INTRODUCCION	Expresa la importancia y la necesidad de ejecutar el programa.			<b>85%</b>	
OBJETIVO	Son medibles y posibles de lograr			<b>85%</b>	
CONTENIDOS TEMATICOS	Las sesiones de aprendizaje se adecuan al nivel de los estudiantes			<b>85%</b>	
METAS	Expresa el número de beneficiarios.			<b>85%</b>	
MEDIOS Y RECURSOS	Responde las exigencias propuestas para el desarrollo del aprendizaje del idioma Ingles.			<b>85%</b>	
METODOLOGIA	El programa responde al propósito del diagnóstico.			<b>88%</b>	

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**VI. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85%.**

**VII. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

Lugar y fecha: Ciudad de Iquitos, 06 de agosto 2013

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°: 05359963

Teléfono N°: 965678240

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**VIII. DATOS GENERALES:**

**1.7.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Evelyn del Águila Díaz

**1.8.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Prueba oral de desempeño (Examen de entrada) para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.



## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75-90%	Excelente 90-100%
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje claro.			<b>80%</b>	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables o desempeños.			<b>80%</b>	
ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			<b>80%</b>	
VALIDEZ DE CONSTRUCTO	Adecuado para valorar aspectos de la expresión oral.				<b>90%</b>
COHERENCIA	Responde a los indicadores.			<b>80%</b>	
VALIDEZ DE CONTENIDO	La prueba comprende la mayoría de contenidos y de las unidades.			<b>80%</b>	
CONFIABILIDAD	Los resultados del instrumento son confiables.			<b>80%</b>	
PRACTICIDAD	El costo es tiempo y recursos es adecuado		<b>70%</b>		
IMPACTO	El efecto de la prueba para la enseñanza-aprendizaje posterior es positivo.			<b>80%</b>	

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%.**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°: 05359963

Teléfono N°: 965678240

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA**  
**ESPECIALIDAD: IDIOMAS EXTRANJEROS**

---

Ciudad de Iquitos, 06 de Agosto de 2013

Señor Lic. Rosa Romero Ochoa  
Profesor de la Universidad Nacional De La Amazonia Peruana Iquitos.

**PRESENTE.**

**Asunto** : Solicita validación instrumentos de investigación a nivel de  
Licenciatura en Ciencias de la Educación.

De nuestra mayor consideración.

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, para hacer de su conocimiento que en condición de estudiantes, de la Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria de la UNAP, Especialidad: Idiomas Extranjeros, vengo instrumentalizando la investigación científico-pedagógica sobre el tema: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – PUNCHANA 2014”

Reconociendo su formación como especialista en Investigación Científico-Pedagógica, y con amplia experiencia en la problemática relacionada con la Tecnología Educativa, solicito su colaboración para la validación la pre prueba y rubricas adjuntas: Prueba Oral de desempeño a aplicarse para medir la expresión oral de los estudiantes sobre el efecto del programa juegos didácticos en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E Generalísimo don José de San Martin – Punchana 2014.

Al respecto mucho agradeceremos, emita calificaciones sobre las escalas adjuntas, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, a partir de sus puntuaciones, cuantificando de acuerdo con la respectiva escala de respuesta, para lo cual adjunto al presente, encontrará:

5. Prueba oral de desempeño, motivo de validación
6. El Informe de Validación, cuyos aspectos se servirá absolver.
3. La Matriz de consistencia, donde aparece el nombre de la investigación, los objetivos, la hipótesis, las variables (cuyo comportamiento se busca medir), y otros cuadros que puedan ilustrar mejor el sentido de la investigación.

Al agradecer a usted la atención que le merezca la presente, quiero expresarle mis consideraciones más distinguidas.

Educativamente,

Gil Zambrano, Jorge Alfredo Wilbert

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la UNAP.

#### VALIDACION DE INSTRUMENTOS

La validez de los instrumentos se realizará mediante el juicio emitido por expertos. Los instrumentos serán de fácil aplicación y podrán ser administrados individual y colectivamente, siempre dentro de un clima de confianza. La recolección de la información pasara 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 procederá a sistematizar, procesar, analizar e interpretar los datos.

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**IX. DATOS GENERALES:**

**1.9.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Rosa Romero Ochoa

**1.10.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Programa de sesiones de aprendizaje basados en los juegos didácticos para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75- 90%	Excelente 90-100%
INTRODUCCION	Expresa la importancia y la necesidad de ejecutar el programa.			<b>85%</b>	
OBJETIVO	Son medibles y posibles de lograr			<b>80%</b>	
CONTENIDOS TEMATICOS	Las sesiones de aprendizaje se adecuan al nivel de los estudiantes			<b>90%</b>	
METAS	Expresa el número de beneficiarios.				<b>95%</b>
MEDIOS Y RECURSOS	Responde las exigencias propuestas para el desarrollo del aprendizaje del idioma Ingles.			<b>80%</b>	
METODOLOGIA	El programa responde al propósito del diagnóstico.			<b>80%</b>	

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**X. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85%.**

**XI. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

Lugar y fecha: Ciudad de Iquitos, 06 de agosto 2013

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°: 15367624

Teléfono N°:

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
(PROGRAMA EDUCATIVO “JUEGOS DIDACTICOS”)**

**XII. DATOS GENERALES:**

**1.11.** Apellidos y Nombres del Informante: Lic. Rosa Romero Ochoa

**1.12.** Cargo e Institución donde labora: Docente del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

**1.3** Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Prueba oral de desempeño (Examen de entrada) para diagnosticar a través de los estudiantes la aplicación del Programa Educativo “Juegos Didácticos” en la mejora de la expresión oral en estudiantes del primer grado de secundaria en el idioma Inglés en la I.E “Generalísimo don José de San Martín - Punchana 2014”

**1.4** Título de la Investigación: EFECTO DEL PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS EN LA MEJORA DE LA EXPRESION ORAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO SECUNDARIA EN EL IDIOMA INGLES EN LA I. E “GENERALISMO DON JOSÉ DE SAN MARTIN – IQUITOS 2014”

**1.5** Autor (es) del Instrumento:

Gil Zambrano, Jorge Alfredo

Rodríguez Soto, Breny Tatiana

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-50%	Regular 51-74%	Buena 75-90%	Excelente 90-100%
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje claro.			<b>75%</b>	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables o desempeños.			<b>80%</b>	
ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		<b>74%</b>		
VALIDEZ DE CONSTRUCTO	Adecuado para valorar aspectos de la expresión oral.			<b>75%</b>	
COHERENCIA	Responde a los indicadores.			<b>80%</b>	
VALIDEZ DE CONTENIDO	La prueba comprende la mayoría de contenidos y de las unidades.		<b>51%</b>		
CONFIABILIDAD	Los resultados del instrumento son confiables.			<b>75%</b>	
PRACTICIDAD	El costo es tiempo y recursos es adecuado			<b>80%</b>	
IMPACTO	El efecto de la prueba para la enseñanza-aprendizaje posterior es positivo.		<b>55%</b>		

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: Estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

**PROMEDIO DE VALORACIÓN: 91.66%.**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

**El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.**

**El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.**

\_\_\_\_\_  
Firma del Experto Informante.

DNI N°: 15367624

Teléfono N°: