



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS EN EL MEJORAMIENTO DE LA
EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO
DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
SECUNDARIA ROSA AGUSTINA DONAYRE DE MOREY, IQUITOS 2019**

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

PRESENTADO POR:

NAYSHA MARGOT LOPEZ VELASQUEZ

ASESORES:

Lic. EDGAR GUZMÁN CORNEJO, Dr.

Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.

IQUITOS, PERÚ

2021



UNAP

FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°058-CGT-FCEH-UNAP-2021

En Iquitos, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades a los 07 días del mes de mayo de 2021 a horas 10.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS EN EL MEJORAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA SECUNDARIA ROSA AGUSTINA DONAYRE DE MOREY, IQUITOS 2019**, aprobado con R.D. N° 232-2021-FCEH-UNAP del 22/04/21, presentado por la bachiller: **NAYSHA MARGOT LOPEZ VELASQUEZ**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria, con especialidad en Idiomas Extranjeros con mención en Inglés-Alemán**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 071-2021-FCEH del 25/01/21, está integrado por:

Dr. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA	Presidente
Mgr. ROSSANA ANGELICA JARAMA BARDALES	Secretaria
Mgr. LILA LAZO RAMIREZ	Vocal

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

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones: La Sustentación Pública y la Tesis han sido aprobada con la calificación buena. Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros con mención en Inglés-Alemán**

Siendo las 11.15 a.m. se dio por terminado el acto de sustentación

Dr. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA
Presidente

Mgr. ROSSANA ANGELICA JARAMA BARDALES
Secretaria

Mgr. LILA LAZO RAMIREZ
Vocal

Dr. EDGAR GUZMAN CORNEJO
Asesor

Dr. JUAN DE DIOS JARA IBARRA
Asesor

JURADO Y ASESORES



Lic. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA Dr.
Presidente



Lic. ROSSANA ANGELICA JARAMA BARDALES Mgr.
Secretaria



Lic. LILA LAZO RAMIREZ Mgr.
Vocal

ASESORES



Lic. EDGAR GUZMAN CORNEJO, Dr.



Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.

DEDICATORIA

A mi familia, por todo el apoyo y motivación durante toda la trayectoria de mi formación profesional.

La autora.

AGRADECIMIENTO

A mi familia por apoyarme durante todo este tiempo de estudio, por motivarme a seguir adelante y por estar a conmigo en todo momento.

A mis padres por haberme aconsejado sabiamente, por haber hecho de mí una persona de bien, motivada a alcanzar mis objetivos por ellos y para ellos.

A la Lic. Ida Miriam Vargas Ríos por haber accedido con mucha amabilidad y gentileza ingresar y tomar sus horas de enseñanza para así poder llevar a cabo el desarrollo de esta investigación que ahora descansa en paz en la eternidad.

A la Mgr. Adela del Pilar García Cornejo quien es directora de la emblemática institución educativa Rosa Agustina Donayre de Morey, que permitió el ingreso a la institución para desarrollar la investigación, con el mismo agradecimiento y respeto agradecer a todo el equipo del personal administrativo hicieron posible la realización de la investigación aquí presentada.

A los asesores Dr. Edgar Guzmán Cornejo y Dr. Juan de Dios Jara Ibarra que me instruyeron, guiaron amablemente y han compartido sus conocimientos que fueron primordiales para que la investigación y desarrollo del programa educativo aquí presentado sea posible.

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	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1 Antecedentes	6
1.2 Bases teóricas	9
1.3 Definición de términos básicos	34
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	36
2.1. Formulación de hipótesis	36
2.2. Variables y su operacionalización	37
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	39

3.1. Tipo y diseño	39
3.2. Diseño muestral	41
3.3. Procedimientos de recolección de datos	42
3.4. Procesamiento y análisis de datos	45
3.5. Aspectos éticos	46
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	47
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	72
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	80
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	82
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	84
ANEXOS	90
1. Matriz de consistencia	91
2. Instrumentos de recolección de datos	92
3. Informe estadístico de validez	96
4. Programa educativo	97

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
Tabla 1: Estudiantes de segundo grado matriculados en la IE RADM 2019 de los tunos mañana y tarde Iquitos 2019.	41
<i>Tabla 2: Estudiantes del segundo grado de secundaria según variable e indicadores por medidas de resumen, Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos -2019.</i>	47
<i>Tabla 3: Frecuencias y porcentajes de expresión oral en los grupos control y experimental según categorías de logro de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</i>	58
<i>Tabla 4: Frecuencias y porcentajes del indicador pronunciación, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</i>	60
<i>Tabla 5: frecuencias y porcentajes del indicador fluidez, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</i>	61
<i>Tabla 6: frecuencias y porcentajes del indicador gramática, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado</i>	

<i>de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019</i>	63
<i>Tabla 7: Frecuencias y porcentajes del indicador vocabulario, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019</i>	64
<i>Tabla 8: Frecuencias y porcentajes del indicador lenguaje corporal, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019</i>	66
<i>Tabla 9: Prueba de Kolmogorov Smirnov con p-valor y tipo de distribución por grupo de la capacidad de expresión oral e indicadores. Después de la aplicación del programa educativo de juegos.</i>	67
<i>Tabla 10: Prueba U de Mann-Whitney de la expresión oral e indicadores.</i>	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
<i>Gráfico 1: Caja y bigote de la mediana de la variable expresión oral de los grupos control y experimental, después de la aplicación del programa educativo de juegos didácticos.</i>	49
<i>Gráfico 2: Caja y bigote de la media del indicador pronunciación.</i>	52
<i>Gráfico 3: Caja y bigote del indicador fluidez.</i>	53
<i>Gráfico 4: Caja y bigote del indicador gramática.</i>	54
<i>Gráfico 5: Caja y bigote del indicador vocabulario.</i>	55
<i>Gráfico 6: Caja y bigote del indicador lenguaje corporal.</i>	57
Gráfico 7: Porcentajes de la variable de estudio del grupo control y experimental.	59
Gráfico 8: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador pronunciación.	60
Gráfico 9: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador fluidez.	62
Gráfico 10: porcentajes del grupo control y experimental del indicador gramática.	63
Gráfico 11: porcentajes del grupo control y experimental del indicador vocabulario.	65
Gráfico 12: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador lenguaje corporal.	66

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo evaluar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019. El tipo de investigación fue experimental de diseño cuasi experimental con pre-test, pos-test y grupos control. La población estuvo conformada por 359 estudiantes, con una muestra determinística de 67 estudiantes dividida en dos grupos: experimental con 34 estudiantes y control con 33 estudiantes. El principal instrumento de recolección de datos fue la prueba oral validado por expertos con confiabilidad de 81.7% de Alfa de Cronbach. Los resultados de la prueba de salida revelan que el promedio del grupo experimental fue de 13,64 y del grupo control fue 10,93. Por lo tanto, la aplicación del programa educativo de juegos mejoró significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes de la población de estudio (p-valor 0,000) y sus indicadores: pronunciación (p-valor 0,000), fluidez (p-valor 0,000), gramática (p-valor 0,000), vocabulario (p-valor 0,000) y lenguaje corporal (p-valor 0,011), aceptándose las hipótesis de trabajo.

Palabras clave: Expresión oral, juego, pronunciación, fluidez, gramática, vocabulario, y lenguaje corporal.

ABSTRACT

The objective of this research study was to assess the effectiveness of a learner-training program based on games to improve second grade students' speaking skills at Rosa Agustina Donayre de Morey high school, Iquitos 2019. The research type was experimental and quasi experimental design with pre-test, post-test and control group. The population was made up by 359 students and a deterministic sample of 64 students divided into two groups: experimental group with 30 students and the control group with 34 students. The data gathering tool was a speaking performance test, validated by experts with a reliability score of 81.7% Cronbach Alpha. The post test results showed that the experimental group outperformed the control group as their mean scores were 13,64 > 10,93. Therefore, the learner-training program based on games improved significantly the population students' speaking skills (p-value = 0,000) and its indicators: pronunciation (p-value = 0,000), fluency (p-value = 0,000), grammar (p-value = 0,000), vocabulary (p-value = 0,000) and body language (p-value = 0,011), accepting the working hypotheses.

Keywords: Speaking, games, pronunciation, fluency, grammar, vocabulary, and body language.

INTRODUCCIÓN

Desarrollar en las aulas actividades donde todos los estudiantes tengan la oportunidad de expresar sus pensamientos, sentimientos, gustos, disgustos, etc., de forma oral en inglés como lengua extranjera, que ayude a desarrollar su aprendizaje académico; a desarrollar sus habilidades sociales y a desarrollarse de forma personal, no son usuales en las clases de inglés, además no todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en su proceso de aprendizaje.

En una investigación internacional sobre el rendimiento de estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés realizado en tres continentes por *Education First* (2018), los resultados muestran el nivel de aprendizaje de dicho idioma, en el cual Perú se ubica en el puesto número diez de diez y siete países de Latinoamérica y en el puesto número cincuenta y nueve de los ochenta y ocho países a nivel internacional, en la cual se midió el nivel de la expresión oral en inglés con un promedio de 49.32, considerado como nivel bajo. Los países de América del sur fueron los únicos que experimentaron una baja con respecto al “promedio de las habilidades de inglés desde 2017” (Education First, 2018, pág. 32). Esto indica, que los estudiantes del idioma inglés en Perú no desarrollan sus capacidades de expresarse de forma oral satisfactoriamente, y, por lo tanto, no pueden comunicarse con otros usando el idioma inglés como lengua extranjera. Así mismo, *British Council* (2015), a través de una encuesta a los egresados de las escuelas y universidades; entrevistaron a 1,002 personas, de las cuales 501 señalaron haber tenido experiencia con el inglés por motivos académicos o

laborales; y el resto fue por interés personal. Según los resultados de la entrevista, la mayoría de los participantes recalcaron, que las oportunidades que tuvieron para practicar el inglés fueron limitadas por el ambiente en que lo estudiaron o practicaron; los otros participantes que recalcaron tener buen manejo oral del inglés, fue por estar en constante practica oral ya sea cantando canciones o viendo películas. Por otro lado, el trabajo de investigación de Hidalgo, Padilla y Yaicate (2016), revelaron que la competencia de expresión oral no está siendo desarrollada adecuadamente y señala que su progreso en el salón de clase es de 16.7% (previo), 16.7% (durante), y de 10.4% (posterior), lo que representa porcentajes muy bajos en la enseñanza-aprendizaje del idioma. Por último, en lo que se refiere a la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, los estudiantes no logran desarrollar la capacidad de expresión oral; esto se debe a, que no se practican actividades apropiadas para ello. Por lo que es muy usual, que los estudiantes no desarrollen la competencia, porque las actividades que se usan como estrategias de enseñanza no son innovadoras y no motivan a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje; a causa de esto, los estudiantes no llegan a alcanzar los indicadores que se espera lograr.

Por todo lo expuesto anteriormente, se plantea la siguiente pregunta general de investigación: ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019? Lo que lleva a las siguientes preguntas

específicas: ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la pronunciación, la fluidez, la gramática, el vocabulario y el lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?

Así mismo, el estudio se plantea el siguiente objetivo general: Evaluar el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019. Del mismo modo, los objetivos específicos basados en los indicadores de la expresión oral: La pronunciación, la fluidez, la gramática, el vocabulario y el lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

El presente trabajo de investigación es importante porque, existe la necesidad de intervenir de forma pedagógica en las clases de inglés debido al bajo nivel que los estudiantes de segundo grado de secundaria tienen en expresión oral y se pretende contribuir en la mejora de la práctica del proceso pedagógico de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en las escuelas de la ciudad de Iquitos; ya, que los estudiantes tienen dificultad de comunicarse oralmente usando dicho idioma; es por ello que, a través de la aplicación del programa educativo de juegos, se pretende involucrar en su totalidad a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades lúdicas,

haciendo que se olviden que se encuentran dentro de un ambiente formal o estricto. Además, los juegos son muy motivantes, interactivos y entretenidos, lo que permite y da cabida a que los estudiantes tengan más oportunidades de expresarse libremente y participar. También, los ayuda a adquirir nuevas experiencias utilizando una lengua extranjera, como conocer su cultura, tradiciones y creencias, pues no están activos física y mentalmente. Además, los juegos enseñan, refuerzan sus capacidades, habilidades y los preparan para interacciones sociales fuera del aula.

Asimismo, el estudio es muy relevante, porque los beneficiarios de los resultados son los mismos estudiantes, ya que, el aprendizaje de uno o más idiomas extranjeros les propiciará más oportunidades laborales dentro y fuera del país, lo que estaría generando ingresos económicos para su familia y la sociedad; y desarrollan sus competencias comunicativas para integrarse mejor al mundo de la globalización. Además, beneficia a los docentes del área de inglés, pues pueden desarrollar en sus clases, actividades que ayuden a mejorar la habilidad de la expresión oral en los estudiantes mediante juegos, ya que los estudiantes de ese nivel son muy activos, y se necesita mantenerlos conectados e involucrados sin que ellos se sientan presionados en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Hurtado de Barrera (2015), el presente trabajo de investigación es de tipo evaluativo porque, se pretende dar un valor al efecto que se obtiene a través de la aplicación del programa educativo en el ambiente natural de la muestra del estudio, que a la vez, este pretende dar solución al problema

mediante este; lo cual también responde al diseño de estudio de campo, porque los datos se recopilan de fuentes vivas y en su contexto natural en el presente. Según la temporalidad, es de diseño contemporáneo transeccional, porque los datos se recogerán en un solo momento; en cuanto a su magnitud, es de diseño univariable porque existe una sola variable de cada tipo; por la intervención y control de la investigadora, es de diseño cuasi-experimental, porque, se intervendrá directamente a través del programa educativo de juegos, pero no habrá un control estricto de las variables extrañas.

De acuerdo a los protocolos institucionales de la directiva de grados y títulos de la FCEH de la UNAP, la investigación consta de siete capítulos. El Capítulo I contiene el Marco teórico que abarca los antecedentes internacionales, nacionales y locales; seguido de las bases teóricas y definiciones de términos básicos. El Capítulo II contiene la formulación de las hipótesis, así como las variables y su operacionalización. El Capítulo III, que es Metodología comprende seis puntos que son: diseño metodológico, diseño muestral, procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procesamiento y análisis de datos y aspectos éticos. En el Capítulo IV están los resultados del estudio expresados en tablas, gráficos y texto. En el Capítulo V está la discusión que comprende el contraste de los resultados con los antecedentes, las bases teóricas, limitaciones e implicancias. El Capítulo VI presenta las conclusiones de acuerdo a los objetivos. El Capítulo VII presenta las recomendaciones para futuras investigaciones, seguida de las referencias y anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

A nivel internacional

En 2017, se desarrolló una investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental, que tuvo como población de estudio a 88 egresados de la escuela superior de formación de maestros Simón Bolívar de la ciudad de la Paz, Bolivia, con una muestra de 30 estudiantes los cuales se dividieron en dos grupos, uno experimental y el otro control, cada grupo contó con 15 estudiantes respectivamente. La investigación determinó que el grupo experimental desarrolló el 40% en la dimensión léxica mientras que en el grupo control se mantuvo en 6,6%. En la dimensión fonológica, el grupo experimental desarrolló el 33%, mientras que el grupo control tuvo 6,66%. En la gramática, el grupo experimental desarrolló el 53,33 % mientras que en el grupo control se mantuvo en el 40%. En la fluidez, el grupo experimental desarrolló el 33,3% mientras que el grupo control tuvo el 8%. El trabajo de investigación concluyó que el uso de estrategias didácticas mejora significativamente la expresión oral en inglés (Flores, 2017).

A nivel nacional

En 2015, se desarrolló una investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental que contó como población de estudio a 160 estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán-Huancayo, que tuvo como muestra a 37 estudiantes el cual se dividió

en dos grupos de 19 en el grupo experimental y 18 estudiantes en el grupo control. La investigación determinó que el grupo experimental desarrolló el 84,22% de los indicadores establecidos en el programa, mientras que el grupo control se mantuvo nulo con 33,34% de mejora. Esta investigación concluyó que los datos muestrales ($t_c = 4,58 > t_t = 1,690$) es mayor que la t de tabla con 5% de nivel de significancia, es decir, los estudiantes del grupo experimental incrementaron en porcentajes significativos, mejorando así la expresión oral en el idioma inglés, en las variables que propuso los juegos verbales y expresión oral (Gutiérrez & Páez, 2015).

En 2014, se desarrolló una investigación de tipo aplicativo y diseño pre-experimental que contó como población de estudio a estudiantes de segundo grado de secundaria, sección "C", de la Institución educativa Los Libertadores-Ayacucho. La investigación determinó que, el 43% de los estudiantes lograron mejorar la pronunciación en el idioma inglés; 37% mejoraron la entonación en el idioma inglés; 47% mejoraron la fluidez en el idioma inglés; en conclusión, el 43% de los estudiantes mejoraron en la capacidad expresión oral en el idioma inglés. Esta investigación concluyó que el 43% de los estudiantes incrementaron en porcentajes significativos, mejorando así la expresión oral en el idioma inglés en las variables que propuso el programa educativo de juegos didácticos siendo $p\text{-valor} = < 0,05$ (Asto & Conga, 2014).

A nivel local

En 2019, se desarrolló una investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental que contó como población de estudio a 175 estudiantes del tercer grado de secundaria de la “Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga-Punchana-2016”, con una muestra de 51 estudiantes que se dividieron en dos grupos, uno como grupo control con 24 estudiantes y el otro como grupo experimental con 27 estudiantes. La investigación determinó que en la prueba de salida el grupo experimental obtuvo mayor porcentaje que el grupo control ($15,43 > 11,27$). Esta investigación concluyó que la aplicación del programa educativo de juegos de roles mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de la población de estudio en la cual el p-valor fue de $0,000 < 0,05$ (Huaman, Achang, & Cordova, 2019).

En 2015, se desarrolló una investigación de tipo aplicativo y diseño cuasi experimental que contó como población de estudio a estudiantes de tercer grado de secundaria, secciones “D” y “E”, de la institución educativa primaria-secundaria 60188 Libertador Simón Bolívar. La investigación determinó que en el grupo experimental tuvo mayor promedio que el grupo control ($12,15 > 8,60$). Esta investigación concluyó que el programa educativo de juegos mejora significativamente la expresión oral y sus variables en estudiantes de la población de estudio teniendo como p-valor = $0,000 < \alpha = 0,05$ (Angulo, Flores, & Rengifo, 2015).

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Programa educativo

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (2006), un programa educativo es “un conjunto o secuencia de actividades educativas organizadas para lograr un objetivo predeterminado [...]” (pág. 11). Se define programa educativo a un documento que es usado como recurso material curricular con un conjunto de instrucciones específicas que siguen una secuencia lógica de acciones donde se usan instrumentos de evaluación de acuerdo al contexto para detectar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, que ordena y especifica el proceso pedagógico, orienta el contenido, el objetivo de la aplicación pedagógica y la forma de aplicar las estrategias.

1.2.1.1 Programa educativo de juegos

El programa educativo de juegos es un conjunto de sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas, para el desarrollo de la pronunciación, fluidez, adquisición de vocabulario, conocimiento gramatical, y manejo del lenguaje corporal con el fin de mejorar la expresión oral en el idioma inglés; lo cual, ello será evaluado con una rúbrica mediante observación y encuesta diseñado por la autora. A su vez, el programa educativo de juegos es una herramienta educativa para llevar a cabo actividades didácticas en las clases de inglés con el fin de conseguir mejoras en la expresión oral y en la práctica pedagógica docente.

1.2.1.2 Juegos

El uso de los juegos en las clases de inglés como actividades didácticas para mejorar la habilidad de expresión oral es fundamental ya que a partir de su desarrollo en las clases se crea un ambiente de relajación, motivación, participación por parte de los estudiantes, etc.; por lo que juega un rol importante en el desarrollo académico (el estudiante adquiere conocimiento sobre la cultura y el idioma), social (desarrolla habilidades sociales que le permitan integrarse y desenvolverse en la sociedad con facilidad) y personal (ya que el estudiante se sentirá satisfecho por sus logros).

Fingermann (1970), define el juego como “un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (pág. 38); Fingermann, describe al juego como un medio en la cual se desarrollan las habilidades sociales. Así mismo, Turocy & von Stengel (2001) sostienen, que “los juegos pueden describirse formalmente en varios niveles de detalle. Un juego de coalición (o cooperativo) es una descripción de alto nivel, en la que se especifica únicamente qué beneficios puede obtener cada grupo o coalición potencial mediante la cooperación de sus miembros” (pág. 6).

Por otro lado, Betteridge, Buckby & Wright (2006), definen al juego como “una actividad que es entretenida y atractiva, a menudo desafiante, y una actividad en la que los estudiantes juegan y usualmente interactúan con otros” (pág. 1), estos autores definen el juego como un reto llamativo en el cual los participantes

cumplen su rol y mantienen la comunicación para el desarrollo del juego con los demás.

Se puede decir entonces, que el juego es base del desarrollo psicológico, social, cognitivo y educativo, donde los niños van construyendo su personalidad a través de las experiencias que viven y la percepción de la realidad para internalizarla. Es, por lo tanto, parte natural e instintiva de los seres humanos para poner en práctica lo que se observa y escucha, simulando que es una situación real.

1.2.1.3 Tipos de juegos

Según Cerdá, Jimeno & Pérez (2004), los juegos se clasifican en dos grupos: cooperativo y no cooperativo. En la primera clasificación, los integrantes acuerdan el rol y arbitraje que le corresponde a cada uno; mientras que en el segundo no existe acuerdo para llevar el desarrollo del juego; así mismo, Juan & García (2013), clasifican los juegos como competitivos y cooperativos. La primera, se enfoca en llegar a la meta antes que los demás; y en la segunda concuerdan con Cerdá, Jimeno & Pérez, en el sentido que es fundamental el acuerdo e intervención de los integrantes del grupo para llegar al propósito.

Otros autores clasifican los juegos como cooperativo, competitivo, ejercicio, didáctico y creativo; así como Bado & Franklin (2014), quienes afirman que el aprendizaje del juego cooperativo “tiene el potencial de mejorar la adquisición del idioma extranjero” (pág. 4).

Los juegos son didácticos en su naturaleza, ya que, envuelven factores de organización, eficiencia, participación, entretenimiento, cooperación, realimentación, iniciativa, competencia, solución de problemas, etc.

Para el presente trabajo de investigación se utilizaron los juegos de *Chain Spelling (Shiri-tori)*, *Tic Tac Toe*, *Simon Says*, *Bingo with verbs*, *Ludo verbs*, *Tongue twisters*, *Role play*, y *Hot ball* entre otros como actividades que se presenta a continuación, tomadas o adaptadas de Carol Read (2007), *Cambridge English* (2013), y algunos autores de la página web de *English as Second Language*.

Chain Spelling (Shiri-tori) – adaptado de Shufang (2005)

Organización: La clase se divide en dos grupos.

Objetivo : Practica pronunciación y vocabulario.

Materiales : Pizarra y plumones.

Tiempo : 45 minutos.

Procedimiento :

El docente introduce una palabra que los estudiantes deben deletrear, para empezar el juego, los primeros participantes de cada grupo escuchan al segundo participante que deletrea una palabra que empieza con la última letra de la palabra que dio el docente y el primer participante escriben (en el espacio que les toca) en la pizarra lo que escucha. Cuando el estudiante termina de escribir la palabra la pronuncia para dar pase al siguiente; el tercer participante hace lo mismo que hizo el segundo al principio y así sucesivamente por tres rondas. El

grupo que tenga más palabras es el ganador. Al finalizar el juego, se hace un repaso de las palabras y su significado.

Mixed sentences– adaptado de *Cambridge English* (2013)

Organización: Grupal.

Objetivo : Práctica de gramática.

Tiempo : 25 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

En grupos, los estudiantes son asignados de ordenar cierto número de oraciones en un determinado tiempo. Al terminar la actividad los grupos intercambian las oraciones resueltas para corregir del grupo contrario. Al terminar los estudiantes y el docente corrigen las actividades para el *feedback*.

Pictionary (Charade) – adaptado de Saunders (2005)

Organización: La clase se divide en cinco grupos y toda la clase.

Objetivo : Práctica de pronunciación, vocabulario y gramática.

Tiempo : 45 minutos.

Materiales : lápiz/colores y papel.

Procedimiento :

El docente escribe en la pizarra las categorías del vocabulario, por ejemplo, profesiones, ocupaciones, animales, frutas, verduras, etc. Los estudiantes se dividen en cinco grupos, cada grupo elige una categoría de vocabulario diferente de los demás. Los grupos hacen dibujos en papel de acuerdo a su categoría de

vocabulario, cuando terminen, cada participante de los grupos presenta su dibujo a la clase, los integrantes de los otros grupos tienen que adivinar a qué categoría representa el dibujo, así sucesivamente.

Monopoly– adaptado de *Dave Moursund (2007)*

Organización: Grupal.

Objetivo : Práctica de pronunciación y vocabulario.

Tiempo : 45 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

Los estudiantes están organizados en grupo, cada grupo imaginariamente tienen propiedades y dinero, entonces entre los grupos se intentan comprar y vender las propiedades. Cada grupo tiene turno para negociar, en cada ronda el grupo que no tiene muchas ventas o compras los demás dirán “*Go to jail*”.

Simon Says – adaptado de Brooke (1998)

Organización: Toda la clase.

Objetivo : Práctica de pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal.

Tiempo : 45 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

Antes de empezar con el juego, los estudiantes eligen quien será *Simon*, luego “*Simon*” da instrucciones que los demás deben hacer, por ejemplo, “*Simon*

Says”: “*touch your head, jump, etc.*”. El que se equivoca queda fuera del juego, hasta llegar al último participante.

Find a friend – Adaptado de Read (2007)

Organización: Toda la clase.

Objetivo : Práctica de pronunciación, vocabulario y gramática.

Tiempo : 45 minutos.

Materiales : tarjetas.

Procedimiento:

El docente da a los estudiantes tarjetas que contiene información inventada, como, nombre, nacionalidad, edad, etc., las tarjetas pueden ser repetidas en algunos participantes. El juego empieza, primero el docente pregunta a un estudiante al azar, ¿“*What’s your name?*”, y el participante responde y luego el mismo participante pregunta a los demás “*Who have the same name?*” y ellos responden y hacen más preguntas como “*How old are you?* etc. Cuando los participantes encuentren a los que tienen la misma información, practican una presentación corta de acuerdo a la información de sus tarjetas luego se sientan y así sucesivamente hasta que todos hayan participado.

Tongue twisters – adaptado de Read (2007)

Organización: Toda la clase.

Objetivo : Práctica de pronunciación y vocabulario.

Tiempo : 40 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

El docente escribe en la pizarra un trabalenguas, por ejemplo, “*Steve stole sixty scary spiders from a school in Spain*”, y puntualiza la pronunciación de las palabras (si es un audio hecho por nativos hablantes, mucho mejor) produciendo el sonido de la letra “S” como “sss” sin una vocal antes. Luego el docente lee el trabalenguas para que los estudiantes escuchen; y es el turno de los estudiantes de leerlo; al principio ellos lo leerán lentamente y cada vez que lo repitan incrementarán la velocidad haciendo la pronunciación del trabalenguas más difícil.

Hangman – adaptado de *Dave Moursund* (2007)

Organización: Toda la clase.

Objetivo : Práctica de pronunciación y vocabulario.

Tiempo : 45 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

Para esta actividad el docente presenta a los estudiantes una serie de vocabulario, en la cual faltan algunas letras en cada palabra. Para completarlas los estudiantes deben levantar la mano de forma ordenada y decir las letras que faltan; cada estudiante tiene tres oportunidades y el que llega hasta el final de la actividad tiene puntos extras.

Sort the sounds – adaptado de *Read* (2007)

Organización: Toda la clase y en pareja.

Objetivo : Práctica de pronunciación y vocabulario.

Tiempo : 40 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

Los estudiantes y el docente hacen comparación de la pronunciación con otras palabras que se parecen, por ejemplo, “bee” y “be”, cuando el docente diga “bee” los estudiantes responden con una acción, fingen estar volando. Luego se ponen en pares y hacen lo mismo, uno nombra a un animal y el otro responde con una acción intercambiando los roles y cambiando de pareja.

Gap fill sentences– adaptado de *Cambridge English* (2013)

Organización: Grupal.

Objetivo : Práctica de pronunciación y vocabulario.

Tiempo : 30 minutos.

Materiales : Recursos del aula.

Procedimiento :

El docente presenta la actividad a los estudiantes; ellos deben completar las oraciones con las alternativas que están en un cuadro a parte de la actividad. Luego el docente y los estudiantes practican la pronunciación de las palabras. Cada grupo de estudiantes están asignados de completar cierto número de oraciones en un determinado tiempo. Cuando los estudiantes descubran las palabras faltantes van al frente y leen la oración completa. Esta actividad también se puede adaptar con el *crossword* o *puzzle*.

1.2.1.4 Importancia de los juegos en el mejoramiento de la expresión oral

Harmer (2007), introduce tres razones importantes de la enseñanza de la expresión oral. Primero él dice que, en las actividades de expresión oral, los estudiantes ensayan conversaciones de la vida real; luego está que en esas actividades el docente y los estudiantes pueden obtener información precisa de cuánto aprenden y en qué medida o qué necesitan mejorar; por último, los estudiantes tienen más oportunidades de activar elementos lingüísticos de su cerebro que gradualmente llegará a ser utilizado de forma muy autónoma lo que llevará a producir frases y oraciones fluidamente. Por otro lado, Betteridge, Buckby & Wright (2006), afirman que los “juegos ayudan y animan a muchos estudiantes a mantener su interés y trabajo” (pág. 2), entonces el uso de los juegos en el aula es importante ya que, mantiene a los estudiantes entretenidos, motivados e interesados en el desarrollo de la actividad.

El uso de los juegos en el mejoramiento de la expresión oral en el idioma inglés, es muy importante porque, mediante estos los estudiantes usan el idioma libremente y ponen en práctica sus conocimientos previos para internalizar, almacenar y relacionarlos con los conocimientos nuevos que adquieren o aprenden del idioma, enriqueciendo el léxico y experiencia para una comunicación espontánea y fluida.

1.2.2 Expresión oral

El medio principal que se usa para comunicarse es el habla, y en la adquisición o aprendizaje de un idioma adicional o extranjero, es muy importante usar esta habilidad, por ello, se tiene que reforzar y desarrollar los factores que lo involucran (pronunciación, lenguaje corporal, fluidez, gramática y vocabulario). Por lo tanto, el trabajo de investigación aquí expuesto, nace a partir del interés sobre el mejoramiento de la expresión oral a través de juegos como actividades lúdicas, para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Brown (1994) citado por Burns & Joyce (1997) & Guzmán (2018), define que:

La expresión oral es un proceso interactivo de construir significado que involucra producir y recibir y procesar información. Su forma y significado son dependientes del contexto en que ocurre, incluyendo a los mismos participantes, sus experiencias colectivas, el ambiente físico, y los propósitos para hablar. A menudo es espontáneo, abierto-finalizado, y de evolución (Guzman, 2018, pág. 87).

La expresión oral es un acto de interacción donde el propósito principal es transmitir mensajes claros, lógicos y precisos.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2016), la expresión oral está clasificada como una competencia de comunicación oral que involucra ciertas capacidades para una interacción plena entre los participantes. Estas capacidades de interacción en el área de inglés son:

- Obtiene información de textos orales

- Infiere e interpreta información de textos orales
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral (pág. 39).

Estas capacidades en la expresión oral, son importantes porque hacen que la comunicación sea más expresiva y completa para conseguir el propósito de la comunicación.

La expresión oral es una capacidad en la cual se organizan las ideas y se transmiten, utilizando la boca como medio o instrumento físico donde es necesario la aplicación de los conocimientos gramaticales, lexicales, buena pronunciación para el discurso, manifestando emociones, sentimientos y transmitiendo opiniones o ideas de forma fluida, usando el lenguaje corporal como complemento para hacer de la comunicación oral más dinámica y que el mensaje dado pueda ser entendido por los receptores. En el proceso de aprendizaje de un idioma adicional o extranjero, es muy importante desarrollar esta habilidad, porque en la interacción de la vida diaria se está en constante comunicación con otros de forma oral.

1.2.2.1 Tipos de expresión oral en inglés

Brown (2003), categoriza cinco tipos básicos para la producción oral, los cuales son:

Imitativo; se centra en la producción de la pronunciación y también se puede introducir gramática y léxico.

Intensivo; los estudiantes producen diálogos cortos relacionando los elementos del idioma.

Responsivo; se interactúa en situaciones reales, entablando cortas conversaciones.

Interactivo; los estudiantes establecen una interacción completa entre sí utilizando convenciones sociolingüísticas.

Extensivo (monologo); la interacción se da más compleja introduciendo la narración de anécdotas, historias, etc. y se da conforme a conversaciones formales e informales (págs. 141-142).

La primera etapa en el aprendizaje de un idioma extranjero se basa en imitar la pronunciación de las palabras, teniendo en cuenta todo lo que pronunciación abarca (precisión, acento, entonación, etc.), almacenando el nuevo léxico y reconociendo la estructura gramatical al mismo tiempo de forma no tan estructurada. En la segunda etapa, los estudiantes ponen en práctica lo que aprendieron en la primera, creando conversaciones que son manejables para ellos, aplicando los conocimientos que ya tienen del idioma. Luego son capaces de establecer conversaciones reales, pero es un poco limitado ya que los estudiantes solo manejan vocabulario básico como: “*What is your name?, How*

old are you?, Where are you from?, Nice to meet you!" etc. En la cuarta etapa, los estudiantes están más preparados y establecen conversaciones más completas que en la tercera etapa, sostienen por más tiempo la interacción y participan activamente. La última etapa es de nivel avanzado donde los estudiantes realizan diálogos más complejos, diferenciando situaciones formales e informales, seleccionando el léxico, tema de interés de los interlocutores y controlando los movimientos corporales para la interacción.

1.2.2.2 Secuencia didáctica en la expresión oral en inglés

De acuerdo con Millrood (2001), existen tres etapas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la expresión oral, que son: previo (se estimulan los conocimientos previos), durante (se pone en práctica lo aprendido) y posterior (se hace un análisis del proceso).

Previo a la interacción: Los estudiantes relacionan las experiencias previas mediante la interacción y observación. Las actividades en esta etapa, brindan a los estudiantes oportunidades para la organización, reflexión y planificación; es decir, sirve para que los estudiantes se preparen para expresarse de forma oral. Para ello, los estudiantes deben planificar un tema de interés del cual hablar, generando ideas mediante actividades (ver vídeos, escuchar audios, interpretar un dialogo, etc.) previas a esta.

Durante la interacción: En esta etapa, los estudiantes ya han sido motivados y preparados para poner en práctica sus conocimientos previos ya reforzados y están listos para comunicarse de forma oral ya sea formal o informal,

dependiendo del propósito. Estos propósitos pueden ser el hablar sobre emociones, ideas, experiencias, comunicar algo, etc.

Después de la interacción: En esta última etapa, los estudiantes han experimentado expresarse de forma oral en las actividades y esto da paso a la reflexión del desempeño a todo el proceso previamente; lo que involucra la participación más activa del docente, en el sentido de ayudar a los estudiantes a detectar sus debilidades, motivar el desarrollo cognitivo, y establecer metas u objetivos con el fin de mejorar la habilidad de la expresión oral.

1.2.2.3 Evaluación formativa

Leyva (2010), propone seis niveles de funcionalidad “la función que cumplirá en el proceso evaluativo respecto al alumno” de la evaluación, inicial o diagnóstica; formativa o procesual; final o sumativa; autoevaluación; coevaluación; heteroevaluación. Entonces, se enfatiza en la evaluación formativa o procesual y final o sumativa. La primera funcionalidad es el control y monitoreo de la eficacia de las actividades que se desarrollan en el proceso, para hacer arreglos en las estrategias que se aplican. La autora sugiere que para elegir una estrategia es necesario tener en cuenta:

Un marco conceptual que precise y justifique los procesos implicados en la solución de diversas tareas (análisis de tareas), las dificultades presentadas por la mayoría de los alumnos en el aprendizaje, métodos y técnicas para obtener información de los procesos implicados (métodos cualitativos de recogida de

información), principios de interpretación de esta información mediante marcos teóricos apropiados, estrategias de realimentación oportuna a los alumnos. (págs. 6-7).

La investigación describe roles de evaluación formativa en el proceso de aprendizaje, que más bien, serían beneficios o ventajas de aplicarla; estrategias y métodos. Estos beneficios son tanto para el docente del aula como para los mismos estudiantes porque, corrige para implementar y enriquecer las actividades pedagógicas a la sesión de enseñanza-aprendizaje, teniendo como resultado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes. Las estrategias que se aplican son: explicar los criterios de los logros del aprendizaje; preparar y desarrollar actividades que evidencien el progreso de los estudiantes; realimentar de forma que soporte el aprendizaje; crear situaciones donde los estudiantes trabajen cooperativamente; y concientizar a los estudiantes que son responsables de su aprendizaje.

Asimismo, Frey & Fisher (2011), proponen tres factores en la evaluación formativa; alimentación (feed-up), realimentación (feed-back) y compensación (feed-forward). El primer factor tiene como propósito de que la actividad asignada sea entendida por los estudiantes, así como, la manera en la que se llevará a cabo la evaluación; el segundo, se enfoca en informar sobre las metas logradas y las necesidades de aprendizaje a los estudiantes; y el último factor, está dirigido a encaminar el aprendizaje a partir de la información recopilada de éste en el proceso de aprendizaje.

La evaluación formativa es el control, monitoreo y análisis sobre la eficacia de las actividades, estrategias, técnicas, métodos, materiales, y organización en el aula (los estudiantes trabajan de forma grupal, individual o en pares) que se desarrolla y usa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, para modificar y mejorarlos con el fin de lograr los con las expectativas de los indicadores.

Evaluación sumativa

La segunda funcionalidad se refiere al resultado final del proceso de aprendizaje con el cumplimiento de competencias predeterminadas que acreditan académicamente tal resultado. Leyva (2010), afirma que “la información cuantitativa proporcionada por la evaluación sumativa, permite además cumplir con la función de control y acreditación del aprendizaje, imprescindible para la planeación y sistematización de la práctica educativa.” (pág. 7).

Por otra parte, Samboy (2009), afirma que “En la evaluación sumativa las medidas a tomar son de carácter técnico y admiten dos opciones la normativa y la criterial” (pág. 5). Ambas opciones tienen que ser coherentes de acuerdo a los logros esperados, a las actividades y el contenido; específicos para construir la prueba; considerar los niveles de aprendizaje de acuerdo al objetivo de la unidad, bimestre, etc., la autora sugiere que, el docente elija las capacidades más relevantes según las expectativas de aprendizaje; y aplica procedimientos específicos para comprobar el progreso. La recopilación de los resultados finales del proceso de evaluación debe ser fiables, válidos, estables y justos.

La evaluación sumativa es el uso o aplicación de técnicas (prueba oral o escrita), que a través de su recopilación muestran el progreso del aprendizaje académico de los estudiantes al finalizar un bimestre, unidad, programa, etc., para calificar las capacidades, actitudes, conocimientos; y acreditarlas. La muestra de los resultados sirve como sustento o base para enfatizar el desarrollo de las capacidades que los estudiantes no lograron.

Técnicas para evaluar la expresión oral en el idioma inglés

Existen técnicas para evaluar las diferentes competencias como portafolios, diarios, monografías, observación, interrogatorio, exposiciones, etc., pero este trabajo de investigación se enfoca en técnicas específicas para evaluar la expresión oral en el idioma inglés. Estas técnicas son: la encuesta y observación. Según el Ministerio de Educación (2007), afirma que la técnica es un “conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información relevante sobre el aprendizaje de los estudiantes” (pág. 38).

Encuesta:

Consiste en la obtención de información mediante cuestionarios para determinar la apreciación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La encuesta está dirigida a detallar las situaciones de funcionalidad, contexto y lazos de las situaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje en la evaluación. Como dice Moreno (2016), la encuesta “Consiste en la obtención de información sobre un tema, problema o situación determinada, que se realiza habitualmente mediante la aplicación de cuestionarios orales o escritos. [...] En este caso, para

obtener la valoración del alumnado sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje durante un periodo de tiempo determinado, [...]. Los objetivos de la encuesta son: describir las condiciones existentes en el desarrollo de la situación evaluativa; describir las formas de conducta o de funcionamiento; y determinar las relaciones existentes entre diversos acontecimientos” (págs. 208-209).

Observación:

Reside en la evaluación de ciertos objetivos direccionados al desempeño de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permite recopilar datos reales del proceso. “La observación consiste en el examen atento que un sujeto realiza sobre otro u otros sujetos o sobre determinados objetos y hechos para llegar al conocimiento profundo de los mismos, mediante la obtención de una serie de datos” (Moreno, 2016, pág. 198).

Instrumentos para evaluar la expresión oral en el idioma inglés

El instrumento de evaluación es un medio que sirve para acopiar información de los aprendizajes logrados por los estudiantes; siendo entonces “una herramienta específica, un recurso concreto, o un material estructurado que se aplica para recoger la información que deseamos.” (S. Castillo, 2009, citado (Hurtado, s.f., pág. 16).

Los instrumentos de evaluación “son recursos que se emplean para recolectar y registrar información acerca del aprendizaje de los alumnos y la propia práctica

docente.” (Dirección General de Desarrollo Curricular, 2013, pág. 70). Los instrumentos que se utilizaron para evaluar los indicadores son:

Rúbrica

Es la agrupación de la descripción de desempeños específicos de lo cual se tiene en cuenta si los estudiantes alcanzan los niveles esperados o no, es decir, la rúbrica sirve para mostrar los niveles de aprendizaje de los estudiantes lo cual será evaluado por el docente. Así como dice Brookhart (2013), “Una rúbrica es un conjunto de criterios coherentes para la tarea de los estudiantes que incluye descripciones de la calidad del desempeño sobre los criterios” (pág. 4).

Prueba de desempeño oral

La prueba de desempeño oral es un instrumento de evaluación que tiene como función medir el aprendizaje logrado por los estudiantes; tal como lo afirma el Gobierno Regional de Loreto, la prueba de desempeño oral tiene como objetivo “comprobar en el estudiante el dominio de unos conocimientos y competencias determinadas” (2012, pág. 214).

Criterios a evaluar en la expresión oral en el idioma inglés

Para evaluar la expresión oral en el idioma inglés se considera los siguientes indicadores: pronunciación, fluidez, gramática, léxico o vocabulario y lenguaje corporal.

Pronunciación

Harmer (2001), propone tres factores que componen la pronunciación, éstas son: sonidos (*sound*), acentuación (*stress*) y entonación (*intonation*). En el primer factor, Harmer refiere a que “las palabras están compuestas de sonidos individuales (o fonemas)” (pág. 50). Por ejemplo, “*nice*” y “*mice*”, estas palabras tienen una letra diferente a la otra lo cual hace que cambie el significado de las palabras, pero tienen en común el sonido fonético /ais/. El segundo factor, se enfoca en el énfasis que se pone al pronunciar una palabra o una oración; por ejemplo, en las siguientes palabras el *stress* va en: *affray* e *inspiration*. Y, por último, “abarca los momentos en los que cambiamos el tono de nuestras voces para dar nuestros mensajes” (pág. 51), o sea que, este depende del tono de la voz para dar el verdadero significado del mensaje; por ejemplo,

“*You're not angry, are you? or You do love me, don't you?*” (p. 51).

