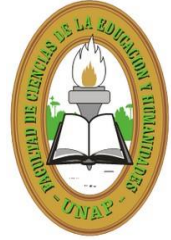




UNAP



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

TESIS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL
MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA PRIMARIA SECUNDARIA ROSA
AGUSTINA DONAYRE DE MOREY, IQUITOS 2017**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
IDIOMAS EXTRANJEROS CON MENCIÓN EN INGLÉS-ALEMÁN / INGLÉS-
FRANCÉS**

PRESENTADO POR:

**ROSA PATRICIA OLÓRTEGUI REÁTEGUI
SALLY MORGANA ROJAS PINEDO**

ASESORES:

**Lic. EDGAR GUZMÁN CORNEJO, Dr.
Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.**

IQUITOS, PERÚ

2020



UNAP

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°039-CGT-FCEH-UNAP-2020

En Iquitos, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades a los 30 días del mes de diciembre de 2020 a horas 08.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA PRIMARIA SECUNDARIA ROSA AGUSTINA DONAYRE DE MOREY, IQUITOS 2017** aprobado con R.D. N° 989-2020-FCEH-UNAP del 18/12/20, presentado por las bachilleres: **Rosa Patricia Olórtegui Reátegui, con mención en Inglés-Alemán y Sally Morgana Rojas Pinedo con mención en Inglés-Francés**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria, con especialidad en Idiomas Extranjeros**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.


El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 863-2017-FCEH del 13/12/17, está integrado por:

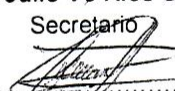
Dr. Walter Luis Chucos Calixto	Presidente
Lic. Julio Vo Ríos Soria	Secretario
Mgr. Ana Rosana López Vásquez	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *satisfactoriamente*

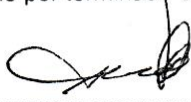
El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones: La Sustentación Pública y la Tesis han sido *calificada* con la calificación *muy buena*. Estando las bachilleres aptas para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros**.

Siendo las *diez horas* se dio por terminado el acto *de sustentación*




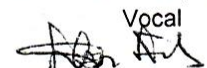
Lic. Julio Vo Ríos Soria
 Secretario


Dr. Edgar Guzmán Cornejo
 Asesor



Dr. Walter Luis Chucos Calixto
 Presidente



Mgr. Ana Rosana López Vásquez
 Vocal


Dr. Juan de Dios Jara Ibarra
 Asesor

JURADO Y ASESORES



.....
Lic. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, Dr.
Presidente



.....
Lic. JULIO VO RÍOS SORIA
Secretario



.....
Lic. ANA ROSANA LÓPEZ VÁSQUEZ, Mgr.
Vocal

ASESORES



.....
Lic. EDGAR GUZMÁN CORNEJO, Dr.



.....
Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi padre, porque me apoyó en una parte de mi proceso universitario; a mi esposo porque él estuvo presente en los momentos del término de mi carrera, a mi hija Camila porque ella fue la fuente de inspiración en este proceso que es muy importante para mí y a mi madre que me ilumina siempre.

Rosa Patricia Olórtegui Reátegui.

Quiero dedicar esta investigación a mi madre, ya que fue mi apoyo para levantarme mil veces y a mi Oso, un pequeño latido a mis pies.

Sally Morgana Rojas Pinedo

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a nuestra Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, porque empezamos nuestra carrera para poder tener un buen futuro y poder ser profesionales; por abrirnos las puertas y ser parte de ello; y así seguir la carrera de idiomas extranjeros que tanto nos gusta y poder ser profesionales de calidad a través de sus enseñanzas en toda nuestra carrera.

También queremos agradecer a nuestros asesores Dr. Edgar Guzmán Cornejo y Dr. Juan de Dios Jara Ibarra porque gracias a ellos pudimos recurrir a sus aportes y enseñanzas en este proceso de realización de la tesis; y por haber tenido la tranquilidad de escuchar nuestras dudas e inquietudes para una buena mejora.

Agradecemos a la directora de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, la Mgr. Adela del Pilar Mesía Cornejo, que gentilmente acepto colaborar con la presente investigación y nos recibió en su ilustre institución educativa.

A la Lic. Liz Sotomayor Piña, asimismo a sus queridos estudiantes que nos recibieron con entusiasmo, colaborando y apoyando activamente durante el largo proceso de aplicación del programa educativo de juegos didácticos.

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADO Y ASESORES	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. Antecedentes de estudio	5
1.2. Bases teóricas	7
1.3. Definición de términos básicos	31
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	32
2.1. Formulación de la hipótesis	32
2.2. Variables y su operacionalización	33

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	35
3.1. Tipo y diseño	35
3.2. Diseño muestral	36
3.3. Procedimientos de recolección de datos	37
3.4. Procesamiento y análisis de datos	40
3.5. Aspectos éticos	41
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	43
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	59
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	64
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	65
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	66
ANEXOS	77
1: Matriz de consistencia	78
2: Instrumentos de recolección de datos	79
3: Informe de validez y confiabilidad	84
4: Programa educativo de juegos didácticos	86

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
Tabla 1. Medidas de resumen de expresión oral e indicadores de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017	43
Tabla 2. Tabla de frecuencias de la variable expresión oral en ambos grupos.	49
Tabla 3. Tabla de frecuencias del indicador pronunciación en ambos grupos.	50
Tabla 4. Tabla de frecuencias del indicador vocabulario de ambos grupos.	52
Tabla 5. Tabla de frecuencias del indicador fluidez de ambos grupos	53
Tabla 6. Tabla de frecuencias del indicador gramática de ambos grupos	54
Tabla 7: Prueba de Kolmogorov-Smirnov por grupo y tipo de distribución según variable e indicadores	55
Tabla 8. Prueba t-student: diferencia de medias, para muestras independientes	56
Tabla 9. Prueba U de Mann Whitney: diferencia de medias para muestras independientes	57

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
Gráfico 2. Caja de bigotes del grupo control y experimental de la variable expresión oral	44
Gráfico 3. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador pronunciación	45
Gráfico 4. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador vocabulario	46
Gráfico 5. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador fluidez	47
Gráfico 6. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador gramática.	48
Gráfico 7. Gráfico de barras de la variable expresión oral en ambos grupos.	50
Gráfico 8. Gráfico de barras del indicador pronunciación en ambos grupos.	51
Gráfico 9. Gráfico de barras del indicador vocabulario en ambos grupos.	52
Gráfico 10. Gráfico de barras del indicador fluidez en ambos grupos.	53
Gráfico 11. Gráfico de barras del indicador gramática en ambos grupos.	54

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación fue evaluar el efecto del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017. El tipo de esta investigación fue experimental y diseño cuasi-experimental con pre-prueba, post-prueba y grupo control. La población estuvo conformada por 377 estudiantes y una muestra determinística de 67, los cuales fueron divididos en dos grupos (experimental y control). El resultado del post test de la variable de expresión oral y sus indicadores fue mayor en el grupo experimental que en el grupo control (14,80 > 11,63). En conclusión, la aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejoró la expresión oral y sus indicadores (pronunciación, fluidez, vocabulario y gramática) en inglés de los estudiantes de la población de estudio, aceptando la hipótesis alterna, pues el $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$.

Palabras clave: fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario, juegos didácticos.

ABSTRACT

This research objective was to assess the effectiveness of a learner-training program based on games to improve third year students' speaking skills at *Rosa Agustina Donayre de Morey* secondary school, *Iquitos* 2017. The type of research was experimental and quasi-experimental design, with pretest, post-test, and control group. The population consisted of 377 students and a sample of 67, divided into two groups (experimental and control). The results show that the experimental group outperformed the control group as their main score was higher in speaking and indicators: pronunciation, fluency, vocabulary, and grammar (14,80 > 11,63). In conclusion, the learner training program based on games, improved significantly the experimental sample students' speaking skills, accepting the alternate hypothesis as $p\text{-value} = ,000 < \alpha = 0,05$.

Key words: Fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, games.

INTRODUCCIÓN

Hoy se vive en un mundo globalizado donde los cambios son constantes y los avances tecnológicos cada vez facilitan más recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, el cual es necesario para la vida profesional y el desenvolvimiento social de los estudiantes en el mundo competitivo. Cuando se habla de aprendizaje, se refiere al desarrollo integral de las competencias en la segunda lengua. Para que el aprendizaje sea exitoso, se necesita que el estudiante este motivado. Muchas veces se ignora la importancia de la motivación en el aprendizaje de idiomas. Esta motivación se logra a través de actividades significativas y didácticas en las cuales se incluyen los juegos didácticos.

En el contexto internacional, Rodríguez y Jacobo (2015) afirman que una de las debilidades de los estudiantes es de “carácter afectivo, pues los estudiantes expresan inseguridad cuando tienen que pronunciar una palabra usando el inglés para comunicarse en la clase. Esta inseguridad afecta su participación oral en clase porque los estudiantes se rehúsan a participar y prefieren responder en español”. (pág. 9).

En el contexto Nacional; según la base de datos de British Council, Educational Intelligence para América Latina en el Perú (2015) hay una escasez de profesores de inglés y los que están certificados por lo general necesitan más capacitación lingüística y pedagógica para cumplir con los objetivos de las reformas actuales, incluyendo el aumento de las horas de enseñanza de inglés en las escuelas. (pág. 59).

En el contexto Regional; particularmente en la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey se puede ver que los estudiantes no se expresan adecuadamente por falta de vocabulario, motivación, o no les gusta el idioma y prefieren no hacer caso al profesor del aula. Esto se debe a que los profesores no cuentan con los materiales necesarios para desarrollar la fluidez en el aula, tampoco hacen usos de programas educativos a fin de mejorar la expresión oral en inglés.

Por tal motivo, con el propósito de mejorar la expresión oral en el inglés se ha decidido implementar un programa educativo con énfasis en los juegos didácticos aplicados al proceso de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017

En tal sentido, la pregunta general de esta investigación es ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017?, y las preguntas específicas ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la pronunciación, el vocabulario, la gramática y la fluidez en el inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017?

El objetivo general de esta investigación es evaluar el efecto del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución

Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, y los objetivos específicos son determinar la eficacia del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la pronunciación, el vocabulario, la gramática y la fluidez en la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

El presente estudio es importante porque existen deficiencias en la expresión oral del idioma inglés ya que se pudo constatar a través de un examen de entrada que se realizó a los estudiantes y es necesario intervenir para mejorarla a través de los juegos didácticos.

Asimismo, lo relevante del programa educativo de juegos didácticos beneficia al estudiante en expresarse correctamente y poder comunicarse con otras personas y será de mucha ayuda en su futura vida laboral. Igualmente, a los docentes les beneficia con nuevas técnicas o instrumentos en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que los juegos pueden hacer que el docente innove su clase para mejorar la expresión oral.

La estructura de este informe final de tesis es como sigue: En el Capítulo I, se observan los antecedentes de estudio a nivel internacional, nacional y regional, además cuenta con las bases teóricas y definición de términos básicos en relación con las variables de esta investigación. En el Capítulo II, se identifican y definen las variables independiente y dependiente, terminando con la formulación de hipótesis del presente estudio. En el Capítulo III, se describe la metodología en los que se encuentra el tipo y diseño de investigación, el diseño muestral y los procedimientos de recolección y

análisis de datos, sin dejar de lado el aspecto ético de la investigación. En el Capítulo IV, se presentan los resultados en tablas y gráficos con su respectiva interpretación. En el Capítulo V, está la discusión en la cual se contrasta los resultados con los de los antecedentes, las bases teóricas y presenta las limitaciones y sus implicancias para futuras investigaciones y procesos de enseñanza aprendizaje. En el Capítulo VI, se presenta las conclusiones del estudio. En el Capítulo VII, se detallan las recomendaciones, seguida de las referencias y los anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

En el año 2012, se desarrolló un trabajo de investigación llamado “Estrategias creativas para el desarrollo de la producción oral en inglés”, de tipo experimental y diseño cuasi experimental con una población de 108 estudiantes del cuarto de secundaria de las secciones A, B, C del colegio U.E. “Colegio El Santuario”, con una muestra de 74 estudiantes, para el grupo experimental 36 estudiantes de la sección “A” y para el grupo control 38 estudiantes de la sección “B” conformado por 7 sesiones de clase. La investigación determinó que el grupo experimental tuvo mejor resultado que el grupo control en la prueba de salida ($15 > 10$). Esto comprueba que la utilización de estrategias creativas mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del cuarto de secundaria. (Dos Santos, 2013).

Antecedentes nacionales

En el año 2011, se desarrolló un trabajo de investigación llamado “Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, con alumnos del primer grado de las IES. Industrial "Perú BIRF de Juliaca" 2011”, de tipo experimental y diseño cuasi experimental, cuya población estuvo constituida por 83 estudiantes de primer grado de secundaria y una muestra de las secciones A con 42 estudiantes y B con 41. El estudio determinó que el grupo experimental tuvo mejor promedio que el grupo control en la prueba de salida ($15.4 > 13.3$). Lo mismo sucede

en sus indicadores: pronunciación y coherencia, vocabulario. El estudio concluyó que los juegos verbales mejoran significativamente la comunicación oral en los estudiantes de la población de estudio, aceptándose la hipótesis de trabajo, ya que el p-valor fue 0.05. (Villalva Chambi, 2012).

Antecedentes locales

En el año 2014, se desarrolló el siguiente trabajo de investigación “Juegos educativos para el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M. N°60188 "Simón Bolívar", Iquitos – 2014”, de tipo experimental y diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 103 estudiantes del tercero de secundaria del colegio Simón Bolívar, la muestra fue de 24 estudiantes, que se dividieron en dos grupos: en la sección E del grupo experimental con 14 estudiantes y la sección D del grupo control con 10 estudiantes. El estudio determinó que el grupo experimental tuvo mejor promedio que el grupo control en la prueba de salida (12.15 > 8.60). Lo mismo sucede en sus indicadores Pronunciación (12.62 > 6.60), manejo del discurso (12,23 > 9,10), interacción comunicativa (11.77 > 10,10) y gramática y vocabulario (7.12 > 6.25) que se ve una mejora con un p-valor de 0.000 aceptando así que el programa mejora la expresión oral en inglés. (Angulo Cuñañay, Flores Sandoval, & Rengifo Ruiz, 2015).

En el año 2014 se desarrolló un trabajo de investigación llamado “Podcast educativo en la enseñanza del idioma inglés para el mejoramiento de la expresión oral en alumnos del quinto de secundaria, Institución Educativa

Secundaria de Menores "Colegio Nacional de Iquitos", de tipo experimental y diseño cuasi experimental San Juan Bautista, 2014". La población estuvo constituida por 238 estudiantes del quinto de secundaria, la muestra fue de 65 estudiantes que se dividieron en dos grupos: experimental 33 y control 32 respectivamente. Se observó que el promedio de notas de la expresión oral es mayor del Grupo Experimental que al Grupo Control (14,36 > 11,31) mejorado la expresión oral con sus respectivos indicadores: Pronunciación (13,97 > 11,44), Manejo de discurso (14,24 > 11,19), Gramática y Vocabulario (14,12 > 11,28) con un p-valor de 0.000. De esta manera se concluyó que la aplicación del programa mejora significativamente la expresión oral en el idioma inglés. (Ariama Canaquiri, Pérez Vargas, & Viena Nolorbe, 2015).

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Programa educativo

"Un programa educativo se define como el conjunto coherente de actividades educativas diseñadas y organizadas para lograr un objetivo predeterminado de aprendizaje... Su objetivo comprende el mejoramiento de conocimientos, destrezas y competencias dentro de un contexto personal, social o laboral." (UNESCO, 2013, pág. 8).

1.2.1.1. Programa educativo de juegos didácticos

Programa educativo de juegos didácticos, consiste en el uso de los juegos didácticos en una clase dinámica y divertida con el propósito de que los estudiantes puedan interactuar en clase en donde se desarrolla las doce sesiones de aprendizaje

1.2.1.2. Juegos didácticos

Ortiz Ocaña (2005) define al juego didáctico como “una técnica participativa de la enseñanza que encamina a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, además propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, contribuyendo al logro de la motivación por las asignaturas” (págs. 2-3).

Gracias a este concepto se puede afirmar que el juego didáctico es beneficioso para el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante.

Chacón (2008) afirma que "el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas". (pág. 1).

El presente programa educativo se diseñó para dar a conocer las múltiples ventajas de los juegos didácticos y a la vez demostrar que si son aplicables y que mejoran el desempeño del estudiante.

1.2.1.3. Uso de juegos didácticos en el aula de inglés

Según Genesee citado en Juan y García (2013): “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que introduce ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico”. (pág. 171).

Tomlinson & Masuhara (2009) citado en Arias y Castiblanco (2015), afirman que "el juego educacional puede proporcionar a los estudiantes una rica experiencia del lenguaje en uso, dado a que los estudiantes tienen que escuchar o leer las instrucciones y reglas del juego, pedir aclaraciones a su profesor y compañeros, e interactuar con otros jugadores". (pág. 48).

Se concluye que el uso de juegos didácticos en el aula brinda un ambiente cómodo, libre de tensiones y dudas que pueden aparecer en el estudiante durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.2.1.4. Características de los juegos didácticos

Según Chacón (2008), existen varias características que un juego didáctico debe presentar. Éstas son las siguientes:

Intención didáctica, significa debe tener un objetivo preciso con relación a la didáctica; reglas, limitaciones y condiciones, en todo juego es necesario fundamentar lo establecido al inicio del juego; un número de jugadores, depende del tipo de juego y del espacio; una edad específica, los estudiantes tienen diferentes necesidades en cada edad; diversión, tensión, trabajo en equipo y competición. (págs. 4-5).

1.2.1.5. Ventajas de los juegos didácticos

De acuerdo a Kim (1995), citado en Salazar y Villamil (2012), algunas ventajas en el uso de juegos es que:

Los juegos rompen la rutina de la clase. Los juegos son motivadores, desafiantes y requieren esfuerzo y práctica de las diferentes habilidades, esto da a los estudiantes la oportunidad de interactuar y

comunicarse significativamente en el segundo idioma. Otra de las ventajas de usar los juegos es que ayuda al profesor a crear situaciones y contextos, en el cual el lenguaje es práctico, usual, funcional y significativo. (pág. 13).

Es un hecho que los juegos educativos son beneficiosos para el estudiante, en su uso y en su desarrollo, para que las clases no sean rutinarias y el estudiante esté motivado y sea capaz de captar rápido un contenido didáctico.

1.2.1.6. Rol del docente en el juego didáctico

Arias y Castiblanco (2015) afirman que “es importante resaltar al docente como facilitador de la realización de actividades y experiencias, también es necesario que el docente sea creativo y proactivo, para así lograr conectar con las necesidades, intereses y motivaciones de los estudiantes”. (pág. 47).

El docente tiene un rol importante en un juego didáctico, ya que él es el que da las instrucciones, y su posterior verificación del juego realizado en clase, el dirige el juego y se asegura de que las reglas se cumplan. Además de lograr que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea significativo para el estudiante, y crear el ambiente ideal para su aprendizaje.

1.2.1.7. Fases del juego didáctico

El juego permite el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones. Para su mejor uso, el juego didáctico tiene unas fases que el docente debe seguir:

Introducción: comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego, incluyendo los convenios o acuerdos.

Desarrollo: durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación: el juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (Ortiz Ocaña, 2005, pág. 6).

1.2.1.8. Selección de juegos didácticos para la enseñanza de inglés

A la hora de seleccionar los juegos adecuados para clase y cada situación didáctica, hay que tener en cuenta una serie de consideraciones a propuesta de Castañeda (2011) citada en Juan y García (2013):

- Los juegos tienen que facilitar una ocasión de comunicación real, no obstante, dentro de los límites definidos dentro del juego.
- Los juegos deben incentivar el interés por la lengua extranjera, aumentando el nivel de motivación en el estudiante.
- Los juegos deben ayudar a un crear un ambiente favorable para la convivencia de todos los estudiantes.
- La organización del juego debe ser flexible para que los estudiantes aprovechen su conocimiento en la lengua extranjera.
- Los juegos deben poder ser utilizados como una tentativa previa a alguna actividad que se quiera introducir a la clase. (págs. 180-181).

Los juegos estimulan y favorecen al estudiante creando un clima positivo y de interés, y a su vez va explorando y adquiriendo conocimiento. Por ello es necesario tomar en cuenta la previa serie de consideraciones para poder seleccionar el juego que esté acorde a las necesidades de los estudiantes.

1.2.1.9. Diseño de un juego didáctico

Para que un juego didáctico sea productivo y significativo se tiene que seguir un proceso para su ejecución, asegurando así su éxito en lograr la comprensión y captar el interés del estudiante. Según Coble y Hounshell citado en Colmenares (2012) en el momento de elaborar un juego, el docente debe seguir varios pasos:

- Se debe definir un objetivo claro sobre lo que se desea que logren los estudiantes a través del juego.
- La actividad permitirá la evaluación de los procesos y habilidades mínimas que el estudiante desarrollara en la ejecución de la actividad.
- Las actividades tienen que ser grupales, asegurando así su efectividad y mayor resultado.
- La selección de los materiales tiene que ser idónea y estos tienen que ser llamativos, para captar el interés de los estudiantes.
- Las instrucciones y reglas del juego tienen que ser detalladas antes de comenzar a jugar, asegurando así el logro de los objetivos planificados previamente. (págs. 35-36).

1.2.1.10. Reglas de los juegos didácticos

Como todo juego tiene reglas, las reglas juegan una parte realmente importante de los juegos didácticos, porque sin ellas el juego no tendría sentido:

- Se establecen de acuerdo con la actividad didáctica y el contenido de juego.
- Determina las características de las acciones lúdicas.
- Constituye un componente instructivo, organizador y educativo.
- Deben ser moderadas para evadir la disciplina exagerada y la pérdida de interés de los niños en el juego. (Pérez León, 2016, pág. 5).

Estas reglas son importantes para el buen desempeño del estudiante durante el juego didáctico, a la vez que crea un ambiente de interés y motivación en el aula.

1.2.1.11. Tipos de juegos didácticos

Los juegos fomentan el desarrollo intelectual de los estudiantes. Es una tarea muy importante para los docentes y resulta un proceso muy divertido para los niños. En la actualidad existen muchos juegos didácticos que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en los estudiantes, los cuales brindan nuevos conocimientos.

En la presente investigación, los siguientes juegos han sido seleccionados de acuerdo al nivel de los estudiantes, que son del tercer grado de secundaria. Estos a su vez muestran la preparación y procedimiento de cada uno.

1. Juego: *Guess the complete phrase*

Adaptado del juego “adivino la frase completa” (Guastalegnanne, 2009).

Tiempo: 20´

Destrezas en juego: Expresión oral

Materiales: Tarjetas con comienzos de frases

Preparación: Hacer tantas tarjetas como estudiantes haya en la clase. Las tarjetas pueden decir “I love that...”, “I like it so much...” “I feel sad...”, “I’m excited...”, “I’m surprised...”, etc.

Procedimiento:

- ✓ Tomar una de las tarjetas, por ejemplo “i like it so much...”, no mostrarla al resto e inventar y decir lo que sigue en la frase, siendo sincero, por ejemplo “...que me den regalos” y se les pide a los estudiantes que adivinen la primera parte de la frase, ellos deberán hacerlo diciendo “¿do you like it?”, “¿are you surprised?” hasta que alguno diga “¿do you love it?”
- ✓ Se puede pactar un número máximo de intentos, por ejemplo 3 y si en tres no lo adivinan, pierden, o se puede tomar nota de la cantidad de intentos que necesitaron para adivinarlo.
- ✓ Entregar a cada estudiante una tarjeta y pedirles que se adivinen los unos a los otros en parejas, si toman nota de la cantidad de intentos que le toma a cada uno adivinar.
- ✓ Ganará el que lo logre en menos intentos.

2. Juego: **Pass the ball**

Adaptado del juego “last man standing”. (FluentU English Educator Blog, 2014).

Tiempo: 20´

Destrezas en juego: Expresión oral.

Materiales: Una pelota

Procedimiento:

- ✓ El profesor ordena a los estudiantes en un círculo, y luego explica las instrucciones.
- ✓ El profesor da una pelota a un estudiante, y este dirá una palabra relacionada al vocabulario del tema a tratar.
- ✓ Luego, el estudiante dará la pelota a su compañero de la izquierda, y este tendrá que repetir la palabra que dijo su compañero y a su vez decir otra palabra. Y así sucesivamente.
- ✓ Los estudiantes no pueden repetir las palabras más de una vez y tienen que decir las en orden, de lo contrario están eliminados del juego.
- ✓ Gana el estudiante que queda al último.

3. Juego: **Mystery bag game**

Adaptado del juego “mystery bag game” (The British Council, 2016).

Tiempo: 5´ - 15´

Destrezas en juego: Expresión oral

Materiales: Una bolsa de plástico y objetos relacionados al tema.

Procedimiento:

- ✓ Con una bolsa de plástico, el profesor pregunta “What is in this mystery bag?”, y que un estudiante meta su mano en la bolsa e identifique el objeto, y cree una oración con el.
- ✓ Pasarle la bolsa a otro estudiante y que identifique el objeto, y haga su oración, el que más aciertos y menos errores gramaticales gana.

4. Juego: Charadas

Adaptado del juego “charades” (Fabris, 2015).

Tiempo: 5´ - 10´

Destrezas en juego: Expresión oral

Materiales: Fichas pequeñas de cartulina

Procedimiento:

- ✓ El profesor divide la clase en dos equipos, cada equipo escoge un líder, a cada líder se le da un juego de fichas con palabras de vocabulario relacionado al tema.
- ✓ Cada equipo selecciona a una persona que dramatizará la palabra que está en la ficha, y el otro equipo tendrá que adivinar qué acción es, y así sucesivamente.
- ✓ Gana el equipo que tenga más puntos.

5. Juego: *Guess who*

Adaptado del juego “quien soy yo” (Oliver, 2017).

Tiempo: 20´

Destrezas en juego: Expresión oral

Materiales: Una foto o dibujo

Procedimiento:

- ✓ El profesor entrega a cada uno de los estudiantes, una foto o dibujo de algo relacionado al tema a tratar.
- ✓ Luego, los divide en parejas, un estudiante pegara la foto que recibió en la frente de su compañero y este tendrá que adivinar de que o de quien se trata la foto.
- ✓ Las preguntas serán del tipo si-no, por ejemplo: ¿Am I an animated character?, si la respuesta es negativa, el estudiante seguirá preguntando, y así sucesivamente.

6. Juego: *Catch*

Adaptado del juego "*Let's fish*" (Cervantes Cruz & Sierra Chavez, 2016).

Tiempo: 5' - 20'

Destrezas en juego: Expresión oral

Materiales: Dos varas de pescar, peces de papel, pequeñas imágenes relacionadas al tema a tratar.

Procedimiento:

- ✓ El profesor divide la clase en dos equipos, a cada equipo se le entrega las varas de pescar, y los peces de papel se ponen en el piso.
- ✓ Los estudiantes pescan los peces, y deben hacer una oración con la imagen o vocabulario que está en el pez.
- ✓ El grupo que tenga más oraciones gana.

7. Juego: *Russian roulette*

Adaptado del juego “la ruleta del aprendizaje” (Lara Salazar, 2012).

Tiempo: 20’

Destrezas en juego: Expresión oral

Procedimiento:

- ✓ El profesor muestra la ruleta rusa donde están las imágenes de deportes.
- ✓ Un estudiante le da a la vuelta a la ruleta rusa y escoge a un compañero, y hace un pequeño dialogo con el vocabulario sobre el deporte que les toco. Los estudiantes con el mejor dialogo gana.

En función del nivel del alumnado para comunicarse en inglés, los personajes a adivinar podrán ganar en dificultad o bien pueden ser elegidos por el maestro/a intentando igualar el grado de dificultad para todos los personajes.

Pastor Lozano (2014) resalta los juegos cooperativos para la motivación y socialización entre los estudiantes, por ejemplo:

- Juego: la bolsa mágica, en este juego se utiliza una bolsa mágica, donde pueden entrar infinidad de objetos. El uso de esta bolsa sirve para la presentación de vocabulario. (pág. 36). (Falta referenciar en la bibliografía)

Arias y Castiblanco (2015), dividen los juegos en dos categorías:

Juegos de iniciación y juegos de práctica y producción. Como ejemplo de juego de iniciación se presenta a *Pass a sound*, donde se pide a los estudiantes formar un círculo, con el fin de construir un sentimiento de

compartir y escuchar. Como ejemplo de juego de práctica y producción se presentan los *Role plays and simulations*, donde el docente propone situaciones de la vida real y por pareja, los estudiantes asumen roles, de acuerdo a la clase establecida. (págs. 72-73).

1.2.1.12. Los juegos didácticos y la evaluación

Játiva Caicedo (2014) sostiene que “el juego no es una actividad que pueda ser sometida a juicio ni evaluación, no se puede decir si alguien “jugó bien” o “jugó mal”. (pág. 52).

Sin embargo, es importante utilizar las técnicas de meta cognición, que consiste en hacer preguntas al estudiante para identificar los pros y contra del juego didáctico, de tal forma que satisfaga significativamente las necesidades del estudiante.

1.2.2. Expresión oral

La palabra expresión proviene del latín *expressio*, *-ōnis.*, y significa acción de expresar. Por otro lado, la palabra oral tiene raíz en el latín *os*, *oris* 'boca' y *-al.*, y significa que se manifiesta mediante la palabra hablada. (Real Academia Española, 2017).

Radwan (2012) define a la expresión oral como “la habilidad de usar el idioma en forma oral, además señala que la expresión oral es difícil de evaluar con precisión porque es una habilidad compleja de adquirir”. (pág. 11).

Medina (2006), citado en León (2014), afirma que:

La expresión oral es un proceso a través del cual el estudiante – hablante en interacción con una o más personas y de manera activa desempeña el doble papel de receptor del mensaje del (los) interlocutor(es) y de codificador de su mensaje, con el objetivo de satisfacer sus necesidades comunicativas en la lengua extranjera. (pág. 29).

La expresión oral es la habilidad de expresar ideas y opiniones en diferentes situaciones reales, teniendo en cuenta su pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario.

1.2.2.1. Indicadores de la expresión oral

Los indicadores son las destrezas que los estudiantes desarrollan durante la clase de inglés en la habilidad de expresión oral.

Este programa presenta cuatro indicadores con cuatro ítems cada uno.

- 1. Pronunciación:** Ur (2009) define a la pronunciación como “los sonidos del lenguaje o la fonología, también incluye stress, ritmo y entonación”. (pág. 47).

Una buena pronunciación mejora la interacción oral entre el emisor y el receptor, y a su vez la legibilidad del mensaje.

Ítems de pronunciación:

Volumen: El volumen es la intensidad del sonido. (Real Academia Española, 2017).

Se mide la intensidad con que el hablante expresa sus ideas.

Acentuación: “Es una palabra o grupo de palabras que lleva la sílaba central acentuada”. (Ur, 2009).

En la acentuación se pronuncia siempre con la mayor fuerza de voz la palabra acentuada, para entender lo que el hablante está diciendo.

Entonación: “Es el aumento y caída en el tono que hace que la “melodía” de un enunciado haga una diferencia al significado o implicación”. (Ur, 2009).

La entonación ayuda al hablante a expresar sus ideas en un tono adecuado.

Claridad: “Existe claridad, cuando el pensamiento de quien emite el mensaje, penetra sin esfuerzo en la mente del receptor”. (Parra Cardozo & Parra Cardozo, 2012, pág. 45).

El hablante expresa sus ideas de una manera precisa y coherente haciendo que el receptor entienda sin necesidad de mucha explicación.

- 2. Fluidez:** Según Prada citado en Horche y Marco (2008) “la fluidez es la habilidad de llenar el tiempo con habla y que una persona que es fluida en este sentido no tiene que detenerse muchas veces a pensar qué es lo siguiente que quiere decir o cómo decirlo”. (pág. 371).

En la fluidez el hablante expresa con seguridad sus ideas, opiniones, pensamientos sin trabarse y pensar lo que va a tener que decir.

Ítems de fluidez:

Vacilación: “Son periodos de silencio que ocurren durante una interacción conversacional”. (Shofa, 2008, pág. xvi).

A medida que el hablante expresa sus ideas y tiene dudas de lo que va a decir, el hablante hace una pausa, ordena sus pensamientos y sigue expresando sus ideas.

Espontaneidad: “Es el acto de hacer algo natural, sin preparación o forzado”. (Cambridge University Press, 2017).

El hablante expresa sus ideas de manera espontánea.

Naturalidad: “Al tener un estilo claro y usar un vocabulario acorde con el contexto al cual se dirige, se mejora la comunicación”. (Parra Cardozo & Parra Cardozo, 2012, pág. 45)

En naturalidad el hablante se dirige a sus receptores con un vocabulario adecuado y da a entender lo que está diciendo en un contexto determinado.

3.Vocabulario: Según Houhou (2013) los “estudiantes deberían estudiar las palabras

y sus significados, y como usarlas en determinados contextos”. (pág. 8).

El hablante tiene que tener conocimiento del vocabulario, de lo contrario no podrá expresar sus ideas al receptor.

Ítems de vocabulario:

Pertinencia: “Las ideas deben ser acordes con el contexto en el que se introducen y con la intención del texto”. (Egaña, 2017, pág. 7).

El hablante tiene que expresar sus ideas y ser coherente a la hora de hablar.

Propiedad: “La propiedad es el significado exacto de las palabras y consiste en el uso de la palabra empleada y lo que se desea significar con ella”. (Carriazo Ruiz, 2014, pág. 2).

El hablante tiene que saber el significado de las palabras y saber lo que está diciendo.

Amplitud: “La amplitud del vocabulario involucra el número de palabras que el aprendiz conoce, incluso en un nivel superficial”. (Medellín Gómez & Rodríguez Sánchez, 2014).

El hablante es responsable de incrementar su vocabulario, para saber lo que dirá en posibles interacciones.

4. Gramática: “Es la manera en que las palabras se unen para hacer oraciones correctas”. (Ur, 2009).

También se entiende como el conjunto de reglas y principios que determinan el modo de cómo se utiliza el idioma.

Ítems de gramática:

Uso: “Es el empleo que se hace de la lengua en un contexto determinado”. (Centro Virtual Cervantes, 2017).

El uso es utilizado cada vez que se quiera hablar de un tema determinado sin salirse del contexto.

Estructura: Según Ur (2009) la estructura es “un ejemplo específico de la gramática, por ejemplo, tiempo pasado, sustantivos plurales, etc.”. (pág. 75).

En la estructura el hablante forma oraciones para expresar diferentes significados.

Sintaxis: Serra y Cols (2000) citado en Perona Jara (2005) afirman que “la sintaxis trata las reglas por las cuales se combinan las palabras en las frases”. (pág. 25).

En la sintaxis el hablante puede combinar palabras para dar a entender lo que quiere decir.

1.2.2.2. Secuencia didáctica de la expresión oral

Millrood (2001) citado en Houhou (2013) sugiere que la expresión oral debe seguir tres pasos: antes de la interacción (*pre-speaking*), durante la interacción (*while-speaking*) y después de la interacción (*post-speaking*). (pág. 24).

- Antes de la interacción (*pre-speaking*): Rivera (2014) afirma que “las actividades de *pre-speaking* incluyen ideas y reflexiones, y proveen oportunidades para que los estudiantes planifiquen y organicen su habla”. (pág. 3).

El *pre-speaking* es importante para que el estudiante desarrolle el pensamiento crítico.

- Durante la interacción (*while-speaking*): Según Díaz-Barriga (2013) “las actividades de desarrollo tienen la finalidad de que el estudiante interactúe con la información previa y la información nueva”. (pág. 9).

En esta etapa, el estudiante desarrolla las actividades con guía del profesor.

- Después de la interacción (*post-speaking*): “Las actividades de cierre se realizan con la finalidad de lograr una integración del conjunto de tareas realizadas”. (Díaz-Barriga, 2013, pág. 11).

En esta última etapa, el estudiante desarrolla actividades para evidenciar lo aprendido.

1.2.2.3. Evaluación de la expresión oral

Evaluación formativa de la expresión oral

Scriven (1967) citado en Rosales (2014), se refiere a la “evaluación formativa como los procedimientos utilizados por los profesores con la finalidad de adaptar su proceso didáctico a los progresos y necesidades de los aprendizajes observados en el estudiante.” (pág. 3).

La evaluación formativa es “un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje”. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 101).

De acuerdo a las definiciones anteriores, la evaluación formativa recoge información importante para conocer el avance y desarrollo de los estudiantes, y conocer así su progreso en el aprendizaje.

Evaluación Sumativa de la expresión oral

Según Rosales (2014), se establece balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento

en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de las competencias a evaluar. (pág. 4).

Según Leyva (2010) la evaluación final o sumativa se constituye en:

Un balance general de los conocimientos adquiridos o de las competencias desarrolladas después de que se ha operado un programa de intervención educativa, se centra en los resultados del aprendizaje; es decir que se orienta a verificar el cumplimiento de los objetivos y estándares previamente determinados en el programa, y por lo tanto nos permite emitir un juicio de acreditación académica. (pág. 7).

El aprendizaje se evalúa a través de este proceso, en donde se tendrá en cuenta los resultados obtenidos, ejecutando las rubricas e indicadores del programa. Asimismo, la evaluación sumativa permite que el profesor verifique la efectividad del programa educativo.

Instrumentos de evaluación de la expresión oral

En el proceso de evaluación se utiliza distintas técnicas para obtener información, y éstas necesitan de un instrumento que permita recoger los datos de manera confiable.

El Ministerio de Educación (2004), sostiene que el instrumento es “el soporte físico que se emplea para recoger información sobre los aprendizajes esperados de los estudiantes. Todo instrumento provoca o estimula la presencia o manifestación de lo que se pretende evaluar. Contiene un

conjunto estructurado de ítems los cuales posibilitan la obtención de la información deseada”. (pág. 40).

Según Hernández (1997) citado en Ministerio de Educación (2004), sostiene que los instrumentos de evaluación deben ser válidos y confiables: “Son válidos cuando el instrumento se refiere realmente a la variable que pretende medir: capacidades y actitudes. Son confiables en la medida que la aplicación repetida del instrumento al mismo sujeto, bajo situaciones similares, produce iguales resultados en ocasiones diferentes” (pág. 40).

Por ende, los instrumentos de evaluación en la expresión oral son:

Rúbricas

Mansoor y Grant (2002) citado en Picón Jácome (2013) definen la rúbrica como “un instrumento que especifica el desempeño general esperado y los diversos niveles de competencia a los que los aprendices pueden llegar en el desarrollo de una habilidad dada”. (pág. 3).

Por su parte, Gatica-Lara & Uribarren-Berrueta (2013) lo definen como:

Una guía precisa para la valoración de los aprendizajes y productos realizados por las y los estudiantes. Este instrumento desglosa los niveles de desempeño de las y los aprendices en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento; además, indica el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de las y los docentes. Permite, además, que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos académicos establecidos señalan que las rúbricas facilitan la

valoración en áreas consideradas como subjetivas, complejas o imprecisas, por medio de criterios que cualifican progresivamente el logro de aprendizajes. (pág. 61).

Para Gatica-Lara & Uribarren-Berrueta (2013), el proceso para elaborar rúbricas es:

(1) Determinar los objetivos de aprendizaje. (2) Identificar los elementos o aspectos a valorar. (3) Definir descriptores, escalas de calificación de criterios. (4) Determinar el peso de cada criterio. (5) Revisar la rúbrica diseñada y reflexionar sobre su impacto educativo. (pág. 64).

Razones para utilizar rúbricas

Según Martínez (2008) citado en Barquero y Ureña (2015), dentro de las principales razones por las cuales las rúbricas deben ser utilizadas, se encuentran:

Que en ellas se formula y se fundamenta las características que debe tener un buen producto final, la posibilidad de las y los estudiantes para conocer de antemano la forma en que serán evaluados, la facilidad que brindan a la hora de dar al estudiante retroalimentación sobre sus fortalezas y debilidades, así como la reducción de la subjetividad a la hora de evaluar. (pág. 10).

Para concluir, la rúbrica es importante porque el profesor puede medir el desempeño de los estudiantes en una escala de valor descriptiva, numérica o alfabética, de esa manera buscar la mejora de las actividades del programa para el beneficio del estudiante.

Prueba de desempeño oral

De acuerdo a Herrera (2015) la prueba de desempeño oral es “una de los tipos de pruebas que pueden ser aplicadas a los estudiantes. La prueba de desempeño oral requiere de cuidadosa planificación y uno de sus propósitos es medir la fluidez, claridad y efectividad de la expresión oral: dominio del vocabulario y la pronunciación”. (pág. 1).

La prueba de desempeño oral tiene el propósito de medir los niveles logrados por los estudiantes, y busca que se expresen con claridad en el idioma extranjero.

La guía de observación

Según la Secretaría de Educación Pública (2012), la guía de observación “es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar” (pág. 21).

Finalidad: La guía de observación como instrumento de evaluación permite:

Centrar la atención en aspectos definidos que resulten sobresaliente para la evaluación del docente, impulsar la objetividad, ya que permite analizar diferentes características de la dinámica dentro del aula, analizar diferentes aspectos y analizar las interacciones del grupo con los contenidos, los materiales y el docente; incorporar indicadores que permitan detectar avances e interferencias en el aprendizaje de los estudiantes. (Secretaría de Educación Pública, 2012, pág. 22).

Procedimiento: Para elaborar una guía de observación es necesario definir los siguientes aspectos:

Propósito(s): lo que se pretende observar; duración: tiempo destinado a la observación (actividad, clase, semana, secuencia, bimestre, ciclo escolar); puede ser parcial, es decir, centrarse en determinados momentos; aspectos a observar: redacción de indicadores que consideren la realización de las tareas, la ejecución de las actividades, las interacciones con los materiales y recursos didácticos, la actitud ante las modalidades de trabajo propuestas, las relaciones entre estudiantes, y la relación estudiantes-docente, entre otros. (Secretaría de Educación Pública, 2012, pág. 22).

En este trabajo de investigación se utilizaron como instrumentos, las rúbricas y prueba de desempeño oral, a fin de medir el logro de los estudiantes. Es decir, como instrumentos de evaluación sumativa. La guía de observación se utilizó durante las sesiones de aprendizaje del programa educativo, además de las rúbricas y las actividades interactivas como pruebas de desempeño oral, también.

1.3. Definición de términos básicos

Expresión oral: Es la habilidad de expresar ideas y opiniones en diferentes situaciones reales, teniendo en cuenta su pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario.

Fluidez: La fluidez es el uso del idioma con facilidad, rapidez y confianza, que permite al hablante desempeñarse con espontaneidad, coherencia, naturalidad, y sin vacilaciones.

Gramática: La gramática es el conjunto de reglas y principios que determinan el uso, estructura y sintaxis de cómo los estudiantes utilizan el idioma meta.

Programa educativo de juegos didácticos: Consiste en el uso de los juegos didácticos en una clase dinámica y divertida con el propósito de que los estudiantes puedan interactuar en clase en donde se desarrolla las doce sesiones de aprendizaje.

Pronunciación: La pronunciación es el sonido del lenguaje que permite que suceda la comunicación entre el receptor y el emisor, usando el volumen, acentuación, entonación y claridad adecuados a la situación comunicativa.

Vocabulario: El vocabulario es el conjunto de palabras, expresiones idiomáticas y frases que los estudiantes usan en sus interacciones con pertinencia, propiedad y amplitud.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

2.1.2. Hipótesis específicas

- a. La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- b. La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- c. La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- d. La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

2.2. Variables y su operacionalización

2.2.1. Identificación de variables

Variable independiente: Programa educativo de juegos didácticos

Variable dependiente: Expresión oral

2.2.2. Definición conceptual de variables

Programa educativo de juegos didácticos: Consiste en el uso de los juegos didácticos en una clase dinámica y divertida con el propósito de que los estudiantes puedan interactuar en clase en donde se desarrolla las doce sesiones de aprendizaje.

Expresión oral: Es la habilidad de expresar ideas y opiniones en diferentes situaciones reales, teniendo en cuenta su pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario.

2.2.3. Definición operacional de variables

La expresión oral se mide a través de los indicadores: pronunciación, fluidez, vocabulario y gramática, para la cual se elaboró ítems medidos en escala vigesimal (0-20).

2.2.4. Operacionalización de variables

Variable	Indicadores	Ítems	Resultado final	Instrumento
Expresión Oral	Pronunciación	1, 2, 3, 4	Puntajes en escala vigesimal de 0-20	Prueba de desempeño oral Rúbricas
	Fluidez	5, 6, 7		
	Vocabulario	8, 9, 10		
	Gramática	11, 12, 13		

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño

3.1.1. Tipo de investigación

Según la intervención del investigador: **Experimental**: El programa educativo se emplea en toda la investigación, con la finalidad de demostrar si es eficiente el estudio. Según la planificación de la toma de datos: **Prospectivo**: Los datos necesarios para el estudio se recogen 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: transeccional: La variable de estudio es medida en una sola ocasión (el post test) a fin de realizar comparaciones entre muestras independientes (grupo experimental y control). Según el número de variables de interés. **Analítico**: El análisis estadístico por lo menos es bivariado; porque plantea y pone a prueba hipótesis. (Supo Condori, 2010)

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es cuasi experimental, consiste en: manipular deliberadamente, la variable independiente para ver su efecto en la variable dependiente (en la post-prueba) y grupo control. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014). Además, no es posible realizar la asignación aleatoria de la muestra. Es decir, los grupos control y experimental son grupos intactos, ya formados y se tomaron por conveniencia.

Diagrama:

GE1: O1 X O2

GC2: O3 - O4

Este diagrama representa la siguiente simbología:

G1 = Grupo experimental.

G2 = Grupo control.

O1 = Pre prueba del grupo experimental.

O2 = Post prueba del grupo experimental.

O3 = Pre prueba del grupo control.

O4 = Post prueba del grupo control.

X = Presencia del programa (experimento).

- = Ausencia del programa (enseñanza convencional).

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por 377 estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos, matriculados en el año lectivo 2017, como se muestra en el siguiente cuadro:

Estudiantes de tercer grado de secundaria por sexo según grado y sección de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017				
Grado	Secciones	Sexo		N° de estudiantes
		M	F	
3ro	"A"	16	15	31
	"B"	17	14	31
	"C"	17	13	30
	"D"	16	14	30
	"E"	15	16	31
	"F"	17	16	33
	"G"	18	14	32
	"H"	17	17	34
	"I"	17	15	32
	"J"	17	16	33

	“K”	18	13	31
	“L”	16	13	29
	TOTAL	201	176	377

Fuente: Nomina de matrícula de la Institución Educativa.

3.2.2. Muestra

Tamaño de muestra

La muestra estuvo conformada por 67 estudiantes. El grupo experimental de 33 y el grupo control de 34 estudiantes. La selección se hizo por conveniencia, teniendo en cuenta la colaboración de los profesores de aula del tercer grado de secundaria, secciones “J” y “H” de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

Método de muestreo

En el presente estudio se usó del muestro no probabilístico. Es decir, que los elementos de la muestra fueron seleccionados por conveniencia teniendo en cuenta que en la institución educativa hay 12 secciones del tercer grado de los cuales se seleccionaron 2, cuyos profesores de aula mostraron interés por el estudio.

3.3. Procedimientos de recolección de datos

Para la recolección de los datos, se siguieron los siguientes pasos:

- 1) Presentación una solicitud a la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, solicitando autorización para desarrollar la investigación en sus instalaciones y con sus estudiantes.

- 2) Coordinación con las autoridades de dicha institución (directora, sub-directora, profesora del aula).
- 3) Elaboración el programa educativo a partir de una investigación exhaustiva hecha en el marco teórico.
- 4) Elaboración y validación de los instrumentos de recolección de datos.
- 5) Administración de una prueba piloto y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.
- 6) Aplicación del pre-test.
- 7) Desarrollo del programa educativo.
- 8) Aplicación del post-test.
- 9) Organización y sistematización de la información.

Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se utilizaron fueron: la observación sistemática y la prueba educativa.

La observación sistemática es “un proceso por el cual un observador o grupo de observadores desarrollan un conjunto de normas sistemáticas para registrar y clasificar los sucesos de clase”. (García López, Martínez López, & Ortega Marcelo, 2009, pág. 4). Por otro lado, según Presutti (2013) la prueba educativa es “una prueba científicamente valida y significativa, que el enseñante aplica durante las actividades escolares, para desarrollar y para evaluar las habilidades y las competencias psico-cognitivas alcanzadas por los alumnos” (pág. 2).

Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron: para la recolección de datos, se aplicó la prueba de desempeño oral, que consistió en dos tareas, cada actividad consistió en *roleplay* y responder preguntas, duro 10 minutos y fue desarrollada en parejas. Dichas tareas se evaluaron en una escala del 0-20 y tuvieron como indicadores a la pronunciación, fluidez, vocabulario y gramática.

También se aplicó la rúbrica, que se utilizó para evaluar la expresión oral durante la aplicación del programa, teniendo en cuenta los siguientes indicadores: pronunciación y sus criterios: volumen, acentuación, entonación y claridad; fluidez y sus criterios: vacilación, espontaneidad y naturalidad; vocabulario y sus criterios: pertinencia, propiedad y amplitud; gramática y sus criterios: uso, estructura y sintaxis. Cada descriptor se media en escala de Excelente (4 puntos), Bueno (3 puntos), Regular (2 puntos) y Deficiente (1 punto).

Los instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos del Departamento Académico de Idiomas Extranjeros, en el cual se obtuvo una validez de 84.14, considerándose como validez moderada. La confiabilidad de los instrumentos fue a través de la prueba piloto y el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 96.20%, que es considerado valido para su aplicación. (Ver anexo 3).

El criterio de toma de decisión para el análisis de resultados es de acuerdo a la siguiente escala: 0-5 = Pre-inicio. 6-10 = En inicio. 11-13 = En proceso. 14-17 = Logro previsto. 18-20 = Logro destacado.

3.4. Procesamiento y análisis de datos

Procesamiento de los datos

Para el procesamiento de la información se hizo uso del programa Microsoft Excel y SPSS, versión 23 en español.

Análisis de datos

Para la presentación de los datos se utilizó el método tabular y para el análisis numérico se hizo uso de medidas de resumen y dispersión. Para verificar la normalidad de los datos se usó la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Para contrastar la hipótesis se hizo uso de la prueba de la t-student y como algunos datos no siguieron una distribución normal también se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

Análisis de la prueba de entrada o pre test.

Análisis descriptivo

El promedio de notas de la variable de expresión oral en inglés es de 12,03 puntos del grupo experimental, con una desviación estándar de 3,06 puntos, asimismo se observa que el promedio de notas del grupo control es de 11,42, con una desviación estándar de 3,41 puntos y se incluye los indicadores (pronunciación, vocabulario, fluidez y gramática) en donde se observa una diferencia mínima entre los promedios de notas entre ambos grupos (Experimental y Control). El promedio de notas de la variable de expresión oral en inglés es de 12,03 puntos del grupo experimental y del grupo control es 11,42; es decir, ambos grupos se encontraban en el rango de en proceso, que comprende de 11 a 13 en la escala vigesimal.

Prueba de normalidad

Para seleccionar el estadígrafo de prueba lo primero que se hizo es calcular la normalidad de datos, y para ello se verificó con la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde se obtuvo como resultado que tanto los datos del grupo experimental y del grupo control no siguen una distribución normal. Por tanto, para la prueba de hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

El resultado fue que el $p\text{-valor} = 0,433 > \alpha = 0,05$. Por lo tanto, no existe diferencia significativa entre los dos grupos. Es decir, ambos grupos estuvieron en las mismas condiciones, en cuanto a expresión oral en inglés, antes de la aplicación del programa educativo de juegos.

3.5. Aspectos éticos

La recolección de datos para la investigación, se desarrolló en estricto respeto a los derechos fundamentales de las personas involucradas, especialmente los estudiantes. Estos derechos son el derecho a la confidencialidad, cuyas identidades se mantienen en el anonimato y los datos fueron utilizados estrictamente para fines académicos. Asimismo, el marco teórico de la investigación fue desarrollado dentro del formato establecido por la universidad, respetando los derechos de autor al referenciar debidamente, utilizando el estilo APA de todas las fuentes consultadas.

Por último, los resultados no fueron manipulados ni se plagió de otros trabajos de investigación ya realizados, sino que se son fiel reflejo del uso correcto de los instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron elaborados

basados en la operacionalización de la variable y fueron validados por expertos en la línea de investigación, así como fueron sometidos a la prueba de confiabilidad.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Análisis descriptivo

Para el análisis descriptivo de los resultados del post test, se presentan las medidas de resumen y dispersión en la tabla siguiente.

Tabla 1. Medidas de resumen de expresión oral e indicadores de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017

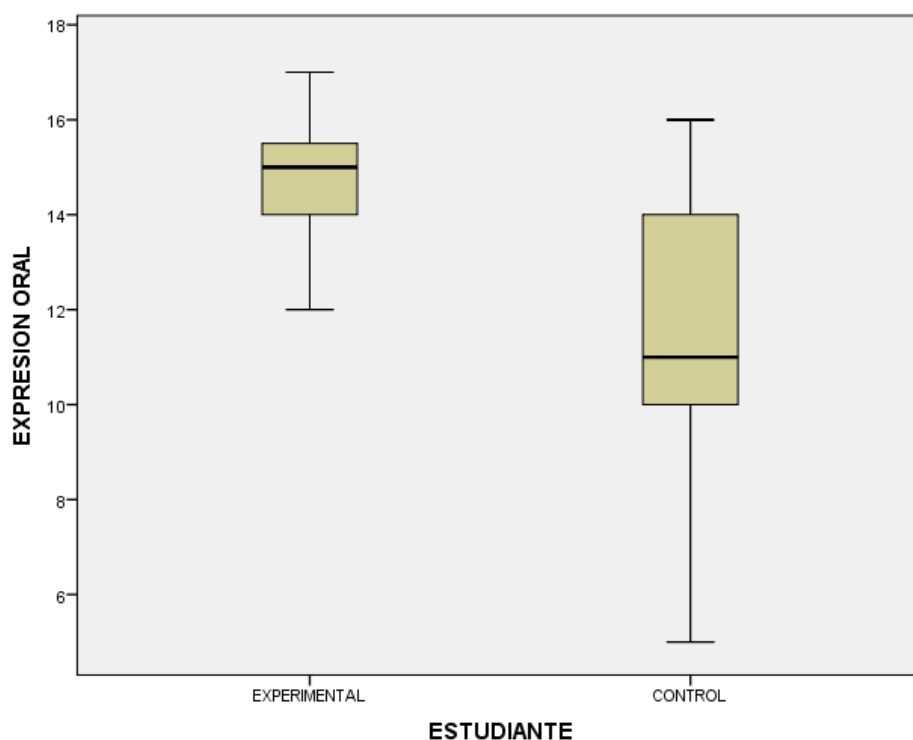
Variable	Grupo	Media	Desviación estándar
Pronunciación	Experimental	14,5806	1,70830
	Control	11,2424	3,55343
Vocabulario	Experimental	14,7419	1,82515
	Control	12,0303	3,04636
Fluidez	Experimental	14,5161	1,28766
	Control	11,0303	2,98418
Gramática	Experimental	15,0645	1,87857
	Control	11,3333	3,10913
Expresión oral	Experimental	14,8065	1,37645
	Control	11,6364	2,72509

Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 1, se observa que después de la aplicación del programa educativo de juegos didácticos, el promedio de notas de expresión oral del grupo experimental es 14,8065, donde se puede notar el logro previsto al aplicar el programa (14-17), porque su media es casi 15. En el grupo control el promedio fue de 11,6364, encontrándose en proceso de aprendizaje (11-13), porque su

media es casi 12 con una desviación estándar de 1,37645 y 2,72509, respectivamente. Esto quiere decir que hay diferencias entre los grupos de control y experimental aceptando que mejora el programa a través de los juegos didácticos. La desviación estándar se puede ver que en el grupo experimental el promedio de las notas tiene menor dispersión porque las notas el promedio son similares. Asimismo, los indicadores: pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario.

Gráfico 1. Caja de bigotes del grupo control y experimental de la variable expresión oral



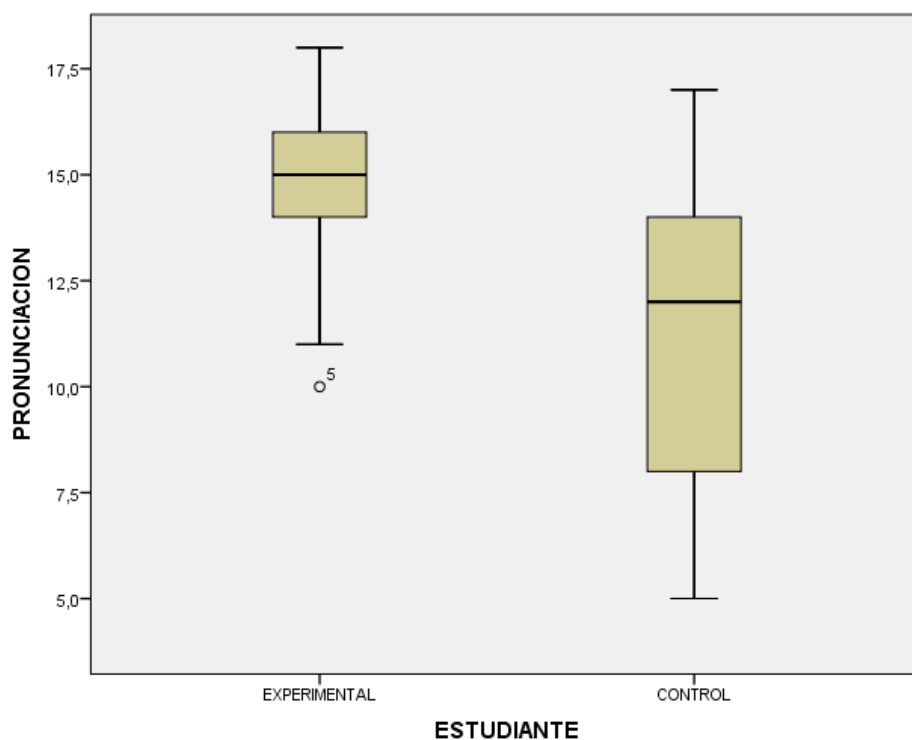
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico de caja de bigotes del grupo control y experimental, se aprecia que las cajas de las medianas no están generando simetría por lo tanto son asimétricos. Los cuartiles para el grupo experimental son de 15 para el cuartil

superior y de 14 para el cuartil inferior y para el grupo control los cuartiles son de 14, para el cuartil superior y de 10, para el intercuartil inferior. En el grupo control aparece el mínimo extremo, 5, como dato atípico, ya que el bigote inferior es muy largo.

Los extremos en estos grupos son de 12 y 17 para el grupo experimental, y los extremos es de 5 y 16 para el grupo control. El rango intercuartil del grupo experimental es de 2 siendo homogéneo y del grupo control es de 4 siendo heterogéneo.

Gráfico 2. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador pronunciación



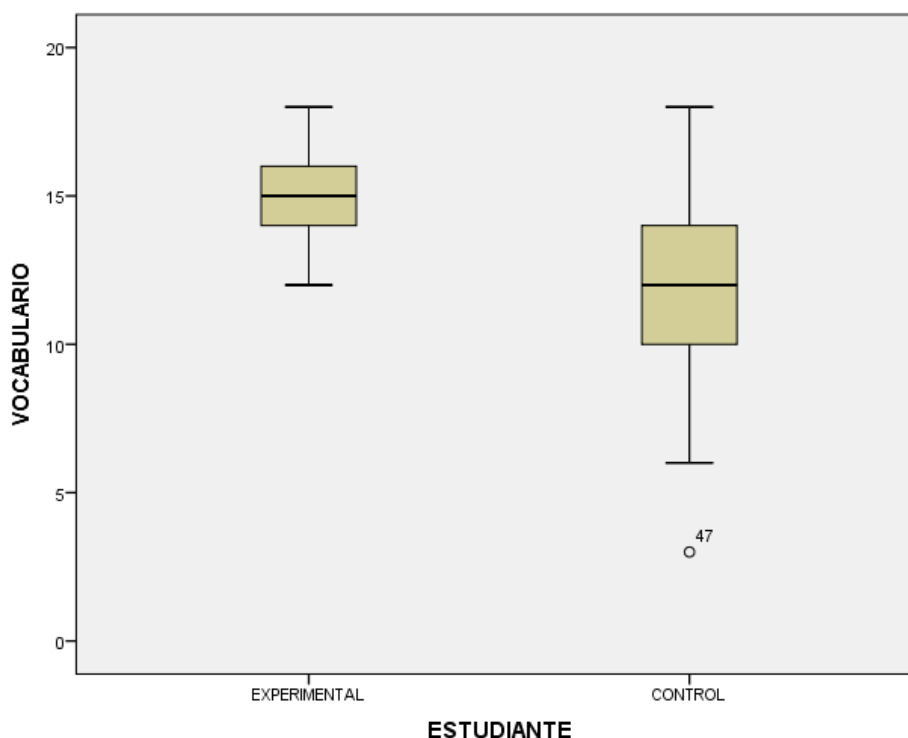
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico de caja de bigotes del grupo control y experimental de la pronunciación, se aprecia que las cajas de las medianas del grupo

experimental si es simétrico y del grupo control es asimétrico. Los cuartiles para el grupo experimental son de 16, para el cuartil superior y de 14, para el inferior y para el grupo control los cuartiles son de 14, para el cuartil superior y de 8, para el cuartil inferior. También se puede observar que el dato atípico en el grupo experimental es 10, ya que el bigote se encuentra fuera del extremo.

Los extremos en estos grupos son de 11, en el mínimo y 18, en el máximo para el grupo experimental y los extremos son de 5, en el mínimo y 16, en el máximo para el grupo control. El rango intercuartil del grupo experimental es de 2 siendo homogéneo y del grupo control es de 4 siendo heterogéneo.

Gráfico 3. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador vocabulario

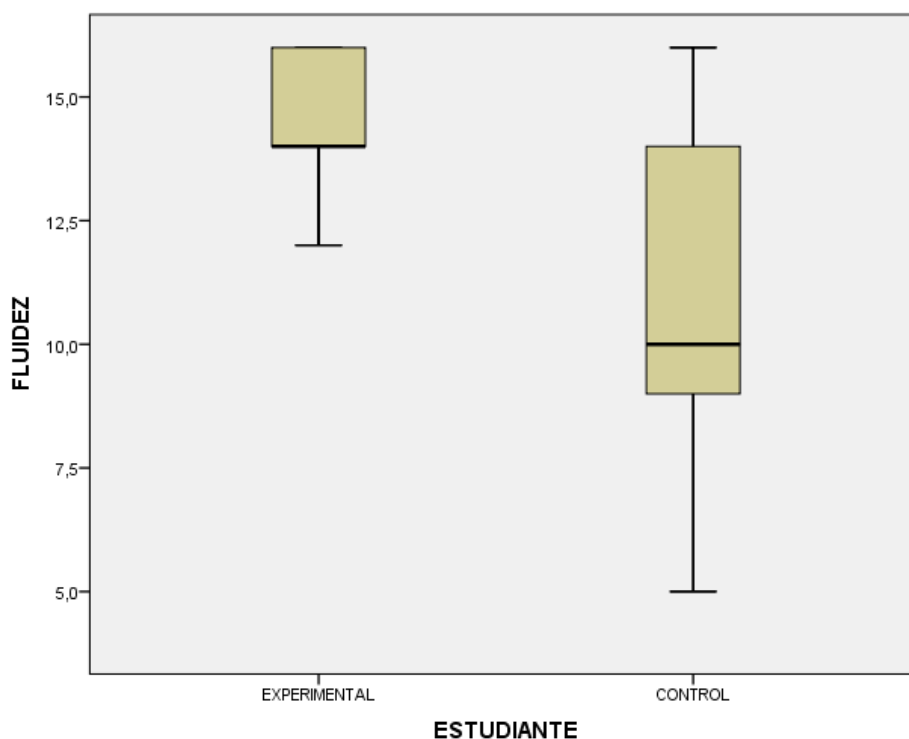


Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico de caja de bigotes del grupo control y experimental del vocabulario, las cajas de las medianas si están generando simetría por lo tanto son simétricos. Los cuartiles para el grupo experimental son de 16, para el cuartil superior y de 14, para el cuartil inferior; y para el grupo control los cuartiles son de 14 para el cuartil superior y de 10 para el cuartil inferior. También se encuentra el dato atípico en el grupo control que es de 4 ya que el bigote se encuentra fuera del extremo.

Los extremos para el grupo experimental son de 12, en el mínimo y 18, en el máximo y los extremos para el grupo control son de 3, en el mínimo y 18, en el máximo. El rango intercuartil del grupo experimental es de 2 siendo homogéneo y del grupo control es de 4 siendo heterogéneo.

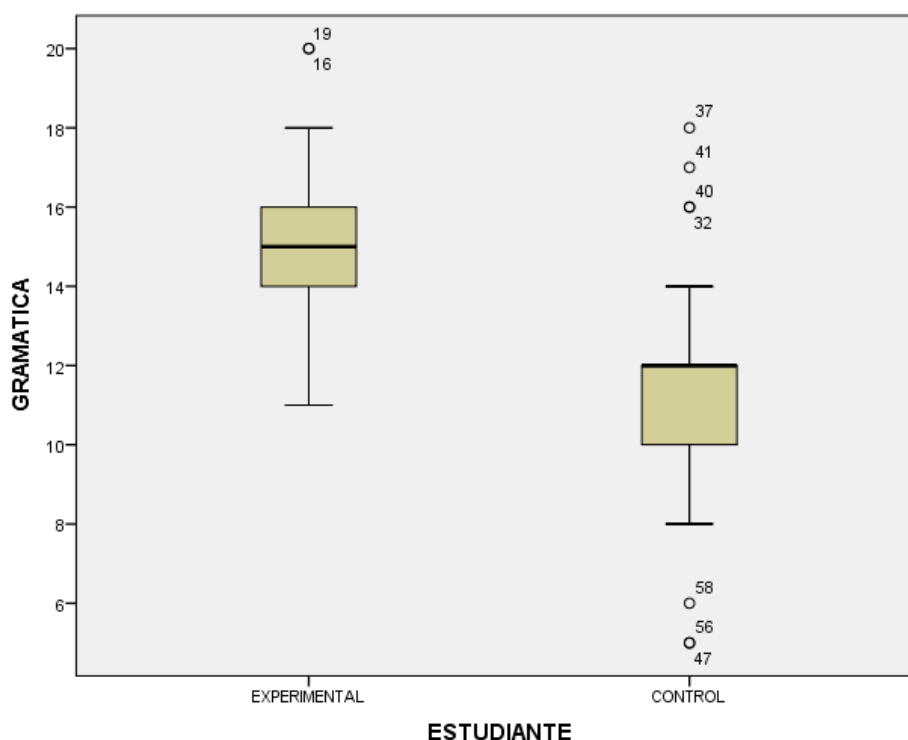
Gráfico 4. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador fluidez



Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico de caja de bigotes del grupo control y experimental de la fluidez, las cajas de las medianas no están generando simetría por lo tanto son asimétricos. Los cuartiles para el grupo experimental son de 16, para el cuartil superior y de 14, para el cuartil inferior; y del grupo control son de 14, para el cuartil superior y de 8, para el cuartil inferior. También se encuentra dato atípico en el grupo control que es de 5 ya que el bigote inferior es muy largo. Los extremos para el grupo experimental son de 12, en el mínimo y 16, en el máximo y los extremos para el grupo control son de 5, en el mínimo y 16, en el máximo. El rango intercuartil del grupo experimental es de 2 siendo homogéneo y del grupo control es de 6 siendo heterogéneo.

Gráfico 5. Caja de bigotes del grupo control y experimental del indicador gramática.



Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico de caja de bigotes del grupo control y experimental de la gramática, las cajas de las medianas no están generando simetría por lo tanto son asimétricos. Los cuartiles para el grupo experimental son de 16, para el cuartil superior y de 14, para el cuartil inferior; y para el grupo control son de 12, para el cuartil superior y de 10, para el cuartil inferior. También se puede ver que hay datos atípicos tanto en el grupo experimental que es de 20 y del grupo control que hay datos atípicos tanto para el extremo superior de 16, 17 y 18 y el extremo inferior de 5 y 6.

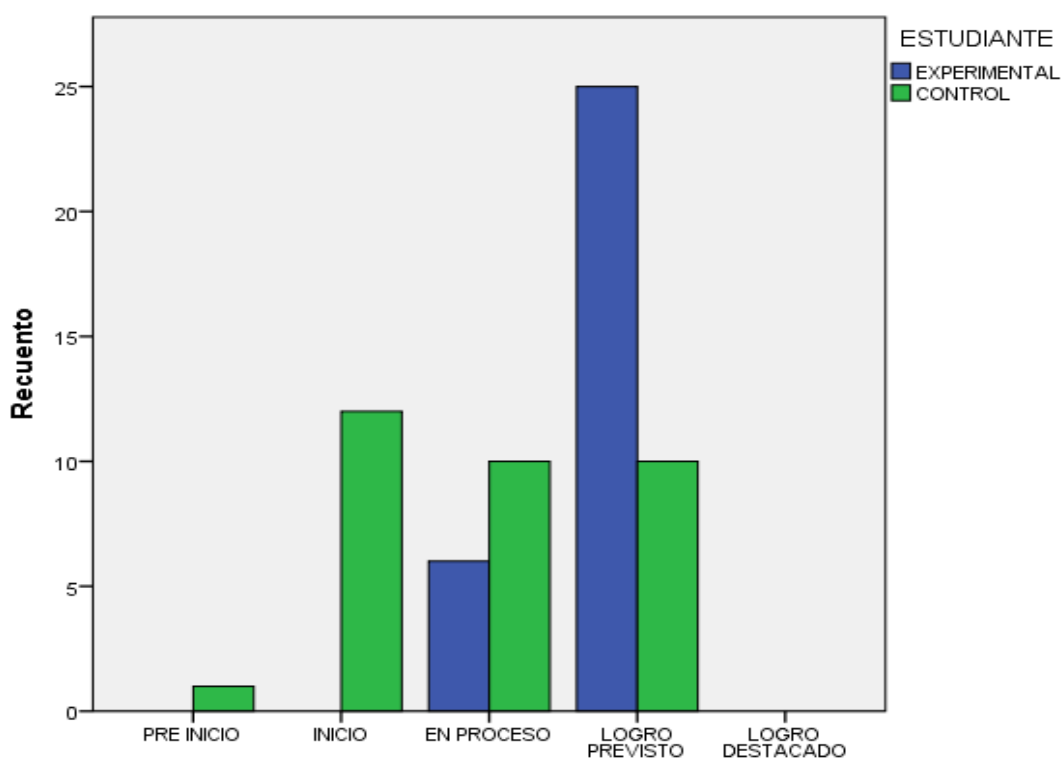
Los extremos para el grupo experimental son de 11, en el mínimo y 20, en el máximo; y los extremos para el grupo control son de 5, el mínimo y 18, el máximo. El rango intercuartil del grupo experimental es de 2 siendo homogéneo y del grupo control es de 6 siendo heterogéneo.

Tabla 2. Tabla de frecuencias de la variable expresión oral en ambos grupos.

	Experimental		Control	
	f	%	f	%
Pre-inicio	0	0,0%	1	3,0%
En inicio	0	0,0%	12	36,4%
En proceso	6	19,4%	10	30,3%
Logro previsto	25	80,6%	10	30,3%
Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
Total	31	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 6. Gráfico de barras de la variable expresión oral en ambos grupos.



Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 2, se puede ver que el programa tuvo resultado positivo mejorando la expresión oral en inglés con un 80,6% de estudiantes en la etapa de logro previsto; comparando con el grupo control que se puede ver que hay estudiantes que todavía siguen en la etapa de pre inicio con 3,0% e inicio con 36,4%.

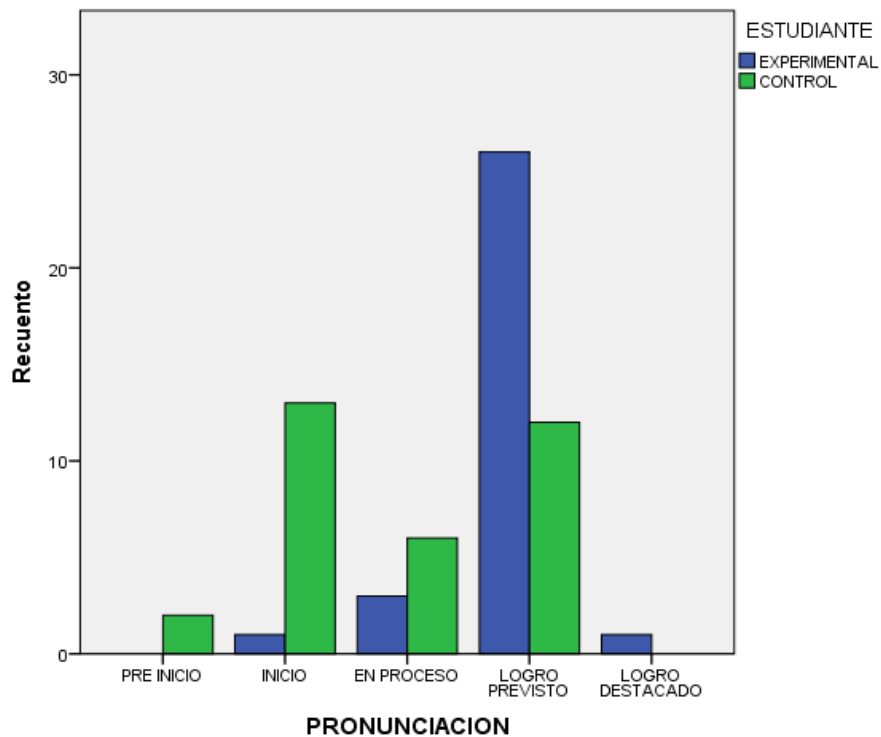
Tabla 3. Tabla de frecuencias del indicador pronunciación en ambos grupos.

	Experimental		Control	
	f	%	f	%
Pre-inicio	0	0,0%	2	6,1%
En inicio	1	3,2%	13	39,4%
En proceso	3	9,7%	6	18,2%
Logro previsto	26	80,6%	12	36,4%

Logro destacado	1	3,2%	0	0,0%
Total	31	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 7. Gráfico de barras del indicador pronunciación en ambos grupos.



Fuente: Base de datos del estudio.

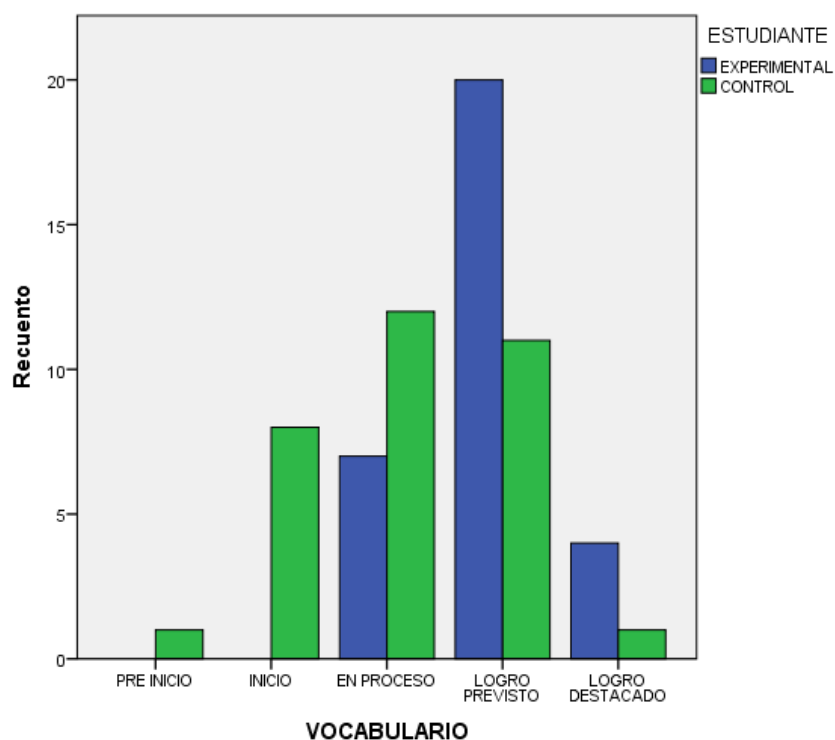
En la tabla 3, se puede ver que el programa tuvo resultado positivo mejorando la pronunciación en inglés con un 80,6% de estudiantes en la etapa de logro previsto y un 3,2% en el logro destacado; comparando con el grupo control que se puede ver que hay estudiantes que todavía siguen en la etapa de pre inicio con 6,1% e inicio con 39,4%.

Tabla 4. Tabla de frecuencias del indicador vocabulario de ambos grupos.

	Experimental		Control	
	f	%	f	%
Pre-inicio	0	0,0%	1	3,0%
En inicio	0	0,0%	8	24,2%
En proceso	7	22,6%	12	36,4%
Logro previsto	20	64,5%	11	33,3%
Logro destacado	4	12,9%	1	0,0%
Total	31	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 8. Gráfico de barras del indicador vocabulario en ambos grupos.



Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 4, se puede ver que el programa tuvo resultado positivo mejorando el vocabulario en inglés con un 64,5% de estudiantes en la etapa de logro

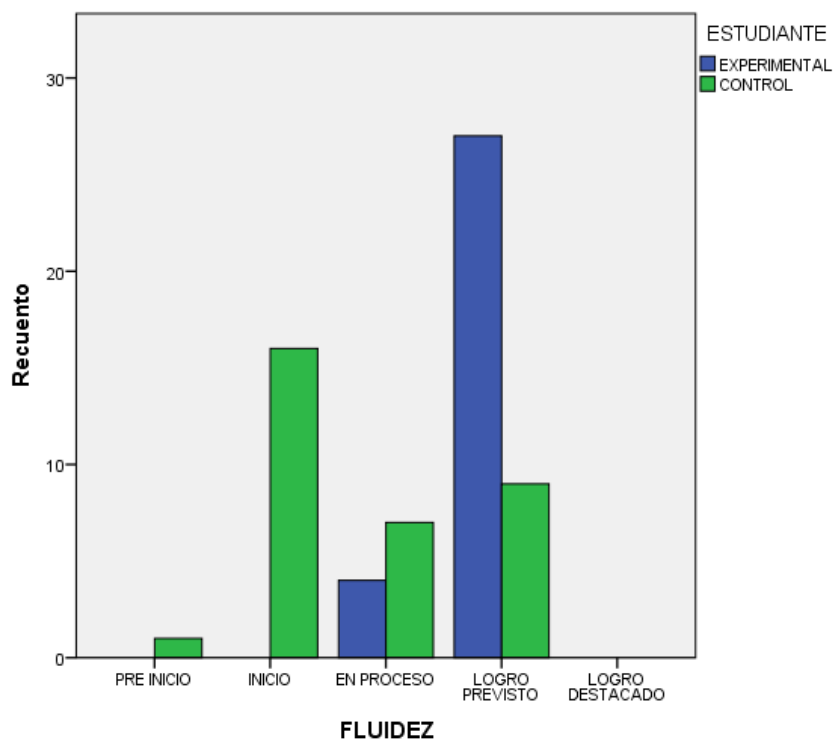
previsto, también se puede ver en la etapa de logro destacado hay un 12,9% y en proceso un 22,6%; comparando con el grupo control que se puede ver que hay estudiantes que todavía siguen en la etapa de pre inicio con 3,0% e inicio con 24,2%.

Tabla 5. Tabla de frecuencias del indicador fluidez de ambos grupos

	Experimental		Control	
	f	%	f	%
Pre-inicio	0	0,0%	1	3,0%
En inicio	0	0,0%	16	48,5%
En proceso	4	12,9%	7	21,2%
Logro previsto	27	87,1%	9	27,3%
Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
Total	31	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 9. Gráfico de barras del indicador fluidez en ambos grupos.



Fuente: Base de datos del estudio.

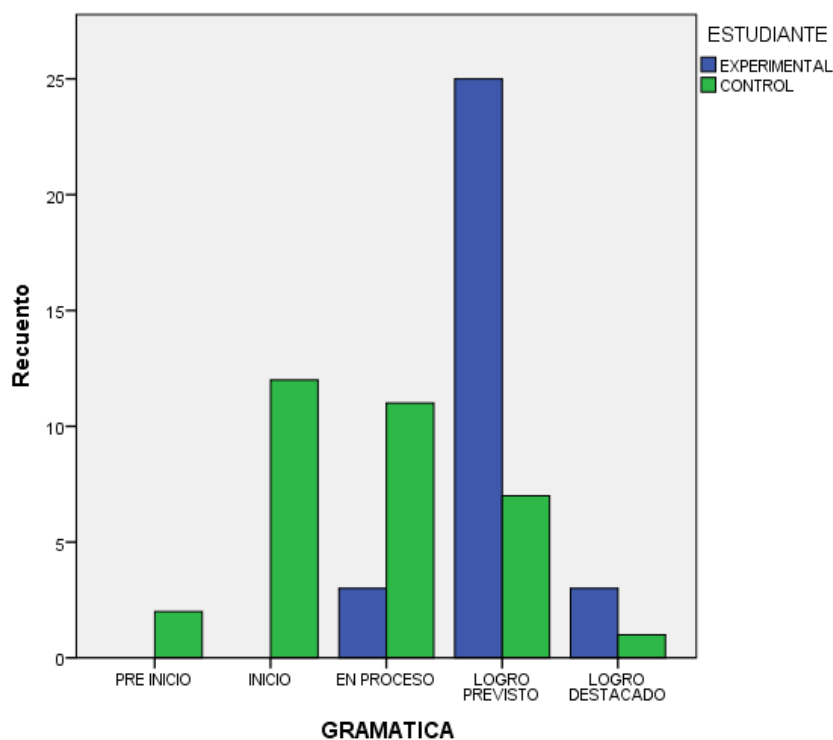
En la tabla 5, se puede ver que el programa tuvo resultado positivo mejorando la fluidez en inglés con un 87,1% de estudiantes en la etapa de logro previsto, comparando con el grupo control que se puede ver que hay estudiantes que todavía siguen en la etapa de pre inicio con 3,0% e inicio con 48,5%.

Tabla 6. Tabla de frecuencias del indicador gramática de ambos grupos

	Experimental		Control	
	f	%	f	%
Pre-inicio	0	0,0%	2	6,1%
En inicio	0	0,0%	12	36,4%
En proceso	3	9,7%	11	33,3%
Logro previsto	25	80,6%	7	21,2%
Logro destacado	3	9,7%	1	3,0%
Total	31	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 10. Gráfico de barras del indicador gramática en ambos grupos.



Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 6, se puede ver que el programa tuvo resultado positivo mejorando la gramática en inglés con un 80,6% de estudiantes en la etapa de logro previsto y con un 9,7% en el logro destacado, comparando con el grupo control que se puede ver que hay estudiantes que todavía siguen en la etapa de pre inicio con 6,1% e inicio con 36,5%.

Selección de estadístico de prueba

A fin de seleccionar el estadístico de prueba, se calcula si los datos siguen una distribución normal o no, a través de la prueba de Kolmogórov-Smirnov, que se muestra a continuación.

Tabla 7. Prueba de Kolmogórov-Smirnov por grupo y tipo de distribución según variable e indicadores

Variable e indicadores	p-valor del grupo experimental	p-valor del grupo control	Distribución
Pronunciación	0,000	0,077	Libre
Vocabulario	0,200	0,027	Normal
Fluidez	0,001	0,057	Libre
Gramática	0,001	0,014	Libre
Expresión oral	0,200	0,114	Normal

Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 7, la prueba de Kolmogórov-Smirnov, se aplicó para verificar el tipo de distribución de los datos de las variables de estudio, como el p-valor es mayor que el nivel de significancia en la expresión y vocabulario los datos siguen una distribución Normal; Por otro lado, los indicadores pronunciación, fluidez y gramática siguen una distribución libre ($p\text{-valor} < \alpha = 0,05$).

Prueba de hipótesis

Tabla 8. Prueba t-student: diferencia de medias, para muestras independientes

VARIABLES	t	G.L.	p-valor
VOCABULARIO	4,285	62	0,000
EXPRESION ORAL	5,816	62	0,000

Fuente: Base de datos del estudio.

TDE: $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$; por lo tanto, se acepta la hipótesis de trabajo: La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la expresión oral. El $p\text{-valor}=0,000 < 0,05$ de la aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente el vocabulario de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

El grado de libertad es la muestra del número de la población que asistió a rendir el examen de salida.

A continuación, se presentan los resultados para los indicadores, cuyos datos no siguen una distribución normal.

Tabla 9. Prueba U de Mann Whitney: diferencia de medias para muestras independientes

INDICADORES	PRONUNCIACION	FLUIDEZ	GRAMATICA
U de Mann-Whitney	222,500	173,000	152,000
p-valor	,000	,000	,000

Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 9, se observa que el p-valor de los tres indicadores es ,000.

TDE: $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de trabajo: La aplicación del programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la pronunciación, fluidez y gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

Hipótesis general:

La aplicación del programa juegos didácticos mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

TDE: $p\text{-valor} = 0,00 < \alpha = 0,05$, se acepta la hipótesis como válida:

Hipótesis específicas

H₁: El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de

la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

TDE: $p\text{-valor} = 0,00 < \alpha = 0,05$; por lo que se acepta la hipótesis como válida.

H₂: El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

TDE: $p\text{-valor} = 0,00 < \alpha = 0,05$; por lo que se acepta la hipótesis como válida.

H₃: El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

TDE: $p\text{-valor} = 0,00 < \alpha = 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis como válida.

H₄: El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

TDE: $p\text{-valor} = 0,00 < \alpha = 0,05$; por lo que se acepta la hipótesis como válida.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El presente trabajo tiene como propósito mejorar la expresión oral en el idioma inglés a través de juegos didácticos, en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, en donde los estudiantes presentaron deficiencias al expresarse en inglés de una manera fluida. En este programa se hizo uso de 12 sesiones de clase para mejorar la expresión oral en inglés a través de juegos didácticos. Se trabajó con dos grupos: experimental y control, en donde se reforzó los indicadores de vocabulario, fluidez, gramática y pronunciación para la evaluación correspondiente.

Se procede a contrastar los resultados con los de los antecedentes.

El diseño del programa es experimental al igual que los demás antecedentes mostrados anteriormente. Esto quiere decir que se hizo un seguimiento para verificar si el programa funcionó y así poder recomendar a futuras investigaciones.

Los resultados del presente estudio guardan similitud a los obtenidos por Dos Santos (2013), quien aplicó un programa de estrategias creativas para el desarrollo de la producción oral en inglés que logró mejorar la expresión oral en inglés pues el grupo experimental alcanzó un promedio de 15 en la escala vigesimal a comparación del grupo control que obtuvo un promedio de 10 en la escala vigesimal. Sin embargo, su población fue de 108 estudiantes.

Los resultados de esta investigación tienen similitud a la de Villalva (2012), quien aplicó la tesis “Juegos verbales como estrategias para el desarrollo de

la comunicación oral en inglés en los estudiantes del primer grado de la IES. Industrial. Perú BIRF de Juliaca” y logró mejorar la expresión oral en inglés pues el grupo experimental logró un promedio de 15.4 en la escala vigesimal a comparación del grupo del grupo control con un promedio de 13.3 en la escala vigesimal. Sin embargo, su población fue de 83 estudiantes.

Del mismo modo, los resultados del presente estudio guardan similitud con la de Ángulo, Flores y Rengifo (2015), quienes aplicaron el programa “juegos educativos para el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés, Iquitos, 2014” en 12 sesiones y lograron mejorar la expresión oral en inglés con un promedio de 12.15 en la escala vigesimal a comparación del grupo control con un promedio de 8.60 en la escala vigesimal. Sin embargo, la población fue de 103 estudiantes.

De igual manera, los resultados del presente estudio guardan similitud con las de Arirama, Pérez y Viena (2015), quienes aplicaron en el programa “Podcast educativo en la enseñanza del idioma inglés para el mejoramiento de la expresión oral en inglés, San Juan Bautista, 2014” en 12 sesiones y lograron mejorar la expresión oral en inglés con un promedio de 14.36 en a escala vigesimal a comparación del grupo control con un promedio de 11.31 en la escala vigesimal. Sin embargo, la población fue de 238 estudiantes.

Con respecto a las bases teóricas se hizo contraste lo siguiente:

No se encuentra similitud con la base teórica de Dos Santos (2013), ya que ella menciona estrategias creativas para mejorar la expresión oral en inglés y que envuelve interacción grupal, actividades gramáticas, preguntas y

respuestas y juegos. A comparación de esta investigación que se presenta un programa de juegos didácticos para mejorar la expresión oral en inglés.

Se puede encontrar similitud con la base teórica de Villalva (2012), porque su tesis habla sobre juegos verbales que ayuda a expresarse en el idioma inglés, ayuda en el vocabulario, en la fluidez, mejorando la expresión oral en inglés.

También se puede encontrar similitud con la investigación de Angulo, Rengifo y Flores (2015), porque ellos usan un programa educativo para mejorar la expresión oral en inglés a través de sesiones de clase y se citó al mismo autor Kim (1995) que dice que los juegos tienen muchas ventajas de utilización en el aula de inglés.

De igual manera, hay similitud con las de Arirama, Pérez y Viena (2015), ya que ellos usaron un programa educativo para mejorar la expresión oral en inglés a través de sesiones de aprendizaje.

Una de las limitaciones que se presentaron fueron la falta de tiempo, ya que 90 minutos a la semana no es suficiente para que el estudiante desarrolle su capacidad para aprender inglés a través de los juegos didácticos y que una vez a la semana hace que el estudiante se olvidé lo aprendido en clase. Por tal motivo se hizo sesiones de clase acorde al tiempo presentado por cada aula tanto en el experimental como en el grupo control.

Otra limitación que se presento fue el exceso de estudiantes por aula, porque impide dar una sesión personalizada. Ya que los estudiantes se distraen con facilidad y no prestan atención en clase. Los materiales a veces no abastecen para la cantidad de estudiantes presentados.

Las dimensiones pequeñas de las aulas también fueron limitaciones para que el estudiante pueda realizar las actividades que se presenta. Ya que en la mayoría de las clases presentadas se tuvo que pedir que se movieran para realizar las actividades presentadas en clase.

Uno de los errores que no se debe cometer en la enseñanza de juegos didácticos es darle mucho tiempo a una actividad, ya que no se cuenta con mucho tiempo para realizar una clase. Eso atrasa el poder continuar con una clase programada para un determinado día.

Ante la muestra de la poca motivación que mostró el estudiante para aprender inglés, ya que en su mayoría no toman el interés necesario; la aplicación del programa hizo que el estudiante aprenda de una manera más cómoda, sin estrés, sin miedo, de una manera divertida; demostrando que se mejora la expresión oral en inglés.

En el grupo control no se logró el objetivo, ya que el estudiante no mostró interés a la hora de presentar la clase tradicional. Por tal motivo se muestra que en el grupo experimental si se logró el objetivo ya que el estudiante a través de los juegos didácticos mostró interés a la hora de realizar la clase para su mejoramiento en la expresión oral en inglés.

De esta manera se puede decir que es importante investigar mediante el diseño cuasi experimental, porque así se puede verificar si funciona el programa presentando diversos tipos de actividades innovadoras que en este caso son los juegos didácticos para los estudiantes.

También es importante saber la cantidad de estudiantes que se va a aplicar el programa, ya que es mejor si se aplica en grupos pequeños y así se puede tener mejor captación del tema. De esta manera los estudiantes podrán tener mayor entendimiento del tema y así podrán expresarse con mayor facilidad.

Es necesario ver también el tiempo que se le da a las actividades ya que la mayoría de los colegios no le dan el tiempo suficiente para la enseñanza del idioma. Por tal motivo es necesario poner actividades acordes al tiempo que presenta cada aula y tratar de hacerlo lo más entendible.

Los instrumentos son confiables ya que se hizo la debida investigación para poder crearlos y de esta manera presentarlos para que sean evaluados ante el juicio de jueces conformados por los expertos, profesores universitarios en la especialidad y que cuentan con una buena referencia profesional.

Mejorar la expresión oral en inglés es una prioridad para que el estudiante pueda expresarse con confianza y naturalidad entre compañeros o personas nativo hablante. Por tal motivo esta investigación evalúa el efecto que tiene los juegos didácticos para mejorar la expresión oral en inglés. Es así que se buscó que el programa resulte siendo positivo para el estudiante a través de los juegos didácticos para mejorar los indicadores presentados y adaptarlos a la necesidad del estudiante.

El efecto que tuvo el programa juegos didácticos fue positivo para el estudiante, porque se mostraron motivados a la hora de realizar las actividades mostradas en clase.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

1. La aplicación del programa juegos didácticos mejora la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la educativa pública primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, ya que $p\text{-valor} = 0,00$ $\alpha = < 0,05$.
2. El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa pública primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, ya que $p\text{-valor} = 0,00$ $\alpha = < 0,05$.
3. El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa pública primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, ya que $p\text{-valor} = 0,00$ $\alpha = < 0,05$.
4. El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa pública primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, ya que $p\text{-valor} = 0,00$ $\alpha = < 0,05$.
5. El programa educativo de juegos didácticos mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa pública primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, ya que $p\text{-valor} = 0,00$ $\alpha = < 0,05$.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación, se recomienda lo siguiente:

- Se recomienda a los futuros investigadores replicar el programa en todos los grados ya que mejora la expresión oral en inglés.
- Se recomienda a los futuros investigadores a aplicar este programa para mejorar otros idiomas.
- Se recomienda a los futuros investigadores implementar más horas al área para comparar resultados del programa mediante juegos didácticos.
- Se recomienda a los futuros investigadores a aplicar el programa educativo en grupos pequeños para tener un mejor resultado a la hora de la enseñanza - aprendizaje en inglés.
- Se recomienda a los futuros investigadores a seguir el diseño cuasi experimental para contrastar resultados de las pruebas realizadas, ya que las características de este tipo de diseño son ideales para el área de educación, además de que las muestras se escogieron por conveniencia y de esta manera se verá si funcionó o no el programa.
- Se recomienda a los futuros investigadores a hacer uso de los juegos didácticos en los estudiantes para mejorar su fluidez, vocabulario, gramática y pronunciación y así mejorar la expresión oral en inglés, porque de esta manera se podrá ver cuanto el estudiante ha avanzado desde que se aplicó el programa.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

Angulo Cuñañay, R. J., Flores Sandoval, W. Z., & Rengifo Ruiz, M. D. (2015). *Juegos educativos para el mejoramiento de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M. N°60188 "Simón Bolívar", Iquitos - 2014.* (Tesis de licenciatura). Iquitos, Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Recuperado el 02 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/wzur6>

Arias Toca, M. F., & Castiblanco López, D. I. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés* (Tesis de Licenciatura). Bogotá, Colombia: Universidad Libre de Colombia. Recuperado el 16 de Julio de 2017, de <https://n9.cl/y6fla>

Arirama Canaquiri, C., Pérez Vargas, V. L., & Viena Nolorbe, M. P. (2015). *Podcast educativo en la enseñanza del idioma inglés para el mejoramiento de la expresión oral en alumnos del quinto de secundaria, Institución Educativa Secundaria de Menores "Colegio Nacional de Iquitos", San Juan Bautista, 2014.* (Tesis de Licenciatura). Iquitos, Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Recuperado el 14 de Julio de 2017, de <https://n9.cl/hrbk>

Barquero D'Avanzo, M., & Ureña Salazar, E. (2015). Rúbricas para evaluar la competencia oral en un segundo idioma: Un estudio de caso. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, vol. XVI, núm. 34, 2015,

pp. 1-22, 1-22. Recuperado el 25 de Octubre de 2017, de <https://www.redalyc.org/pdf/666/66643073002.pdf>

British Council: Educational Intelligence. (2015). *Inglés en el Perú: Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. Mayo 2015. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/nu17>

Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>

Carriazo Ruiz, J. R. (2014). *Corrección en el vocabulario. Propiedad e impropiedad léxica*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2017, de Slideshare web site: <https://es.slideshare.net/joseramoncarriazo/correccin-en-el-vocabulario-propiedad-e-impropiedad-lxica-el-conceto-es-el-conceto>

Centro Virtual Cervantes. (2017). *Diccionario de términos clave de ELE (version online): Uso lingüístico*. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/usolinguistico.htm

Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016*. (Tesis de Licenciatura). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de

Septiembre de 2017, de
<http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6178/EDScecrfa.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta n°16, Año 5 julio-diciembre*, 2-5. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/mnp26>

Colmenares, Y. (2012). *Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura*. (Tesis de Licenciatura). Barquisimeto, Venezuela: Universidad Central de Venezuela. Recuperado el 25 de Agosto de 2017, de <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf>

Díaz-Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Recuperado el 10 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/p0jy>

Dos Santos, A. M. (2013). *Estrategias creativas para el desarrollo de la producción oral en inglés*. (Tesis de Maestría). Bárbula, Venezuela: Universidad de Carabobo. Recuperado el 21 de Octubre de 2017, de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/849/1/adossantos.pdf>

Egaña, R. (2017). *Coherencia y cohesión*. Recuperado el 21 de Setiembre de 2017, de Slideshare web site: <https://www.slideshare.net/proferodrigo/coherencia-y-cohesin-74292704>

Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>

FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de fluentu.com/blog/educator-english/esl-vocabulary-games/

García López, L., Martínez López, P. J., & Ortega Marcelo, P. (2009). *La observación sistemática*. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado el 12 de Noviembre de 2017, de https://docplayer.es/13130435-La-observacion-sistemica.html#download_tab_content

Gatica-Lara, F., & Uribarren-Berrueta, T. N. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 5, enero-marzo, 2013, pp. 61-65. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230010.pdf>

Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE*, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxixu>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación 6ta ed.* México: McGraw-Hill.

Herrera Mesen, J. R. (2015). *Lineamientos para las pruebas orales y de ejecución*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2017, de Slideshare

web site: <https://es.slideshare.net/joseherreramesen/lineamientos-para-las-pruebas-orales-y-de-ejecucin>

Horche Lahera, R., & Marco Oqueranza, M. J. (2008). *El concepto de fluidez en la expresión oral*. Recuperado el 22 de Setiembre de 2017, de Centro Virtual Cervantes: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf

Houhou, I. (2013). *Enhancing EFL Learners' speaking skill through effective teaching methods and strategies* (Tesis de maestría). Biskra, Argelia: MOHAMED KHEIDER UNIVERSITY OF BISKRA. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://pdfs.semanticscholar.org/8d30/f86c6915dd3be7ea8104284c9c1debd485d4.pdf>

Játiva Caicedo, L. A. (2014). *La estimulación adecuada y su influencia en el aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del centro de educación inicial "José María Velasco Ibarra" de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2012-2013*. (Tesis de Licenciatura). Ibarra, Ecuador: Universidad Técnica del Norte. Recuperado el 02 de Septiembre de 2017, de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4160/1/05%20%20FECYT%202083%20TESIS.pdf>

Juan Rubio, A. D., & García Conesa, I. M. (2013). El uso de los juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol. 6, N° 3, 169-185, 171.

Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Lara Salazar, S. J. (2012). *Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje*. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://es.slideshare.net/sjanethlara/ruleta-de-aprendizaje-silvia>

Learn English in a homestay. (2017). *Los 10 mejores juegos y actividades de ESL para estudiantes adultos de inglés*. Recuperado el 23 de Setiembre de 2017, de <https://www.learnenglish1-2-1.com/es/Los-10-mejores-juegos-y-actividades-de-ESL-para-adultos-aprendices-de-ingl%C3%A9s/>

León Cerna, G. J. (2014). *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés, caso: estudiantes de mecatrónica del SENATI, de La Esperanza-Trujillo, ciclo académico 2013-II*. (Tesis de Maestría). Trujillo, Perú: Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado el 30 de Julio de 2017, de <https://n9.cl/29nm8>

Leyva Barajas, Y. E. (2010). *Evaluación del Aprendizaje: Una guía práctica para profesores*. Recuperado el 25 de Agosto de 2017, de https://www.ses.unam.mx/curso2012/pdf/Guia_evaluacion_aprendizaje2010.pdf

Medellín Gómez, A., & Rodríguez Sánchez, I. (2014). Propuesta metodológica para la evaluación de vocabulario académico a través de la lingüística de corpus. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*. Vol. 52, no 2,

diciembre de 2014., 43. Recuperado el 12 de Septiembre de 2017, de https://scielo.conicyt.cl/pdf/rla/v52n2/art_03.pdf

Ministerio de Educación. (2004). *Guía de Evaluación del Aprendizaje*. Lima, Perú: MINEDU.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

Oliver, P. (2017). *Quién soy yo. Juego clásico para niños*. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/quien-soy-yo-juego-clasico-para-ninos/>

Ortiz Ocaña, A. L. (2005). *Didáctica lúdica*. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de Monografias web site: <https://n9.cl/ndgte>

Parra Cardozo, D. L., & Parra Cardozo, W. (2012). *Mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de grado sexto de básica secundaria*. (Tesis de Licenciatura). Florencia, Caquetá, Colombia: Universidad de la Amazonía. Recuperado el 05 de Julio de 2017, de <https://n9.cl/xlyat>

Pastor Lozano, A. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*. (Tesis de Licenciatura). Valladolid, España: Universidad de Valladolid. Recuperado el 02 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/r79pu>

Pérez León, L. E. (2016). *Juegos didácticos en la Educación preescolar*. Recuperado el 22 de Setiembre de 2017, de <https://slideplayer.es/slide/9225563/>

Perona Jara, L. (2015). *Desarrollo gramatical en niños con trastorno específico del lenguaje: el género gramatical*. (Tesis doctoral). Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado el 22 de Octubre de 2017, de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/671493/perona_jara_laura.pdf?sequence=1

Picón Jácome, É. (2013). La rúbrica y la justicia en la evaluación. *Íkala, revista de lenguaje y cultura. Medellín - Colombia, Vol. 18, Issue 3 (September-December, 2013)*, pp. 79-94. Recuperado el 23 de Octubre de 2017, de <http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v18n3/v18n3a6.pdf>

Presutti, F. (2013). *Las pruebas educativas ISPEF*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017, de http://www.ispef.org/nuovo/index_htm_files/ESP%20-%20Test%20Educativi.pdf

Radwan, R. M. (2012). *Awareness and attitudes of Gaza Secondary EFL Teachers towards the methods of teaching the speaking skill*. (Masters Thesis). Gaza, Gaza-Strip, Palestina: Al-Azhar University-Gaza. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/tu6ll>

Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]*. Recuperado el 10 de Agosto de 2017, de <https://dle.rae.es>

Rivera, S. J. (2014). *Stages of speaking*. Recuperado el 22 de Octubre de 2017, de Slideshare web site: <https://es.slideshare.net/serilsarahjane/stages-of-speaking>

Rodriguez Sanabria, M., & Jacobo Vargas, S. (2015). *Desarrollo de la expresión oral en inglés a través de situaciones teatrales-sketches en ciclo II de un colegio público de Bogotá*. (Tesis de Licenciatura). Bogotá, Colombia: Universidad Libre. Recuperado el 21 de Setiembre de 2017, de <https://n9.cl/uizm>

Rosales Mejía, M. M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, (págs. 1-13). Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 12 de Julio de 2017, de <https://n9.cl/acq06>

Salazar Posada, C. V., & Villamil Francis, A. M. (2012). *Application of games for the development of speaking skill in fourth graders from Remigio Antonio Cañarte School*. (Tesis de Licenciatura). Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/dogo5>

Secretaría de Educación Pública. (2012). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México D.F., México:

Secretaría de Educación Pública (SEP). Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/ihy5>

Shofa, A. (2008). *Hesitation pauses in conversational interaction of the English letters and language department's students at the State Islamic University of Malang*. Malang, Indonesia: The State Islamic University of Malang. Recuperado el 10 de Octubre de 2017, de <http://etheses.uin-malang.ac.id/4585/1/03320005.pdf>

Supo Condori, J. A. (2010). *SEPARATA: BASES PARA EL ANÁLISIS DE DATOS CLÍNICOS Y EPIDEMIOLÓGICOS*. Recuperado el 15 de Julio de 2017, de Scribd web site: <https://es.scribd.com/document/192335869/Apuntes-de-Bioestadistica-Supo>

The British Council. (2016). *Mystery Bag Game*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>

UNESCO, I. d. (2013). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE 2011*. Recuperado el 2017, de UNESCO Institute of Statistics Web site: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/isced-2011-sp.pdf>

Ur, P. (2009). *A course in language teaching: Practice and theory*. United Kingdom: Cambridge University Press.

Villalva Chambi, A. (2012). *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de las*

IES. Industrial "Peru BIRF de Juliaca" 2011. (Tesis de Maestría). Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano-Puno. Recuperado el 22 de Agosto de 2017, de <https://es.slideshare.net/yitzelyo/tesis-juegos-verbales-abel>

ANEXOS

1: Matriz de consistencia

Título: Programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>Problema General ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la pronunciación en el inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la fluidez en el inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017? ¿Cuál es el del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento del vocabulario en el inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la gramática en el inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017?</p>	<p>Objetivo General Evaluar el efecto del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar la eficacia del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la pronunciación en la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 Determinar la eficacia del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la fluidez en la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 Determinar la eficacia del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento del vocabulario en la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 Determinar la eficacia del programa educativo de juegos didáctico en el mejoramiento de la gramática en la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017</p>	<p>Hipótesis General La aplicación del programa educativo de juegos didáctico mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017</p> <p>Hipótesis Específicas La aplicación del programa educativo de juegos didáctico mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 La aplicación del programa educativo de juegos didáctico mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 La aplicación del programa educativo de juegos didáctico mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017 La aplicación del programa educativo de juegos didáctico mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017</p>	<p>Unidad de estudio: Estudiante</p> <p>Tipo: Experimental Prospectivo Transeccional Analítico</p> <p>Diseño: Cuasi-experimental</p> <p>Población: N=377</p> <p>Muestra: n = 67</p> <p>Técnicas: Observación sistemática y prueba educativa</p> <p>Instrumentos: Prueba de desempeño oral y rúbricas</p>

2: Instrumentos de recolección de datos

Rúbrica de pronunciación

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Volumen	1. La pronunciación es fuerte con volumen muy 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.
Acentuación	2. Es capaz de producir la mayoría de los sonidos fuertes, o sonidos débiles según el mensaje.	Es capaz de producir algunos sonidos fuertes, o sonidos débiles según el mensaje.	Es capaz de producir pocos sonidos fuertes, o sonidos débiles según el mensaje.	No es capaz de producir sonidos fuertes, o sonidos débiles según el mensaje.
Entonación	3. Entona las palabras y frases de acuerdo al tipo de expresión, que la comunicación no se obstaculiza.	Entona las palabras y frases claramente, que hace posible la comunicación.	Entona las palabras y frases con dificultad haciendo que su comunicación no sea comprendida	Entona las palabras y frases con dificultad, haciendo imposible su comunicación
	4. Presenta una muy clara pronunciación a la hora de expresarse.	Presenta una clara pronunciación a la hora de expresarse.	Presenta una pronunciación poco clara a la hora de expresarse.	No presenta una pronunciación natural hora de expresarse.

Rúbrica de fluidez

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Vacilación	5. Se expresa sin vacilación todo el tiempo que hace posible su comunicación.	Se expresa con cierta vacilación, logrando una comunicación al momento de habla	Se expresa con poca vacilación al momento de hablar, que no hace posible su comunicación.	Se expresa con mucha vacilación, haciendo imposible comunicarse.
Espontaneidad	6. Se expresa con espontaneidad todo el tiempo en el uso de las palabras haciendo posible la comprensión.	Se expresa con espontaneidad en el uso de las palabras haciendo posible la comprensión.	Se expresa con espontaneidad cada cierto tiempo en el uso de las palabras haciendo posible la comprensión por momentos.	Muestra mucha dificultad en la hora de expresarse con espontaneidad en el uso de las palabras haciendo imposible la comprensión.
Naturalidad	7. Se expresa sin pausas, sin equivocaciones todo el tiempo que hace posible su comprensión.	Se expresa sin pausas todo el tiempo haciendo posible su comprensión.	Se expresa sin pausas por momentos haciendo que su comprensión no sea posible.	Se expresa con pausa todo el tiempo que hace imposible su comprensión.

Rúbrica de vocabulario

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Pertinencia	8. Utiliza un vocabulario pertinente durante todo el tiempo a la hora de comunicarse.	Utiliza un vocabulario pertinente a la hora de comunicarse.	Utiliza poco vocabulario pertinente haciendo que no sea posible comunicarse.	No hace uso pertinente del vocabulario haciendo imposible comunicarse.
Propiedad	9. Usa un vocabulario apropiado a la	Usa un vocabulario apropiado	Usa poco vocabulario apropiado	Muestra dificultad en el apropiado uso

	situación e interlocutor.	haciendo posible su comprensión.	haciendo que no sea posible la comprensión por momentos.	del vocabulario haciendo imposible la comprensión.
Amplitud	10. Utiliza un vocabulario amplio, sin repetir palabras haciendo posible la comunicación.	Utiliza un vocabulario amplio que hace posible la comunicación.	Utiliza poca amplitud de expresiones, que no hace posible comunicarse.	Se muestra con dificultad en la amplitud del vocabulario que hace imposible comunicarse.

Rúbrica de gramática

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Uso	11. Usa correctamente el tiempo gramatical de acuerdo a la situación y tema de conversación.	Da buen uso gramatical a la hora de expresarse.	Da bajo uso gramatical a la hora de expresarse.	Usa con dificultad la gramática a la hora de expresarse.
Estructura	12. Usa una adecuada estructura gramatical correctamente para expresarse.	Usa las estructuras gramaticales, casi siempre al momento de expresarse.	Usa pocas estructuras gramaticales en algunas ocasiones al expresarse.	Usa con dificultad las estructuras gramaticales al momento de expresarse.
Sintaxis	13. Combina y une palabras perfectamente en las oraciones de forma simple y compuesta a la hora de expresarse.	Combina y une palabras adecuadamente en las oraciones de forma simple y compuesta a la hora de expresarse.	Combina y une palabras en las oraciones, en algunas ocasiones a la hora de expresarse.	No combina, no une las palabras en las oraciones a la hora de expresarse.

Speaking Performance Test

Estimado estudiante, esta prueba es parte del proyecto de investigación "Programa educativo de juegos didácticos" para el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017, por lo que le pedimos su colaboración resolviendo el test en pareja con honestidad.

Los resultados obtenidos serán totalmente confidenciales. ¡Gracias!

Name:

Date.....

Class:

ACTIVITY N° 01

Work in pairs and make a role play using this situation.

Student A: Imagine that you are a **girl/boy**. You want to have fun this weekend. Invite your friend to go out together.

Student B: Imagine that are a girl/boy. Your friend will invite you to go out, but you are too busy. Refuse his/her invitation politely.

Student A: Make him/her accept the invitation saying that you are going to pay the bill.

Student B: You are going to say no, because you have a lot of work and it is difficult to go out.

Student A: Go to the restaurant and buy delicious food. Surprise him/her with favorite meal.

Student B: Accept the food, because you are hungry and thank him/her

En esta sección se evaluará en una escala de 1 a 4 puntos teniendo como criterio los siguientes ítems:

Pronunciación y fluidez(1-4)

ACTIVITY N° 02

Work in pairs and answer the questions.

Students work in pairs. They have a discussion, answering the question bellow. They then tell the rest of the class what they decided.

What do you think is the sport with more fans? Why?

What TV programs are educative for the children and teenagers? Why?

Who does the shopping in your house?

How many people live in your house?

How would you like your house in the future? Why?

En esta sección se evaluará en una escala de 1 a 4 puntos teniendo como criterio los siguientes ítems:

Vocabulario y gramática (1-4)

3: Informe de validez y confiabilidad

INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

Se determinó mediante el juicio de jueces o método Delphi, los jueces fueron: Mgr. Ema Raquel Moscoso Luppi, Mgr. Ynés Amanda de la Puente González y Lic. Julio Vo Ríos Soria; los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos para este caso el mismo que debe analizar como mínimo 0.80 en el coeficiente de correlación calculado:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS A TRAVÉS DEL JUICIO DE JUECES

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO			
		Prueba de desempeño oral		Rúbricas	
		Ítems correctos	%	Ítems correctos	%
1	Lic. Ema Raquel Moscoso Luppi	8	84.55	13	85.12
2	Lic. Ynés Amanda De La Puente González, Mgr.	8	81.25	13	84.56
3	Lic. Julio Vo Ríos Soria	8	86.625	13	88.36
TOTAL			84.14		86.01

VALIDEZ DE LA PRUEBA EDUCATIVA DE EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS.

$$\text{Prueba de desempeño oral: } Validez = \frac{252.42}{3} = 84.14$$

$$\text{Rúbricas: } Validez = \frac{258.04}{3} = 86.01$$

Interpretación de la validez: de acuerdo a los instrumentos revisados por juicio de jueces se obtuvo una validez del **84.14%** en la prueba de desempeño oral, y de **86,01%** en las rúbricas; encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido; considerándose como Validez Moderada.

CONFIABILIDAD DE LA RUBRICA DE EXPRESION ORAL EN INGLÉS.

La Confiabilidad para la rúbrica de expresión oral en inglés., se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

Estadísticos de confiabilidad para la rúbrica de expresión oral en inglés

Alfa de Cronbach para la rúbrica de expresión oral en inglés.	Nº de ítems
96.20	13

La confiabilidad de la rúbrica de expresión oral en inglés coeficiente Alfa de Cronbach fue mayor de 0,80 (**0.96 ó 96.2%**) que es considerado valido para su aplicación.

4: Programa educativo de juegos didácticos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION

SECUNDARIA

PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

ROSA PATRICIA OLÓRTEGUI REÁTEGUI

SALLY MORGANA ROJAS PINEDO

IQUITOS, PERÚ

2017

I. INFORMACIÓN SOBRE LA INSTITUCIÓN RESPONSABLE

1.1. Nombre de la institución responsable:

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades – Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

1.2. Unidad que administrará la ejecución del programa:

Dirección de Investigación de la FCEH

1.3. Responsables:

- ROSA PATRICIA OLÓRTEGUI REÁTEGUI
- SALLY MORGANA ROJAS PINEDO

II. INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL PROGRAMA.

2.1. Título del programa:

PROGRAMA EDUCATIVO JUEGOS DIDÁCTICOS

2.2. Ubicación o ámbito:

Institución Educativa Publica Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, distrito de Iquitos, provincia de Maynas, departamento de Loreto.

2.3. Duración:

3 meses

2.4. Instituciones co-responsables:

Institución Educativa Publica Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey.

Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Departamento Académico de Idiomas Extranjeros.

2.5. Beneficiarios

2.5.1. Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos del programa educativo, son los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

2.5.2. Beneficiarios indirectos:

Los beneficiarios indirectos del programa educativo son los profesores de la Institución Educativa Pública Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, las instituciones públicas y privadas que inviertan en este programa educativo, los estudiantes del programa de estudios de Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros.

2.6. Metas:

La meta es que el 80% de estudiantes desarrollen la expresión oral a un nivel aceptable.

2.7. Presupuesto total (valor aproximado):

S/ 1650.00

III. SÍNTESIS DEL PROGRAMA

3.1. Fundamentación teórica:

El presente programa educativo tiene como finalidad mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria, mediante sesiones de aprendizaje realizadas en clase en donde se utiliza estrategias meta cognitivas para ayudar al estudiante en su proceso de aprendizaje. El programa educativo de juegos didácticos toma como base teórica al autor Gutiérrez Fresneda (2001) que en su teoría psicológica de juegos menciona lo siguiente: “El juego requiere una auto superación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera” (p. 15). Gran parte de los juegos, logran un desarrollo del individuo puesto que a través de ellos el niño explora, experimenta y se relaciona con el medio que lo rodea. El juego a su vez, logra en los estudiantes una satisfacción única donde se desenvuelve sin mayores conflictos. Quiere decir, que el estudiante a través de los juegos puede desarrollar situaciones de su vida en diferentes circunstancias de manera satisfactoria en donde se relaciona con lo que sucede a su alrededor.

En la enseñanza del idioma inglés existen muchas y diferentes tipos de juegos con diferentes capacidades y habilidades que se desarrolla en una clase a través de la estrategia metacognitiva. El juego didáctico presenta un rol importante para la enseñanza del inglés hacia los estudiantes, porque es una forma dinámica y entretenida de aprender.

IV. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

4.1. Objetivo General:

Mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

4.2. Objetivos Específicos:

- a. Mejorar la pronunciación en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- b. Mejorar la fluidez en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- c. Mejorar el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.
- d. Mejorar la gramática en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2017.

4.3. Contenidos temáticos:

1. Daily routine
2. What are your favorite hobbies?
3. What is your favorite tv program?
4. Shopping
5. Describing people
6. What is your favorite sport?
7. My family

- 8. I feel sick
- 9. Food and drink
- 10. My dream house
- 11. Festivities in our Iquitos city
- 12. Invitations

4.4. Evaluación:

La evaluación formativa se desarrolla a lo largo del programa educativo en cada sesión de aprendizaje, utilizando guías de observación, pruebas de desempeño oral a través de las tareas comunicativas en aula y rúbricas. La evaluación sumativa se desarrolla al final del programa educativo, con la finalidad de evaluar la efectividad del mismo, utilizando una prueba de desempeño oral y rúbricas.

V. CONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nº	Sesiones	A	Setiembre					Octubre				Noviembre				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Pre test	X														
2	Sesión 1		X													
3	Sesión 2			X												
4	Sesión 3				X											
5	Sesión 4					X										
6	Sesión 5						X									
7	Sesión 6							X								
8	Sesión 7								X							
9	Sesión 8									X						
10	Sesión 9										X					
11	Sesión 10											X				
12	Sesión 11												X			
13	Sesión 12													X		
14	Post test														X	

VI. Unidades del programa

TÍTULO DE LA UNIDAD: “DESCRIBING PEOPLE”

A. INFORMACIÓN GENERAL

1. I E : Rosa Agustina Donayre de Morey.
2. ÁREA CURRICULAR : Inglés
3. FECHA DE INICIO : Martes 29 de Agosto de 2017
4. FECHA DE TERMINO : Miércoles 22 de Noviembre de 2017
5. DURACIÓN EN SEMANAS : 14 semanas
6. GRADO Y SECCIÓN : 3° J
7. HORAS SEMANALES : 2 horas
8. PROFESORA DEL ÁREA : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

B. DESCRIPCIÓN GENERAL:

La Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey, a través del área de inglés, tiene por finalidad el logro de las competencias comunicativas. Es por ello que, en la presente unidad, se desarrolla la capacidad fundamental de expresión oral. Esta capacidad se dará en forma articulada con valores y actitudes fundamentales que permitirán alcanzar los logros de aprendizaje planteados lo cual va a permitir al estudiante aprender a conocerse.

Es así como en el tercer grado se abordan temas como describiendo personas, rutinas diarias, deportes, para que tengan una buena relación con sus compañeros y otros temas que se mostraran en los contenidos para que así los estudiantes puedan desenvolverse en su entorno y al mismo tiempo puedan dar sus opiniones e ideas dentro de los temas designados, usando la expresión oral constantemente.

C. ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

N° DE SESIÓN	TEMAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
01	Daily routine	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their routines by playing pass the ball using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric
02	Favorite hobbies	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their favorite hobbies by playing guessing using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric
03	What is your favorite Tv programs?	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their favorite TV programs by who lie? using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric
04	Shopping	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about shopping by guess the clothes using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric

05	Describing people	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. Interacts with peers about describing people by playing who I am? using fluent and accurate language. Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubrics</p>
06	What is your favorite sport?	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. Interacts with peers about their favorite sport by playing Move now using fluent and accurate language. Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubrics</p>
07	My family	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. Interacts with peers about their family by solving the puzzle using fluent and accurate language. Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>
08	I feel sick	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. Interacts with peers about sickness by guessing the sickness using fluent and accurate language. Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>
09	Food and drink	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 	<p>Observation Sheet</p> <p>Rubric</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Interacts with peers about food and drink by playing I say using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	
10	My dream house	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their dream house by playing run and stick using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric
11	Festivity in our Iquitos city	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about festivity in Iquitos city by guessing using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric
12	Invitations	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about invitations by drawing using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation Sheet Rubric

LEARNING SESSION N° 1


I. GENERAL INFORMATION:

1. School : I.E.P.P.S.M "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Daily routine
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtogui Reátegui Rosa Patricia.
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT :

COMPETENCY	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Interacts strategically in English • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their routines by playing pass the ball, using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubrics</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Pre speaking</p> <p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>Greetings between teacher and students. First, the teacher starts the class greeting to the students and she introduces herself, then the teacher asks to the students about the date and a volunteer puts the date on the board. The students write the date on their notebook.</p> <p>Teacher: Good afternoon students? Student: Good afternoon miss. Teacher: How are you today? Students: Fine miss. The teacher puts some pictures on the board</p>	5'	Teacher and students' voice
<p>Previous knowledge & Cognitive conflict</p>	<p>Look at the pictures and discuss the following questions</p> 	5'	

<p>While-Speaking</p>	<p>What you can see in these pictures? Who are those person? What are they doing? What is the topic for today? Then, the teacher says what each picture means; and asks them to practice the vocabulary.</p> <p style="text-align: center;">DAILY ROUTINE</p> <p>Game #01: Vocabulary Name of the game: Catch the routine. Materials: Pictures, bag. Objective: building new vocabulary and pronunciation</p> <p>Procedure: The teacher puts the pictures in a small bag, each student must catch a picture of the bag and says aloud, in order to practice and familiarize with the pronunciation of the vocabulary of daily routines.</p> <p>Game #02: Name of the game: Continue the phrase Materials: copies Objectives: Follow the sequence Procedure: The teacher reads a phrase and stops in one. The students must guess the next word. This must be correct. The teacher gives a point to each student who guesses then word.</p> <p>The winner is the one who has more points.</p> <p>When I get up in the morning, I..... When I come back to the school, I..... When Peter finishes eating, he..... When I finish to take a shower, I..... When I feel tired, I..... When Maria gets dressed at 6 a.m., She..... When Luis and Liz go home, they.....</p> <p>Game #03: Name of the game: Pass the ball Material: Ball Objectives: Make a sentences with a good pronunciation Procedure:</p> <p>The teacher plays a song. Students pass the ball hand in hand. When the song stops, the student</p>	<p>20'</p> <p>20' min</p> <p>20'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Bag</p> <p>Teacher and students' voice</p> <p>Copies</p> <p>Teacher's and student's voice</p>
-----------------------	--	--------------------------------------	---

	who has the ball says a sentence with the daily routine given by the teacher.		Ball, song.
Post-Speaking	<p><u>Game #04:</u></p> <p>Name of the game: Charade Objectives: Recognize the daily routine by a mimic Procedure: The teacher whispers a routine to a student. That student represents it, and the class guess the routine.</p>	15'	Teacher's and student's voice
Metacognition	<p>Learners answer the teacher's questions. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirvió lo aprendido? ¿En qué situaciones podemos utilizar lo aprendido? ¿Cuál fue el tipo de textos utilizados? ¿Cómo es el formato de este tipo de texto?</p>	5'	Teacher's and student's voice

IV. **BIBLIOGRAPHY**

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxix>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. **APPENDIX**

Assessment: Observation sheet

Teachers: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui
Sally Morgana Rojas Pinedo

Class: 3rd J

Topic: Daily routines

Nº	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about their routines by playing pass the ball using fluent and accurate language. 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			

24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 02

I. GENERAL INFORMATION:


1. School : I.E.P.P.S.M "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : What is your favorite hobby?
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia.
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT :

COMPETENCY	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
Communicates with others in English orally.	<ul style="list-style-type: none"> • Interacts strategically with different interlocutors in English • Reflect and evaluate the text content, context and format 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their favorite hobbies by playing guessing using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher starts the class greeting.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teacher: Hello, students. How are you today? • Students: Excellent • Teacher: Can you help me to remember the date • Students: Yes miss 	10'	Teacher and students' voices
<p>Previous knowledge & Cognitive conflict</p>	<p>The teacher asks to some students, what do you do in your free time? And the students answer that question. The teacher will write the answer on the board. According to this the student guess the topic.</p> <p style="background-color: #90EE90; display: inline-block;">What is your favorite hobby?</p>		
<p>Pre-Speakin</p>	<p style="text-align: center;">Game #01: Vocabulary</p> <p>Name of the game: choose a card Materials: Cardboard, picture Objectives: Pronunciation</p>	15'	Teacher's and student's voice Pictures

	<p>Procedure: The teacher will present some cards with a picture and the student will have to say what hobby is.</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #02:</u></p> <p>Name of the game: What is he/she doing? Materials: Pictures Objectives: Recognize the actions</p> <p>Procedure: The teacher will show actions by pictures and the student will have to make a sentence according to the action.</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #03:</u></p> <p>Name of the game: Guess the complete phrase Materials: Postcards Objectives: Learn pronunciation, fluency Procedure: say their likes or dislikes</p> <p>🔴 Make postcards according to the number of the students in the class. The cards can say: "I love to..." "I like so much..." "I depress that..." "I excite that..." "I surprise that.....", etc.</p> <p>🔴 Take one of the cards, for example: "I love that...", don't show it to the rest and invent and say the follow in the phrase, being honest, for example: ".....that give me presents" and the students must guess the first part". They should do saying "Do you like?", ¿Do you surprise?" , until one student say "¿Do you love?".</p> <p>🔴 It is acceptable a maximum numbers of tries, for example 3 and if in 3 don't guess, lost.</p>	<p>20'</p> <p>20'</p> <p>20'</p>	<p>Teacher and students' voice Pictures</p> <p>Teacher's and student's voice</p> <p>Photocopies Postcards</p> <p>Teacher's and student's voices, postacrds</p>
While-speaking			
Post- speaking	<p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;"><u>Game #04:</u></p> <p>Name of the game: Catch your chair Materials: Chairs Objectives: Speak aloud with a good pronunciation and fluency the sentences.</p> <p>Procedure: The teacher puts a song, when the song stop the students will catch their chair; the student without chair will say their favorite hobbies in a sentence.</p>	<p>20'</p> <p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Chairs</p>
Metacognition	<p>Learners answer the teacher questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué nos sirvió lo aprendido? • ¿En qué situaciones podemos utilizar lo aprendido? 		<p>Teacher and students' voice</p>

IV. **BIBLIOGRAPHY**

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. **APPENDIX**

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui
Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: What is your favorite hobbies?

	Names of the students	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Interacts with peers about their favorite hobbies by playing guessing using fluent and accurate language. 1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			

02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 03




I. GENERAL INFORMATION:



1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : What is your favorite TV program?
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers: Olórtégui Reátegui Rosa Patricia.
Rojas Pinedo Sally Morgana.

II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
Communicates with others in English orally (Speaking)	<ul style="list-style-type: none"> • Expresses orally their ideas and opinions in English. • Reflects and evaluates the text content, context, and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their favorite TV programs by who lie? using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
Greetings	<p>Students and the teacher greet each other.</p> <p>Teacher: Good morning!</p> <p>Students: Good morning teacher!</p> <p>Teacher: How are you today?</p> <p>Students: fine thank you!</p> <p>The teacher asks students for the date and somebody in the classroom write it on the board.</p>	5´	Teacher and students' voice
Date	<p>Look the picture and discuss the following questions</p>	15´	Pictures
Previous knowledge &	  		

<p>Cognitive conflict</p> <p>Pre - speaking</p>	<p>Cambiar las figuras por otras más educativas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ What can you see in this picture? ✓ What kind of program can you see in the picture? ✓ What kind of TV programs do you watch? ✓ Where can you find them? ✓ Who are they? <p>“What is your favorite TV Program?” Then learners participate to give their opinion.</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #01: Vocabulary</u></p> <p>Name of the game: Sorting programs Materials: Boxes, pictures Objectives: Identify the program with its category</p> <p>Procedure: The teacher puts 4 boxes: one box of News. Sport, Documentary, Soap opera. The students will choose the picture according to the category.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: orange; padding: 5px; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">New</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: green; padding: 5px; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Sport</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: blue; padding: 5px; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Soap Opera</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: gray; padding: 5px; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Docume ntary</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p style="text-align: center;">25'</p>	<p style="text-align: center;">Teacher´s and student´s voices Boxes Pictures</p>
<p>While speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: WHO LIE? Materials: pictures Objectives: Recognize the program Procedure:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Separate to the students in pairs and give them a photo or picture to each one. • Ask them that they say a description about it and the other one a totally false. • After that, showing a part of their photos to the rest of the class will listen their description, the others can make question and ask more details and the end, both expositions must decide what is the true and what is the false, can vote individuality or per pair. • The students who guess more, win. <p style="text-align: center;"><u>Game #03:</u></p>	<p style="text-align: center;">20'</p>	<p style="text-align: center;">Teacher and students voice Picture</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students voice</p>

Post speaking	Name of the game: Shan Ken Po Material: Pictures Objectives: Infer the programs	20´	
	Procedure: The students will play this game by moving the hands showing scissor, stone and paper; the student A shows scissor and the other student B paper, the student A is the winner. The winner will show a picture and will ask: What category belongs this picture? And the other student answer the question.	5´	
Metacognition	Feedback Metacognition (self-assessment) Learners answer the teacher questions. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendiste? • ¿En qué situaciones lo aprendí? • ¿Pudieron aprender mediante los juegos? 		

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtogui Reátegui
Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: What is your favorite TV programs?

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about their favorite TV programs by who lie? using fluent and accurate language 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			

21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 4



I. GENERAL INFORMATION:























































1. School : I.E.P.P.S.M "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Shopping
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia.
Rojas Pinedo Sally Morgana.


II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
Communicates with others in English orally (Speaking)	<ul style="list-style-type: none"> • Expresses orally their ideas and opinions in English. • Reflect and evaluate the text content. Context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about shopping by guess the clothes using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greeting</p> <p>Date</p> <p>Previous knowledge & Cognitive conflict</p>	<p>The teacher starts the class greet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teacher: Hello students. How are you today? • Student: Excellent. <p>Look the picture and discuss the following questions</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>What you can see in these pictures?</p>	5'	Pictures

	<p>  Do you like to go shopping?  What are they doing these people?  What is the topic for today? SHOPPING <u>Game 01: Vocabulary</u> Name of the game: Memory Materials: Pictures, carton, glue, Objectives: Learn new words. Procedure: The teacher presents a big square with picture recurrent and the picture won't be shown, where the students choose each little square with a picture and then look for other little square with the correct picture. Win the student who find each picture with its couple. </p> <table border="1" data-bbox="539 763 1062 1128"> <tr> <td>PIERNAS </td> <td>LEGS </td> <td>BRAZO </td> <td>ARM </td> </tr> <tr> <td>VESTIDO </td> <td>DRESS </td> <td>CAMISETA </td> <td>SHIRT </td> </tr> <tr> <td>CALCETINES </td> <td>SOCKS </td> <td>ZAPATOS </td> <td>SHOES </td> </tr> </table>	PIERNAS 	LEGS 	BRAZO 	ARM 	VESTIDO 	DRESS 	CAMISETA 	SHIRT 	CALCETINES 	SOCKS 	ZAPATOS 	SHOES 	<p>20'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Teacher's and student's voices Pictures, carton, glue,</p>
PIERNAS 	LEGS 	BRAZO 	ARM 												
VESTIDO 	DRESS 	CAMISETA 	SHIRT 												
CALCETINES 	SOCKS 	ZAPATOS 	SHOES 												
<p>While-Speaking</p>	<p><u>Game 02:</u></p> <p>Name of the game: Guess the clothes Material: Paper of colours, picture, glue Objective: Learn fluency</p> <p>Procedure: The students must guess the clothes by questions, each students must choose a primer in where will be a clothes and the student will say characteristic about that clothe and win the student guess the cothe.</p> <table border="1" data-bbox="539 1597 979 1906"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							<p>20'</p>	<p>Teacher's and student's voices, paper of colours, picture, glue.</p>						
															
															

	<p style="text-align: center;"><u>Game 03:</u></p> <p>Name of the game: Whispering game. Materials: Paper Objectives: Learn fluency and pronunciation.</p> <p>Procedure: The teacher form groups of 6 and shows each group a paper with a sentences about the topic. The firrst student star to say the sentences to rest of the group in the ear; the other student makes the same and the last student has to say the correct sentences. Win the group with more correct sentences.</p>	20´	Teacher´s and student´s voices, paper.
	 <p style="text-align: center;"><u>Game 04:</u></p> <p>Name of the game: The ball game Materials: Ball Objectives: Practice pronunciation, fluency and vocabulary</p> <p>Procedure: The students form a circle in the classroom, the teacher choose a student and give him/her the ball, this ball has to go round; the teacher will put a song and when stop the song the student who has a ball will have to say a sentences about the topic and the rest of the class make the same.</p>	20´	Teacher´s and student´s voices, ball.
Post-Speaking	<p>Name of the game: The ball game Materials: Ball Objectives: Practice pronunciation, fluency and vocabulary</p> <p>Procedure: The students form a circle in the classroom, the teacher choose a student and give him/her the ball, this ball has to go round; the teacher will put a song and when stop the song the student who has a ball will have to say a sentences about the topic and the rest of the class make the same.</p>	5´	Teacher´s and student´s voices.
Metacognition	<p>Learners answer the teacher questions</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendiste? ✓ ¿En qué situaciones lo aprendí? ✓ ¿Los juegos usados en clase fueron de mucha ayuda? 		

IV. **BIBLIOGRAPHY**

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016*. (Tesis de

Licenciatura). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>

- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui
Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: Shopping

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about shopping by guess the clothes using fluent and accurate language 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			

05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 05

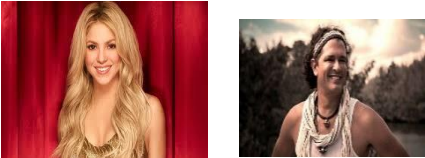
I. GENERAL INFORMATION:





1. School : I.E.P.P.S.M "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Describing people
4. Area : English
5. Time : 90 minute
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana


II. ASSESSMENT :

COMPETENCY	CAPABILITIES	PERFORMANCE	TOOLS
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Interacts strategically in English. • Reflect and evaluate the text content. Context and format 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about describing people by playing who I am? using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greetings</p> <p>Previous knowledge & Cognitive conflict</p>	<p>The teacher starts the class greet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teacher: Hello students. How are you today? • Student: Excellent <ul style="list-style-type: none"> ❖ What's your hair style? ❖ What color are your eyes? ❖ Are you thin or fat? 	5'	Teacher's and student's voices, Picture

<p>Pre-Speaking</p>	<ul style="list-style-type: none"> Students guess the title of the lesson by answering the teacher's question. According to the example: What is the topic? <p style="text-align: center;">“Describing people”</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #01:</u></p> <p>Name of the game: Guessing appearance Materials: Paper, colours, markers, glue. Objectives: Learn vocabulary about the topic</p> <p>Procedure: The teacher sticks four pictures and the words on the board and the students will have to choose the word according to the picture.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">curly</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">fat</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">long</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">short</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">old</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">curly</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">young</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">thin</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">athletic</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">red</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">black</div> </div>	<p>25'</p>	<p>Teacher's and student's voices, paper, marker, glue.</p>
<p>While-Speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: who I am? Materials: Picture, glue, blue tack. Objectives: Learn fluency, vocabulary, pronunciation.</p> <p>Procedure: The teacher forms group of six and choose the coordinator. The teacher gives him/her some pictures to the coordinator and the rest of the class will have to say the description about the person and the coordinator will have to guess who the person is.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>25'</p>	<p>Teacher's and student's voices, picture, glue, blue tack.</p>

<p>Post-Speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: Describing to my classmate Materials: Paper, pen. Objectives: Learn grammar, vocabulary, fluency</p> <p>Procedure: The teacher chooses a student and this student will say the characteristics about a classmate, if a student guess is the winner.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Learners answer the teacher questions.</p>	<p style="text-align: center;">30´</p>	<p>Teacher´s and student´s voices, paper, pen</p>
<p>Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Que aprendimos hoy? ✓ ¿Para qué nos sirvió lo aprendido? ✓ ¿En qué situaciones podemos utilizar lo aprendido? 	<p style="text-align: center;">5´</p>	<p>Teacher´s and student´s voices</p>

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxix>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>

- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet



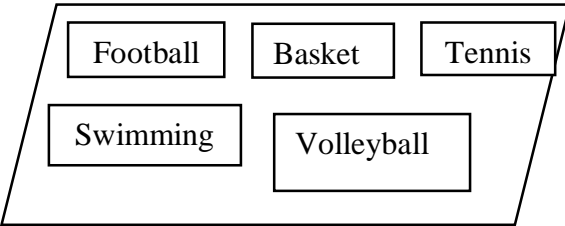
Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui
Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3^d J

Topic: Describing people

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about describing people by playing who I am? using fluent and accurate language 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			

16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

<p>Pre-speaking</p>	<p>According to the pictures, what is the topic for today?</p> <p>“What is your favorite sport”</p> <p><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: Catch your fish Materials: paper, colours, picture, wood, blow-up swimming, little fishes of carton Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher puts the little fishes in the blow-up swimming, in the little fish there are pictures about sports, when the students catch a fish, the students will say the sport which is in the fish.</p>  <p><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Move now Materials: cards, pictures, Paper Objectives: Learn pronunciation, fluency, grammar</p> <p>Procedure: The teacher says that the students put their chair in circle because the teacher needs a big space in the middle of the classroom. Then the teacher puts big cards on the floor with the name of the sports. Finally the teacher shows a little cards with the picture of the sports. The students will have to run and choose the sport on the floor and say a sentences. The student who says more sentences is the winner.</p>  	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures Blue tag, carton, paper, wood, blow-up swimming.</p> <p>25'</p>
<p>While-speaking</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, cards, pictures, paper.</p> <p>25'</p>	<p>Teacher`s and students` voice, pictures, wood, colour paper.</p>

Game #03			
Post-Speaking	Name of the game: Russian roulette Materials: Carton, pictures, wood, colour paper. Objectives: Learn fluency, pronunciation Procedure: The teacher shows the Russian roulette where the pictures of the sport is. A student tours the roulette and choose a classmate for doing a dialogue according to the sport in the roulette. The student with best dialogue is the winner.	30'	Teacher`s and students` voice
Metacognition	¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?	5'	

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easyeslgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtogui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: What is your favorite sport?

		Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming.	Interacts with peers about their favorite sport by playing Move now using fluent and accurate language.	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions.
	Names of the students	1-4	1-4	1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			

23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 07



I. GENERAL INFORMATION:



1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : My family
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	PERFRMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	<ul style="list-style-type: none"> • Interacts strategically with peers in English • Reflects and evaluates the text content, context and format 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their family by solving the puzzle using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
Greetings	<p>Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The teacher: Good morning students! ❖ The students: Good morning teacher! ○ The teacher: How are you today? ❖ The students: Fine! <p>Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What can you see in these pictures? ▪ Who are the members of your family? ▪ Are you the oldest or youngest in your family? 	10´	Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures
	Previous knowledge &	 	

<p>Pre-speaking</p>	<p>According to the pictures, What is the topic for today?</p> <p style="text-align: center;">“My family”</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: Charade Materials: Pictures. Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher gives a picture a student and the student has to perform what is the picture about (grandfather, mother, son, etc.);</p> 	<p>20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures.</p>
<p>While-speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Solve the puzzle Materials: cards, pictures, Paper Objectives: Learn pronunciation, fluency, grammar Procedure: The teacher gives each group one puzzle in where the students have to build and describe who pictures is about. Win the group who guess more pictures.</p> 	<p>20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, pictures, paper.</p>
<p>Post-Speaking</p> <p>Metacognition</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: Performing the pictures Materials: Pictures. Objectives: Learn fluency, pronunciation</p> <p>Procedure: The student makes group and the teacher show a pictures about a member of a family and one member of the group will perform saying a sentences. The group who guess more pictures wins.</p> <p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>	<p>10´</p> <p>5´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, pictures.</p> <p>Teacher`s and students` voice</p>

IV. **BIBLIOGRAPHY**

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. **APPENDIX**

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: My family

		Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming.	Interacts with peers about their family by solving the puzzle using fluent and accurate language.	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions.
	Names of the students	1-4	1-4	1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			

04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 08


I. GENERAL INFORMATION:




1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : I feel sick
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtogui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	PERFORMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	<p>.Interacts strategically with peers in English</p> <p>Reflects and evaluates the text content, context and format</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about sickness by guessing the sickness using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
Greetings	<p>Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The teacher: Good morning students! ❖ The students: Good morning teacher! ○ The teacher: How are you today? ❖ The students: Fine! 	10´	Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures
Previous knowledge &	<p>Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What can you see in these pictures? ▪ How do you feel right now? ▪ What do you do when you feel sick?? <div style="text-align: center;">  <p>According to</p> </div> <p>the pictures, What is the topic for today?</p> <p style="text-align: center;">"I feel sick"</p>	20´	

<p>Pre-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: First aid kit Materials: Wood, medicines. Band aid. Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher show a first aid kit in where there are medicines. The teacher put out some medicine and show to the student, the student will have to say what the use of this medicine is. For example: This medicine is for the flu, this medicine is for the fever.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures.</p>
<p>While-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Guess the sickness. Materials: Cards. Objectives: Learn pronunciation, fluency, grammar</p> <p>Procedure: The teacher will give each group a card in where the coordinator of the group will have to say how his /her group feel, without say what is the sickness. The group who guess more wins.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 2px;">Flu</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 2px;">Diarrhea</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 2px;">Stomachache</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 2px;">Fever</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 2px;">Headache</div> </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, cards.</p>
<p>Post-Speaking</p>	<p align="center"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: How do you feel? Materials: Flash card Objectives: Learn fluency, pronunciation</p> <p>Procedure: The teacher gives a dialogue in little flash cards to each group in where the students will have to order and each group will choose two classmate for saying in class. The group who makes better wins.</p>	<p align="center">10´</p>	<p>Teacher`s and students` voice</p>
<p>Metacognition</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>		

IV. **BIBLIOGRAPHY**

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxix>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. **APPENDIX**

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: I feel sick

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about sickness guessing the sickness using fluent and accurate language. 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			

03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 09




I. GENERAL INFORMATION:




1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Food and drink
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	PERFORMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	Interacts strategically with peers in English Reflects and evaluates the text content, context and format	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about food and drink by playing I say using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	Observation sheet Rubric

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greetings</p> <p>Previous knowledge &</p>	<p>Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The teacher: Good morning students! ❖ The students: Good morning teacher! ○ The teacher: How are you today? ❖ The students: Fine! <p>Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What can you see in these pictures? ▪ How do you feel right now? ▪ What do you do when you feel sick? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	10´	Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures

<p>Pre-speaking</p>	<p>According to the pictures, what is the topic for today</p> <p style="text-align: center;">“Food and drink”</p> <p style="text-align: center;"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: I like Materials: Plastic bag, cards. Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher will have a plastic bag in where will have pictures about the topic. The student will have to take out a picture and say “I like/dislike this food or drink”.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<p>20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures.</p>
<p>While-speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: I say. Materials: Flash cards. Objectives: Learn pronunciation, fluency, grammar</p> <p>Procedure: The student makes group and choose a coordinator. The teacher gives some flash cards about the topic. The coordinator will have to describe the flash card content. The other groups will have to guess. The group who guess more wins.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, cards.</p>
<p>Post-Speaking</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: The Dinner. Materials: Paper, marker. Objectives: Learn fluency, pronunciation</p> <p>Procedure: The teacher presents a situation about the topic, where the student will have to make a performance about a dinner.</p>	<p>10´</p>	<p>Teacher`s and students` voice</p>
<p>Metacognition</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>		

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53oxt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: Food and drink

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about food and drink by playing I say using fluent and accurate language. 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			

03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 10


I. GENERAL INFORMATION:

1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : My dream house
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMENT:

COMPETENCY	PERFORMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	<p>Interacts strategically with peers in English</p> <p>Reflects and evaluates the text content, context and format</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. • Interacts with peers about their dream house by playing run and stick using fluent and accurate language. • Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greetings</p> <p>Previous knowledge &</p>	<p>Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The teacher: Good morning students! ❖ The students: Good morning teacher! ○ The teacher: How are you today? ❖ The students: Fine! <p>Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What can you see in these pictures? ▪ How would you like your house in the future? ▪ Would you live in your city or in other place? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>According to the pictures, What is the topic for today?</p>	10´	<p>Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures</p>

<p>Pre-speaking</p>	<p align="center">“My dream house”</p> <p align="center"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: Parts of the house Materials: Picture Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher presents pictures about parts of a house. The student will have to say which part of the house is.</p> <div data-bbox="533 517 1091 779" data-label="Image"> </div> <p align="center"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Run and stick Materials: Pictures, glue. Objectives: Learn pronunciation, fluency.</p> <p>Procedure: The student makes groups. The teacher will present the picture of a big house on the board and pictures of parts of a house. The pictures will be in the front of the class in a plastic bag. Each student will have to run to the front of the class and take out a picture and stick the picture in the big house. The student who stick the picture will have to say what picture is. The group who stick more pictures wins.</p> <div data-bbox="635 1301 979 1525" data-label="Image"> </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures.</p>
<p>While-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: Creating my dream house Materials: Paper, colours. Objectives: Learn fluency, pronunciation and grammar Procedure: Each group will create their dream house by drawing a house. The group who explain good their dream house wins.</p>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, pictures and glue.</p>
<p>Post-Speaking</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, paper and colour.</p>
<p>Metacognition</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>	<p align="center">10´</p>	<p>Teacher`s and students` voice</p>

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: My Dream House

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about their dream house by playing run and stick using fluent and accurate language. •1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			

03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 11


I. GENERAL INFORMATION:




1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Festivity in our Iquitos city
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtegui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMET:

COMPETENCY	PERFORMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	<p>Interacts strategically with peers in English</p> <p>Reflects and evaluates the text content, context and format</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. Interacts with peers about festivity in Iquitos city by guessing using fluent and accurate language. Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 	<p>Observation sheet</p> <p>Rubric</p>

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
<p>Greetings</p> <p>Previous knowledge &</p>	<p>Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ The teacher: Good morning students! ❖ The students: Good morning teacher! ○ The teacher: How are you today? ❖ The students: Fine! <p>■ Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What can you see in these pictures? ▪ What kind of celebration are these? ▪ Do you like the festivities in your city?  <p>According to the pictures, What is the topic for today?</p> <p>"Festivity in our Iquitos city"</p>	10´	Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures

<p>Pre-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: The Ball Materials: Pictures, Papers, Flash card. Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher gives to the student a little ball, this ball will pass hand by hand; when the teacher stops to clap; the student who has the ball will have to select the word and put in correct picture and say then word aloud.</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Saint</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">The</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">The</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Saint Pedro and Saint Pablo</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Lord of the Miracles</div> </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures, flash card, papers.</p>
<p>While-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Guessing Materials: Flash Card. Objectives: Learn fluency, pronunciation.</p> <p>Procedure: The students makes group. The teacher gives each group a flash card with a festivity in where each group will have to say what is the festivity about. The group who guess the festivities wins.</p> 	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, flash card.</p>
<p>Post-Speaking</p>	<p align="center"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: Acting Materials: Papers. Objectives: Learn fluency, pronunciation and grammar Procedure: Each group will present a dialogue about a festivity, in where each group will have to performance. The group who makes very well wins.</p> 	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, papers.</p>
<p>Metacognition</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>	<p align="center">10´</p>	<p>Teacher`s and students` voice</p>

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxiu>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: Festivity in our Iquitos City

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about festivity in Iquitos city by guessing using fluent and accurate language. 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			

03	C. Jorge Claudio			
04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			

LEARNING SESSION N° 12



I. GENERAL INFORMATION:

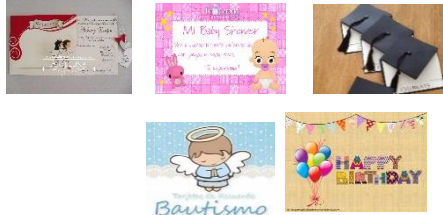
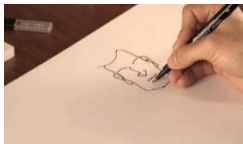

1. School : I.E.P.P.S.M. "Rosa Agustina Donayre de Morey"
2. Cycle : Secondary VII
3. Class : Invitations
4. Area : English
5. Time : 90 minutes
6. Teachers : Olórtogui Reátegui Rosa Patricia
Rojas Pinedo Sally Morgana

II. ASSESSMET:

COMPETENCY	PERFORMANCE	CAPABILITIES	TOOLS
Oral expression	Interacts strategically with peers in English Reflects and evaluates the text content, context and format	<ul style="list-style-type: none">• Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming.• Interacts with peers about invitations by drawing using fluent and accurate language.• Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions.	Observation sheet Rubric

III. DIDACTIC SEQUENCE

STAGES	TASK SEQUENCE	TIME	RESOURCES
Greetings Previous knowledge &	<p style="text-align: center;">Students and the teacher greet</p> <ul style="list-style-type: none">○ The teacher: Good morning students!❖ The students: Good morning teacher!○ The teacher: How are you today?❖ The students: Fine! <p> Look at the pictures and answer the following questions.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ What can you see in these pictures?▪ What is the use of these cards?▪ What kind of card have you received in your life? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"></div> <p style="text-align: center;">According to the pictures, What is the topic for today? “Invitations”</p>	10´	Teacher and students' voice, Board, Marker, pictures

<p>Pre-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #01: vocabulary</u></p> <p>Name of the game: Catch your invitation. Materials: Cards, Flash cards. Objectives: Learn vocabulary</p> <p>Procedure: The teacher presents in a little bag some cards about invitations. On the board will have flash cards with the name of the invitation. The student will have to put the card in the correct flash card with the correct name of the invitation.</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white;">Christening</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white;">Graduatio</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white;">Happy Birthday</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white;">Baby Shower</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white;">Wedding</div> </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, Pictures, flash card.</p>
<p>While-speaking</p>	<p align="center"><u>Game #02</u></p> <p>Name of the game: Drawing Materials: Market, big paper. Objectives: Learn fluency, pronunciation.</p> <p>Procedure: The student makes group. The teacher gives to each group an invitation in where the student will have to draw in a big paper. Each group will have to explain the draw. The group who guess more wins.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">Wedding</div>  </div>	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and student`s voices, Market, Big paper.</p>
<p>Post-Speaking</p>	<p align="center"><u>Game #03</u></p> <p>Name of the game: Acting Materials: Papers. Objectives: Learn fluency, pronunciation and grammar Procedure: Each group will present a dialogue about an invitation, in where each group will have to performance. The group who makes very well wins.</p> 	<p align="center">20´</p>	<p>Teacher`s and students` voice, papers.</p>
<p>Metacognition</p>	<p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Les fue fácil pronunciar las palabras? ¿Cómo lograron hacer la actividad?</p>	<p align="center">10´</p>	<p>Teacher`s and students` voice</p>

IV. BIBLIOGRAPHY

- Cambridge University Press. (2017). *The Cambridge English Dictionary*. [online]. Recuperado el 16 de Agosto de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. (Tesis de Licenciatura)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de <https://n9.cl/m2s7e>
- Fabris, K. (2015). *Charades*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de ESL Games for Teachers: <https://www.easylesgames.com/esl-game-012-charades/>
- FluentU English Educator Blog. (2014). *10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students*. Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/fvrq6>
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar grámatica y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos marco ELE, ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://n9.cl/zlxix>
- Lara Salazar, S. J. (2012). Estrategia de enseñanza- aprendizaje: La ruleta del aprendizaje. Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de <https://n9.cl/53ozt>
- Oliver, P. (2017). Quién soy yo. Juego clásico para niños. Recuperado el 20 de Agosto de 2017, de Guia infantil web site: <https://n9.cl/1d9g3>
- The British Council. (2016). Mystery Bag Game. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/top-tips/mystery-bag-game>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.

V. APPENDIX

Assessment: Observation Sheet

Trainee: Rosa Patricia Olórtegui Reátegui

Sally Morgana Rojas Pinedo

Grade/Section: 3rd J

Topic: Invitations

	Names of the students	Identifies the communicative situation in a dialogue by watching pictures and brainstorming. 1-4	Interacts with peers about invitations by drawing using fluent and accurate language 1-4	Reflects and evaluates the text content, context and format by answering metacognitive questions. 1-4
01	B. R. Beula			
02	C. G. Jules Junior			
03	C. Jorge Claudio			

04	Ch. A. Jaysi			
05	C. A. Rody J.			
06	D. F. Adni Cristell			
07	G. M. Leandro			
08	L. S. Zadquiel Maxi			
09	L. Z. Angel			
10	M. R. Alisson			
11	M. H. Klaus			
12	N. T. Abel Jafer			
13	O. A. Joysi Katius			
14	P. C. Terry Gabriel			
15	P. C. Gerson			
16	P. P. Juana Rosa			
17	P. V. Anderson			
18	P. A. Leydi Viviana			
19	P. G. Genesis			
20	R. A. Miriam Abigail			
21	S. F. Suleyka Mirus			
22	S. R. Sandro Ghiuliano			
23	S. M. Esther Maricielo			
24	S. R. Erika Gabriela			
25	T. C. Sergio			
26	U. P. Angie			
27	V. V. Nicole Galita			
28	V. M. Dali Mishel			
29	V. A. Josias Emmanuel			
30	W. P. Miguel			
31	Z. A. Jimmy			