Por otro lado, Thornbury (2005), resalta la entonación en la pronunciación; el autor señala que la entonación es esencial para formar grupos de información y crear conexiones en el proceso de transmisión de esta; “la entonación sirve para separar el flujo del discurso en bloques de información (llamado unidades de tonos) y marcar la información dentro de estas unidades como siendo significativo. [...]. La entonación también sirve para señalar las conexiones entre las unidades de tono” (pág. 24).

La pronunciación es la manifestación fonética de los sonidos de la lengua hablada que forma parte del código de un idioma para comunicarse de forma

oral; ésta a la vez integra la intensidad o énfasis y el tono o ritmo que se emplea en la articulación para transmitir el mensaje. Esta tiene como elementos o ítem la entonación, acentuación y producción de sonidos fonéticos.

Fluidez

Crystal (1987: 421) citado por Brand & Grötz (2011, pág. 256), define la fluidez como un "uso suave, rápido y sin esfuerzo del lenguaje"; las autoras refieren, que la fluidez consta de tres factores: la automaticidad, la velocidad y temporalidad. Siendo entonces, que la fluidez es un acto espontáneo y natural que se da en la expresión oral utilizando las muletillas inglesas para una comunicación eficaz donde se hace uso de las pausas para negociar significado; esto ocurre casi al mismo tiempo, ya que, mientras se modera la velocidad del discurso ocurre el desglose de las palabras o frases con las pausas para que el receptor identifique o reconozca el principio o final de la narración del locutor; en ese proceso puede pasar que el locutor se equivoque en la producción de su mensaje y es allí donde el reparo figura por la autocorrección.

Chambers (1997), describe que la fluidez forma parte de los descriptores del desempeño oral; también refiere que la fluidez en CLT "es sobre la efectividad del uso del lenguaje dentro de las obligaciones del conocimiento lingüístico limitado" (pág. 536). Siendo así que, la fluidez depende de los conocimientos lingüísticos del idioma para su desarrollo efectivo en la expresión oral.

Gramática

El libro de First Steps (2013), afirma que la gramática es la relación de reglas sistemáticas que se usa para ordenar el idioma y su significado durante la lectura, escritura, el habla y escucha que a su vez involucra conocimiento fonológico, léxico, sintáctico y de discurso. “La gramática en el lenguaje hablado es efímero y depende del contexto en que se da.” (pág. 141).

Según Thornbury (1999), “La gramática es, en parte, el estudio de las formas (o estructuras) posibles en un idioma. [...]. La gramática es una descripción de las reglas que gobiernan cómo se forman las frases de un idioma” (pág. 1). Así mismo, Harmer (2001), dice que la gramática “es la descripción de las formas en las que las palabras pueden cambiar sus formas y pueden ser combinadas en oraciones en ese idioma. Si las reglas gramaticales están también violadas por descuido, la comunicación puede sufrir” (pág. 12). Siendo así, la gramática es la manifestación de la estructura ordenada de un idioma, ya que, funciona con reglas y es sistemática, porque se ajusta a estas para producir discursos de forma coherente; en la que se usa los tiempos gramaticales para que se identifique la situación de la comunicación.

Léxico

Richards y Rodgers (2001), afirman que el léxico es fundamental elemento en la capacidad comunicativa. Los autores señalan que el proceso pedagógico docente enfocado en el léxico está direccionado a construcción del aprendizaje de palabras y a la mezcla de ellas; “el enfoque léxico en la enseñanza del idioma

refiere a una forma derivada de creer que la construcción de bloques del aprendizaje del idioma y la comunicación no son gramática sino el léxico, [...], o sea, las palabras y combinación de palabras” (pág. 132). En ese sentido, el enfoque léxico se centra en la enseñanza-aprendizaje de los *chunks* (palabras múltiples) más que en la gramática, ya que el propósito es comunicarse.

Asimismo, Richards (1976), afirma que el vocabulario “incluye el reconocimiento de las limitaciones de la función y la situación de la selección de las palabras, [...], ajustamos nuestro vocabulario para satisfacer las demandas de la situación” (pág. 79); el vocabulario es entonces el almacenamiento o aprendizaje de unidades semánticas que un hablante tiene para emplearlo en situaciones que lo ameriten para combinar o manejar las palabras para construir o armar el discurso.

Lenguaje corporal

Korte (1997), asegura que el lenguaje corporal involucra “postura, comportamiento espacial, expresiones faciales, gestos, y el comportamiento del contacto visual; todos de forma consciente o inconsciente” (pág. 6). El lenguaje no verbal es natural, espontáneo, imitativo, innato y aprendido de los seres humanos donde el cuerpo emite mensajes a través de la activación de movimientos de diferentes áreas de éste.

Rebel (1995), afirma que “Todas las acciones motoras, sensomotoras, y psicomotoras se denominan el lenguaje corporal. [...]. El lenguaje corporal es un paralenguaje y acompaña a toda expresión verbal. Puede acentuar la

información, modificarla, o incluso, a veces, anular el significado convirtiéndose en una metacognición” (pág. 31); o sea, el lenguaje corporal es el conjunto de operaciones que involucra habilidades, capacidades cognitivas y voluntarios junto con movimientos corporales. El lenguaje corporal es la manifestación de las emociones a través de los movimientos del cuerpo, para complementar el mensaje emitido haciendo de la interacción más interesante.

El lenguaje corporal es la activación consciente o inconsciente de los movimientos del cuerpo en la que se emplea contacto visual, proximidad, gestos que comunican las emociones de forma no verbal para complementar el mensaje.

1.3 Definición de términos básicos

Expresión oral: La expresión oral es un acto de interacción donde el propósito principal es transmitir mensajes claros, lógicos y precisos.

Fluidez: La fluidez es un acto espontáneo y natural que se da en la expresión oral utilizando las muletillas inglesas para una comunicación eficaz donde se hace uso efectivamente de las pausas para negociar significado.

Gramática: La gramática es la manifestación de la estructura ordenada de un idioma, ya que, funciona con reglas y es sistemática, porque se ajusta a estas para producir discursos de forma coherente; en la que se usan los tiempos gramaticales para que se identifique la situación de la comunicación.

Lenguaje corporal: El lenguaje corporal es la activación consciente o inconsciente de los movimientos del cuerpo en la que se emplea contacto visual, proximidad, gestos que comunican las emociones de forma no verbal para complementar el mensaje.

Léxico: El vocabulario es el almacenamiento o aprendizaje de unidades semánticas que un hablante tiene para emplearlo en situaciones que lo ameriten para combinar o manejar las palabras para construir o armar el discurso.

Pronunciación: La pronunciación es la manifestación fonética de los sonidos de la lengua hablada que forma parte del código de un idioma para comunicarse de forma oral. Esta tiene como elementos o ítem la entonación, acentuación y producción de sonidos fonéticos.

Programa educativo de juegos: El programa educativo de juegos es una herramienta educativa para llevar a cabo actividades didácticas en las clases de inglés con el fin de conseguir mejoras en la expresión oral y en la práctica pedagógica docente.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

El programa de juegos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

2.1.2. Hipótesis específicas

- a. El programa educativo de juegos mejora significativamente la pronunciación en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria-Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.
- b. El programa educativo de juegos mejora significativamente la fluidez en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.
- c. El programa educativo de juegos mejora significativamente la gramática en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución educativa Primaria-Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.
- d. El programa educativo de juegos mejora significativamente el léxico en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria-Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.

- e. La aplicación del programa educativo de juegos mejora significativamente el lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.

2.2. Variables y su operacionalización

2.2.2 Variables

- Variable independiente: Programa educativo de juegos
- Variable dependiente: Expresión oral

2.2.2 Definición conceptual de variables

Programa educativo de juegos: Es una herramienta educativa para llevar a cabo actividades didácticas en las clases de inglés con el fin de conseguir mejoras en la expresión oral y en la práctica pedagógica docente.

Expresión oral: La expresión oral es un acto de interacción donde el propósito principal es transmitir mensajes claros, lógicos y precisos.

2.2.3 Definición operacional de variables

Expresión oral

La expresión oral es una capacidad en la cual se organizan las ideas y se transmiten usando la boca como medio o instrumento físico donde es necesario la aplicación de los conocimientos gramaticales, lexicales, buena pronunciación para el discurso,

manifestando emociones, sentimientos y transmitiendo opiniones o ideas de forma fluida, usando el lenguaje corporal como complemento para hacer de la comunicación oral más dinámica y que el mensaje dado pueda ser entendido por los receptores. En el proceso de aprendizaje de un idioma adicional o extranjero, es muy importante desarrollar esta habilidad, porque en la interacción de la vida diaria se está en constante comunicación con otros de forma oral.

2.2.4 Operacionalización de variables

VARIABLE	INDICADORES	ÍTEMS	RESULTADO FINAL	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Expresión oral	Gramática	1	Puntaje en escala vigesimal (0-20)	Rubrica Prueba de desempeño oral	
		2			
		3			
	Vocabulario	4			
		5			
	Pronunciación	6			
		7			
		8			
	Lenguaje corporal	9			
		10			
		11			
	Fluidez				12
					13
					14
					15

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño

3.1.1. Tipo de investigación

De acuerdo con Hurtado de Barrera (2015), el trabajo de investigación es de tipo evaluativo porque, se pretendió dar un valor al efecto que se obtiene a través de la aplicación del programa educativo en el ambiente natural de la muestra del estudio, que, a la vez, este procuró dar solución al problema mediante este.

Su objetivo es evaluar los resultados de uno o más programas, que han sido, o están siendo aplicados dentro de un contexto determinado. [...].

Los resultados que intenta obtener son más específicos y se orientan hacia la solución de un problema concreto en un contexto social o institucional determinado. [...]. La investigación evaluativa intenta resolver una situación, llenar un vacío o necesidad, a través de la aplicación de un programa de intervención, el cual es evaluado en el transcurso de la investigación. (Hurtado de Barrera, 2015, pág. 131).

3.1.2. Diseño de investigación

El trabajo de investigación respondió al diseño de estudio de campo, porque los datos se recopilaron de fuentes vivas y en su contexto natural en el su presente. Según la temporalidad, es de diseño contemporáneo transeccional, porque los datos se recogieron en un solo momento. En cuanto a su magnitud, es de diseño univariable porque existió una sola variable de cada tipo. De acuerdo a la intervención y control de la investigadora, es de diseño cuasi-experimental,

porque, se intervino directamente a través del programa educativo de juegos, pero no hubo un control estricto de las variables extrañas. (Hurtado de Barrera, 2015).

Diagrama del diseño cuasi-experimental:

GE O1 X O2

GC O3 -- O4

GE: grupo experimental

GC: grupo control

O1: Prueba de entrada en el grupo experimental

O2: Prueba de salida en el grupo experimental

O3: Prueba de entrada en el grupo control

O4: Prueba de salida en el grupo control

X: Programa educativo de juegos o experimento

--: Ausencia de experimento o enseñanza convencional

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

La población estuvo conformada por 359 estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Primaria Secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019, matriculados en el año escolar 2019 que fue un total de 359, distribuidos en 11 secciones como se muestra en el siguiente cuadro.

Tabla 1: Estudiantes de segundo grado matriculados en la IE RADM 2019 de los turnos mañana y tarde Iquitos 2019.

Turno	Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
Mañana	2° A	17	18	35
	2° B	15	20	35
	2° C	18	15	33
	2° D	19	14	33
	2° E	19	15	34
	2° F	12	18	30
Tarde	2° G	17	15	32
	2° H	17	14	31
	2° I	15	17	32
	2° J	18	14	32
	2° K	19	13	32
Total	11	186	173	359

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.P.S Rosa Agustina Donayre de Morey, 2019.

3.2.2. Muestreo

Según Hurtado de Barrera (2015), el método de muestreo de la investigación es no probabilístico porque la muestra de la selección de las unidades de estudio

fue por conveniencia por proceder de poblaciones intactas o grupos ya conformados.

3.2.3. Muestra

La muestra de este estudio fue de 67 estudiantes.

La sección E estuvo conformada por 34 estudiantes y fue el grupo experimental.

La sección D estuvo conformada por 33 estudiantes y fue el grupo control.

3.3. Procedimientos de recolección de datos

3.3.1. Procedimientos de recolección de datos

Para recolectar la información, se siguieron los siguientes procedimientos:

- Solicitud de autorización de la I.E.
- Elaboración de instrumentos
- Validación y confiabilidad de los instrumentos
- Aplicación de la prueba de entrada
- Desarrollo del programa educativo de juegos
- Aplicación de la prueba de salida
- Organización y sistematización de la información.

3.3.2. Técnicas de recolección de datos

Según varios autores, tales como Hurtado (2015) y Leyva (2010), para la recolección de datos en cuanto a los desempeños de los estudiantes se utilizó

como técnicas la encuesta porque, a partir de su aplicación se obtiene información relevante que muestra detalles sobre los factores y necesidades de aprendizaje a partir de cuestionarios; y la observación, ya que permite recopilar datos en tiempo, ambiente y situación real con el fin de evaluar ciertos objetivos direccionados al desempeño de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3.3. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se utilizaron para la evaluación de los indicadores son la rúbrica que, consta de cinco indicadores que son: gramática, vocabulario, pronunciación, lenguaje corporal y fluidez; quince ítems que son: estructura gramatical, concordancia, uso de los tiempos gramaticales, manejo adecuado del vocabulario, amplitud de vocabulario, entonación, producción de sonidos, acentuación, gestos, uso del cuerpo, proximidad, contacto visual, naturalidad, carencias de pausas o hesitaciones, y uso de las muletillas inglesas. Los cuales tienen tres criterios de escala de valoración (inicio, proceso y logrado) que tienen puntaje del 1-3: inicio-1; proceso-2; y logrado-3.

Asimismo, la prueba de desempeño oral, tiene tres actividades las cuales constan de criterios a evaluar que son realizados en pareja. En la primera actividad, los estudiantes tienen que elegir dos papeles de diferentes colores entre tres grupos de papeles de colores (verde y anaranjado); los papeles de color verde contienen el tiempo gramatical de presente progresivo, pasado simple y futuro simple; y los de color anaranjado contienen temas seleccionados al azar,

estos están relacionados a los tiempos gramaticales; así como: presente progresivo: ropas y adjetivos, pasatiempos; pasado simple: el medio ambiente, preposiciones y mobiliario, y tareas del hogar; por último, futuro simple: tecnología, trabajos y ocupaciones, alimentos, y mobiliario. En esta actividad se evaluó la gramática (1-9), fluidez (1-9) y vocabulario (1-6); y la actividad dura aproximadamente 28 minutos. En la segunda actividad, los estudiantes memorizan el dialogo de acuerdo a su capacidad memorística para presentarlo en pareja, la cual evalúa la pronunciación (1-9), fluidez (1-9) y lenguaje corporal (1-12), y toma aproximadamente 28 minutos.

En la última actividad, los estudiantes tienen que sacar un pedazo de papel de una bolsa la cual en cada papel contiene una pregunta como: *What did you do last week?*, *What are you going to do this month?*, *What will you do this weekend?*, *Where did you go on holiday?*, or *What are you doing today?* La actividad se realiza en parejas, y cada integrante saca un papel y se turnan para responder de acuerdo a la pregunta en el papel. La actividad se evalúa la gramática (1-9), vocabulario (1-6) y lenguaje corporal (1-12); esta toma aproximadamente 28 minutos.

La validez de los instrumentos de evaluación fue determinada por juicio de los siguientes expertos: Evelyn Del Águila Diaz, Ema Raquel del Carmen Moscoso Lupi y Etsy Nunes Noronha. La confiabilidad a través del Alfa de Cronbach fue de 81,7%.

La escala de toma de decisión en el análisis de datos fue mediante una escala de notas siguiente: Pre-inicio (0-5,99), en inicio (6-10,99), en proceso (11-13,99), logro previsto (14-17,99) y logro destacado (18-20).

3.4. Procesamiento y análisis de datos

3.4.1. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de la recolección de la información de datos se utiliza la hoja de cálculo de office Microsoft Excel y SPSS Statistics versión 26.

3.4.2. Análisis de datos

Antes de la aplicación del programa se administró la prueba de desempeño oral a los grupos control y experimental. Luego, se procesaron los datos de ambos grupos en el programa SPSS versión 26 y el promedio de notas en la variable comunicación oral fue de: 9,63 para el grupo control y para el grupo experimental de 9,65 puntos, con desviación estándar de 1,159 y 0,949 respectivamente.

Los resultados mostraron que ambos grupos estaban generalmente iguales. Del mismo modo, en los indicadores el promedio de notas tanto del grupo experimental como del grupo control fueron muy similares, en pronunciación 10 y 9,76, con desviación estándar de 2,149 y 2,203; en fluidez con 9,37 y 9,18, con desviación estándar de 2,01 y 1,66; en gramática 10,13 y 10,12, con desviación estándar de 1,94 y 1,79; en vocabulario 7,7 y ,94, con desviación 1,58 y 1,79; en lenguaje corporal con 11,30 y 10,26, con desviación estándar de 1,64 y 1,76 respectivamente.

Seguidamente, se hizo la prueba de Kolmogorov Smirnov, en donde los datos siguieron una distribución libre ya que el valor obtenido fue de 0,000. Finalmente, se realizó la prueba de hipótesis con U de Mann-Whitney el cual generó el p-valor = p-valor 5,27 > $\alpha = 0,05$, lo cual indica que el grupo experimental y el grupo control empezaron en las mismas condiciones antes de la aplicación del programa educativo.

Para análisis descriptivo, se hizo uso del análisis numérico con medidas de resumen, como la media aritmética y la desviación estándar. Para verificar la hipótesis, se hizo uso de la prueba de Kolmogorov Smirnov con el fin de calcular la normalidad de los datos. Asimismo, se usó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney por que los datos siguieron una distribución libre.

Los resultados de la prueba de salida, se presentan en el capítulo correspondiente, mediante el método tabular, gráfico y textual.

3.5. Aspectos éticos

Los resultados del estudio son manejados con fines netamente académicos. Así mismo, se respeta la identidad de los estudiantes en la publicación de los resultados. También, las fuentes de información en el marco teórico están debidamente referenciadas con el estilo APA; y se respeta los derechos de autor de los libros, artículos y revistas mencionadas para evitar plagios o copias de los trabajos ya llevados a cabo anteriormente.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

A continuación, se presenta el análisis descriptivo de la variable expresión oral y sus indicadores de ambos grupos.

Tabla 2: Estudiantes del segundo grado de secundaria según variable e indicadores por medidas de resumen, Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos -2019.

Variable e Indicadores	Grupo	N	Media	Desviación estándar
Expresión oral	Experimental	34	13,64	0,985
	Control	30	10,93	0,935
Pronunciación	Experimental	34	11,68	2,446
	Control	30	10,07	2,083
Fluidez	Experimental	34	12,15	2,061
	Control	30	10,87	1,736
Gramática	Experimental	34	14,15	2,297
	Control	30	10,80	2,219
Vocabulario	Experimental	34	14,47	1,957
	Control	30	10,47	1,888
Lenguaje Corporal	Experimental	34	15,50	2,312
	Control	30	11,90	1,268

Fuente: Base de datos del estudio.

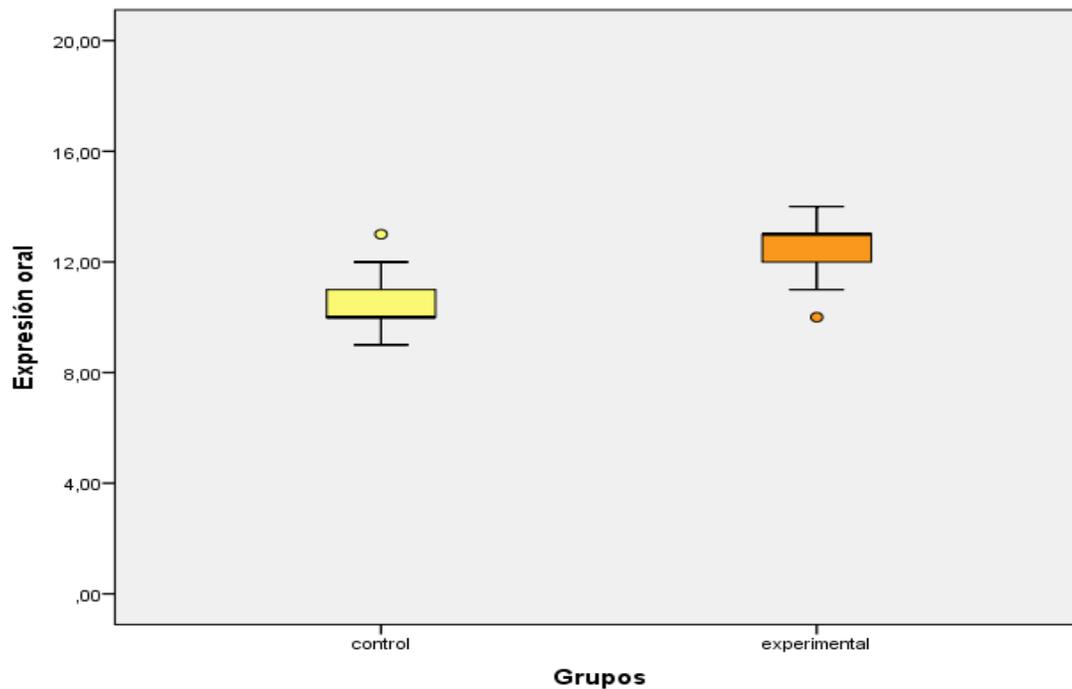
En la tabla 2, se puede apreciar el promedio de notas después de la aplicación del programa de la variable expresión oral, tanto del grupo experimental como del grupo control, dónde se observa el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control ($13,64 > 10,93$), con una desviación estándar de 0,985 y 0,935; donde el grupo experimental según el Ministerio de Educación alcanza un **logro previsto**, igualmente el grupo control se ubica en el rango de **inicio** respectivamente.

Asimismo, en los indicadores el promedio de notas del grupo experimental fue mayor al del grupo control, en pronunciación con $11,68 > 10,07$ con desviación estándar de 2,446 y 2,083; donde el grupo experimental alcanza una escala **en proceso** y el grupo control logra alcanzar una escala **en inicio**; en fluidez con $12,15 > 10,87$, con una desviación estándar de 2,061 y 1,736, donde el grupo el grupo experimental alcanza una escala **en proceso** y el grupo control logra alcanzar una escala **en inicio**; gramática $14,15 > 10,87$, con una desviación estándar de 2,297 y 2,219 donde el grupo experimental alcanza una escala en **logro previsto**, así mismo el grupo control alcanza una escala **en inicio**; vocabulario $14,47 > 10,47$, con desviación estándar de 1,957 y 1,888, donde el grupo experimental alcanza una escala de **logro previsto** respecto al grupo control que alcanza una escala en **inicio**; lenguaje corporal con $15,50 > 11,90$, con desviación estándar de 2,312 y 1,268; donde el grupo experimental alcanza una escala de **logro previsto** y el grupo control logra alcanzar una escala **en inicio**.

La desviación estándar de la variable de estudio expresión oral fue de 0,985 y 0,935 para el grupo experimental y control respectivamente, y esto quiere decir que el promedio de notas (media) del grupo experimental está constituido por datos heterogéneos (concentrados) que se aproxima al promedio general de todos los estudiantes 13,64. Por otro lado, el grupo control presenta datos más heterogéneos en comparación al grupo experimental ya que su desviación estándar por lo tanto, los datos son más dispersos en el promedio de notas del grupo control, el cual fue 10,93. Esta interpretación es empleada de la misma

manera para los indicadores de la expresión oral: pronunciación, fluidez, gramática, vocabulario, lenguaje corporal sus respectivas desviaciones estándares.

Gráfico 1: Caja y bigote de la mediana de la variable expresión oral de los grupos control y experimental, después de la aplicación del programa educativo de juegos didácticos.



Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 1, se aprecia la dispersión de los estudiantes del grupo control y experimental en la variable expresión oral.

La línea que está situada en el centro de la primera caja representa la mediana del grupo control, el cual es 10.93 ya que es el valor central del conjunto de datos, en este caso del promedio de todos los estudiantes del grupo control.

Mientras que en el grupo experimental la mediana es 13,64 es decir, al ordenar todas las notas de menor a mayor o viceversa del grupo experimental.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75% y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El Q2 (cuartil 2) coincide con la mediana, por lo tanto, $Q2 = 10$ y representa el 50%. El Q1 (cuartil 1) representa el 25% de los datos y es igual a 10; $Q1 = 10$. El Q3 (cuartil 3) es igual a 11; $Q3 = 11$ que refleja el 75% de los datos. Considerando estos porcentajes se llega a la conclusión que el 25% de estudiantes del grupo control tuvieron notas (puntajes) menores o iguales a 10, el 50% tienen un promedio menores o iguales a 10 y el 75% de estudiantes sacó un promedio menor o igual a 11. De la misma manera que el 100% de los estudiantes tienen un promedio menor o igual a 11.

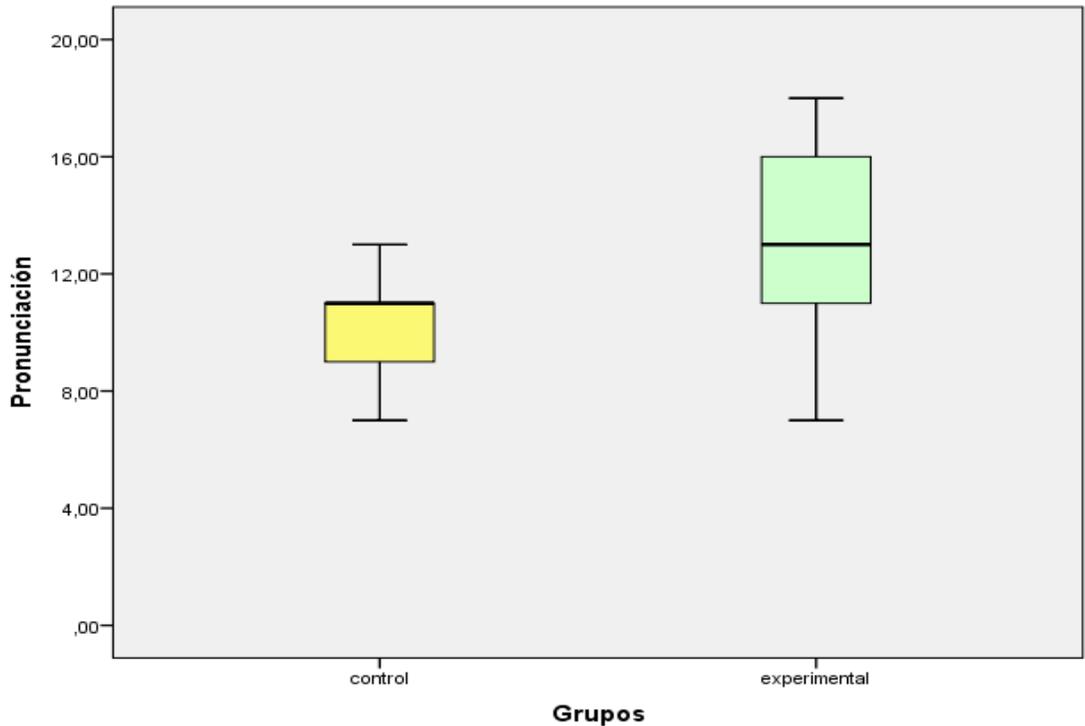
Del mismo, se hace con los datos del grupo experimental. El Q2 (cuartil 2) coincide con la mediana, por lo tanto, $Q2 = 13$ y representa el 50%. El Q1 (cuartil 1) representa el 25% de los datos y es igual a 12; $Q1 = 12$. El Q3 (cuartil 3) es igual a 13; $Q3 = 13$ que refleja el 75% de los datos. Por lo tanto, el 25% de estudiantes del grupo experimental tuvieron un promedio menor o igual a 13, el 50% tienen un promedio menor o igual a 12 y el 75% de estudiantes obtuvo un promedio menor o igual a 13.

Con esta información, se concluye que el grupo experimental no tiene caja hacia arriba debido a que el 25% y el 50% de los datos (notas) de los estudiantes del grupo experimental fue de 13 como se muestra en el gráfico 1. Por otro lado, las

líneas verticales que sobresalen de las cajas son llamados bigotes, estos denotan la puntuación máximo y mínimo de la variable, en el grupo control hay bigote hacia abajo y hacia arriba porque la puntuación está representada los límites inferiores y superior de la caja, pero no hay caja hacia abajo debido a que la media es menor a 10 del grupo control, y el número 10 (Cuartil 1) también representa el 25% de estudiantes que obtuvieron esa nota al aplicar la prueba de salida.

Similarmente, esta interpretación es dada en el grupo experimental solamente que aquí se aprecia tanto el valor más alto, así como el valor más bajo de la variable, los cuales son 12 y 13 respectivamente. Estos datos se observan a simple vista en el gráfico ya que el Cuartil 1 que representa el 25% de los datos fue 12 y el cuartil 3 que simboliza el 75% de los datos fue 13. No obstante, en el gráfico no se nota datos atípicos.

Gráfico 2: Caja y bigote de la media del indicador pronunciación.



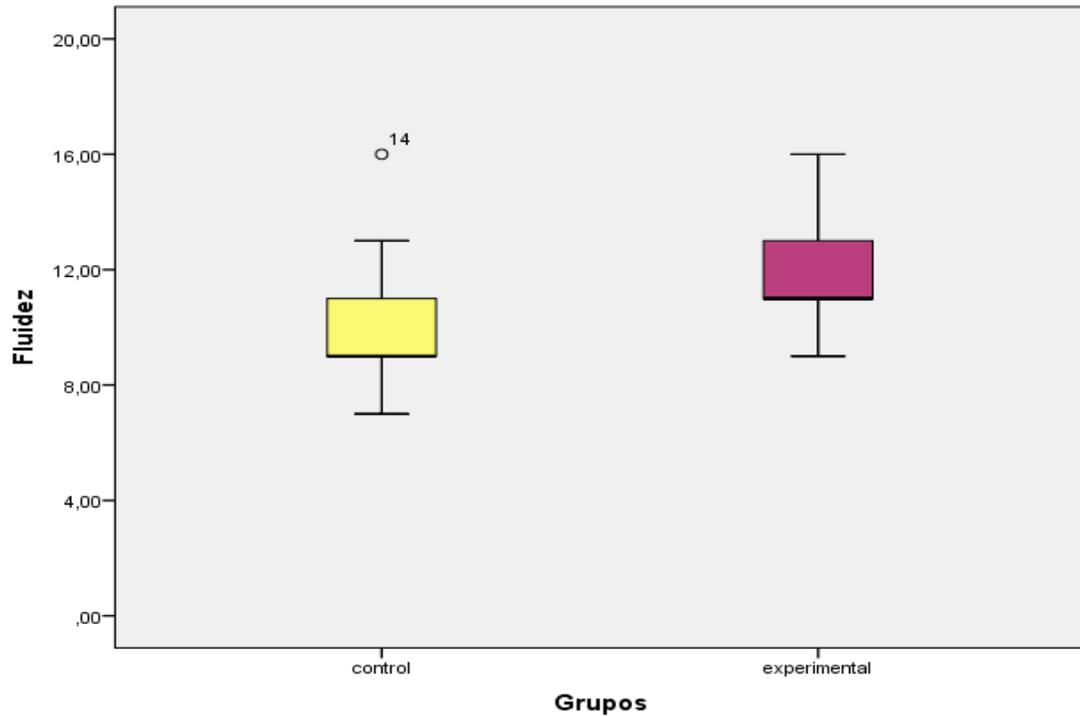
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 2 se evidencia la comparación de la mediana del grupo experimental es de 11,68 superior al grupo control, donde el grupo control tiene una mediana de 10,07; debido a la diferencia que existe; por los que datos son más dispersos en ambos grupos. **El grupo control:** El bigote inferior extremo que es 7, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, con una mediana de 10,07. Sin embargo, no se muestra datos atípicos.

Grupo experimental: El bigote inferior y superior representa los puntos máximos y mínimos, el cuartil 1(Q1) representa el 25% de los datos observados, con una mediana de 11,68. El cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos y el cuartil

75% corresponde a los datos agrupados. Sin embargo, no se muestra datos atípicos.

Gráfico 3: Caja y bigote del indicador fluidez.



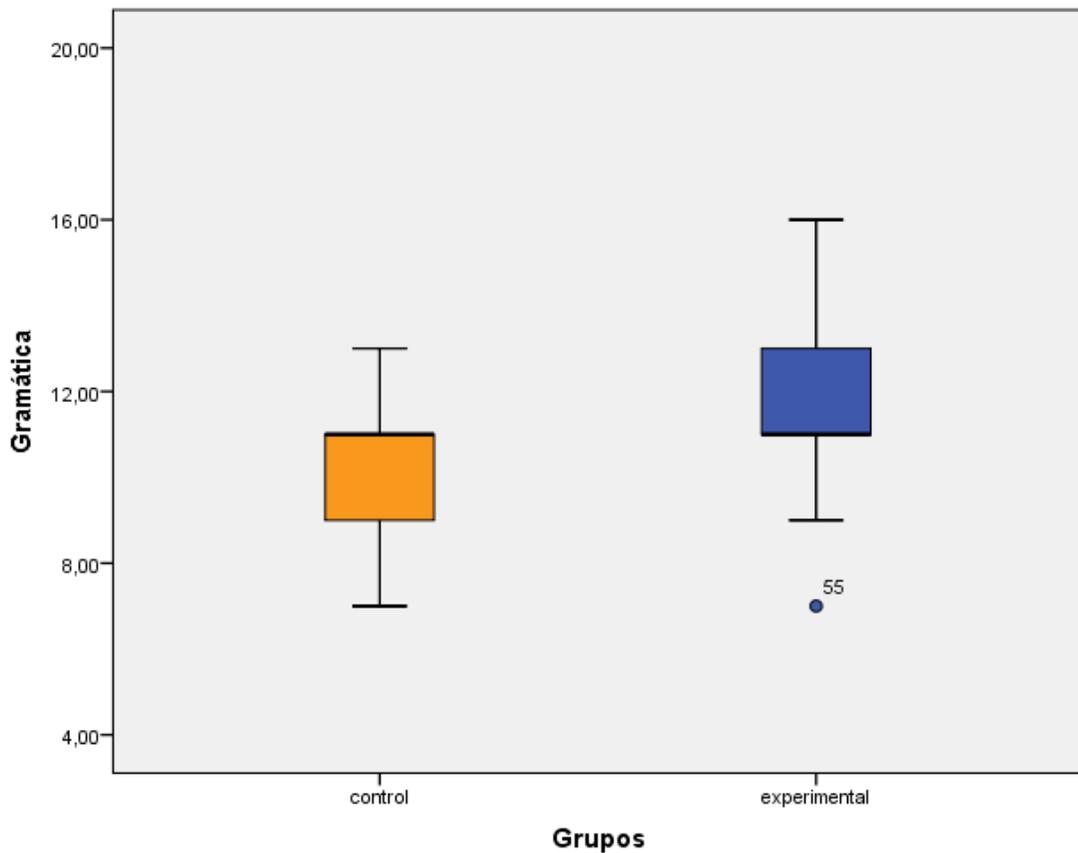
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 3 se evidencia la comparación de la mediana del grupo experimental es 11 superior al grupo control, donde el grupo control tiene una mediana 9 puntos debido a la diferencia que existe entre los grupos.

El grupo control: El bigote superior e inferior representan los puntos máximo y mínimo que es 7,5 y 13 respectivamente, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, con una mediana de 9. El cuartil 3 (Q3) representa el 75% de los datos observados. Sin embargo, se muestran 14 datos atípicos.

Grupo experimental: El bigote inferior e inferior representan los puntos máximos y mínimo que son 9 y 16, el cuartil 1(Q1) representa el 25% de los datos, con media de 12,15. Sin embargo, no se muestra datos atípicos.

Gráfico 4: Caja y bigote del indicador gramática.



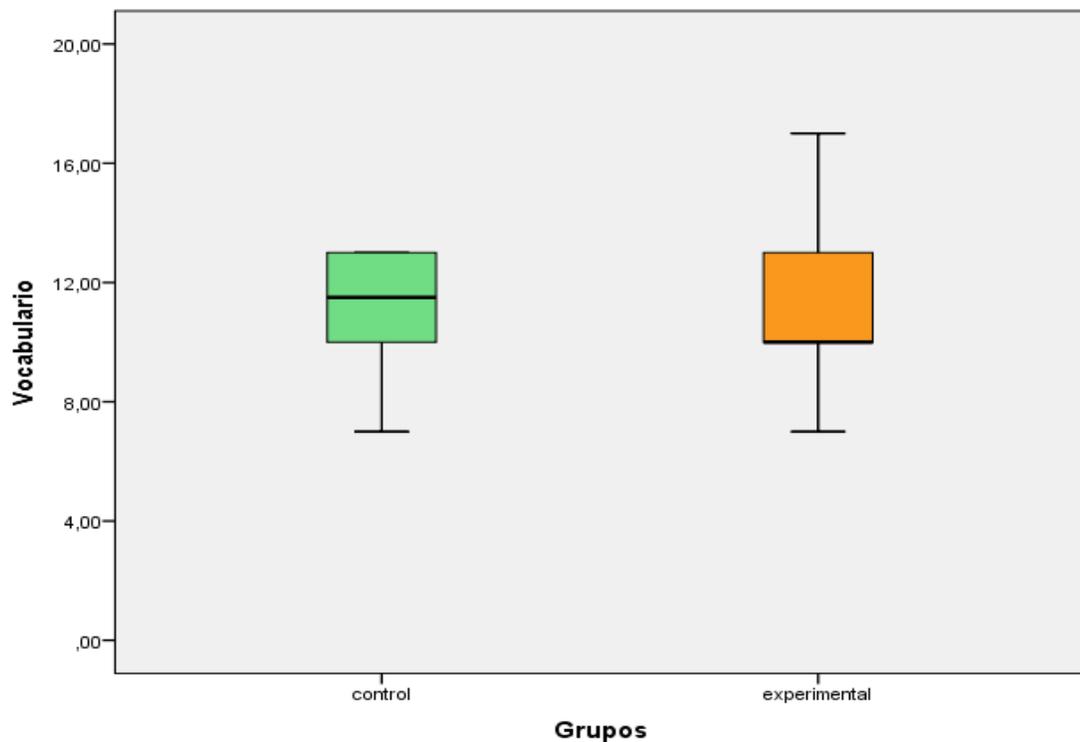
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 4 se evidencia la comparación de la mediana del grupo experimental es 11 y el grupo control tiene una mediana 11 puntos respectivamente entre los grupos.

El grupo control: El bigote superior e inferior representan los puntos máximo y mínimo que es 7,5 y 9 respectivamente, el cuartil 1(Q1) representa el 25% de los datos, con una mediana de 11. El cuartil 2 (Q2) representa el 50% de los datos observados. Sin embargo, no se muestran datos atípicos.

Grupo experimental: El bigote inferior e inferior representan los puntos máximos y mínimo que son 8,5 y 16, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, con media de 14,15. Sin embargo, se muestra 55 datos atípicos.

Gráfico 5: Caja y bigote del indicador vocabulario.



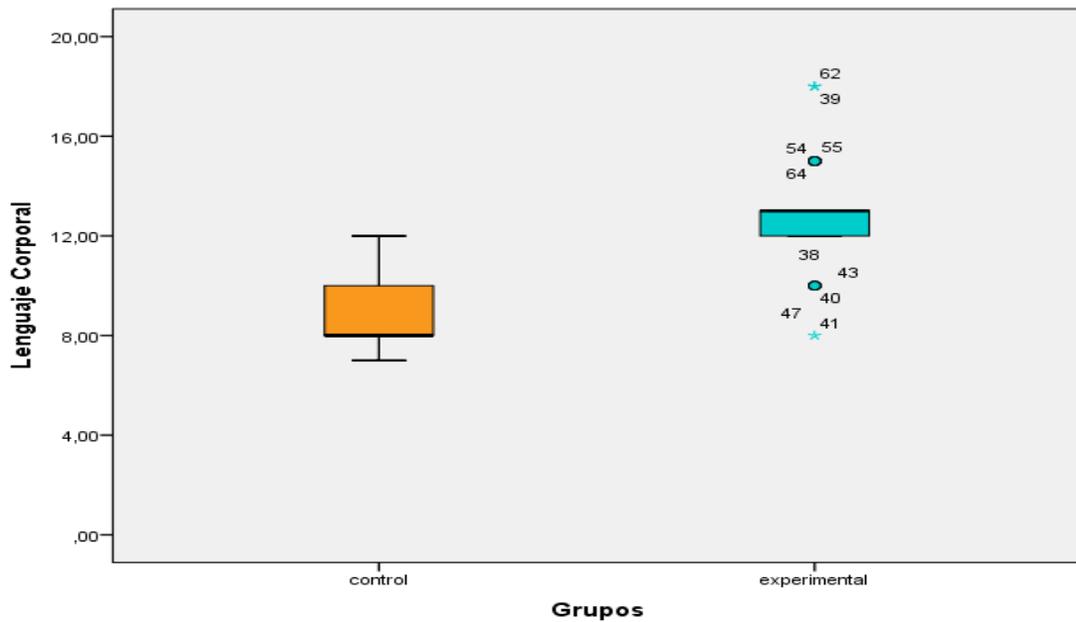
Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 5 se evidencia la comparación de la mediana del grupo experimental es 10 y el grupo control tiene una mediana de 11,50 puntos respectivamente entre los grupos.

El grupo control: El bigote inferior representan el punto mínimo que es 7,5 y 7,5 respectivamente, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, con una mediana de 11,50. El cuartil 1(Q1) representa el 25% de los datos observados, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos y el cuartil 3(Q3) representa el 75% de los datos y la falta de bigote hacia arriba es porque los datos están concentrados. Sin embargo, no se muestran datos atípicos.

Grupo experimental: El bigote inferior e inferior representan los puntos máximos y mínimo que son 7,5 y 17, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, el cuartil 3(Q3) representa el 75% de los datos con media de 14,47. Sin embargo, no se muestra datos atípicos.

Gráfico 6: Caja y bigote del indicador lenguaje corporal.



Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 6 se evidencia la comparación de la mediana del grupo experimental es 13 y el grupo control tiene una mediana de 8 puntos respectivamente entre los grupos.

El grupo control: El bigote inferior y superior representan los puntos máximos y mínimos que son 7,5 y 12 respectivamente, el cuartil 2(Q2) representa el 50% de los datos, con una mediana de 8. El cuartil 3(Q3) representa el 75% de los datos observados. Sin embargo, se muestran datos atípicos.

Grupo experimental: No se muestra bigotes inferior ni superior, el cuartil 1(Q1) representa el 25% de los datos, el cuartil 2(Q2) representa el 75% de los datos con media de 14,47. Sin embargo, se muestra datos atípicos.

4.2. Análisis de frecuencias de la variable estudio expresión oral

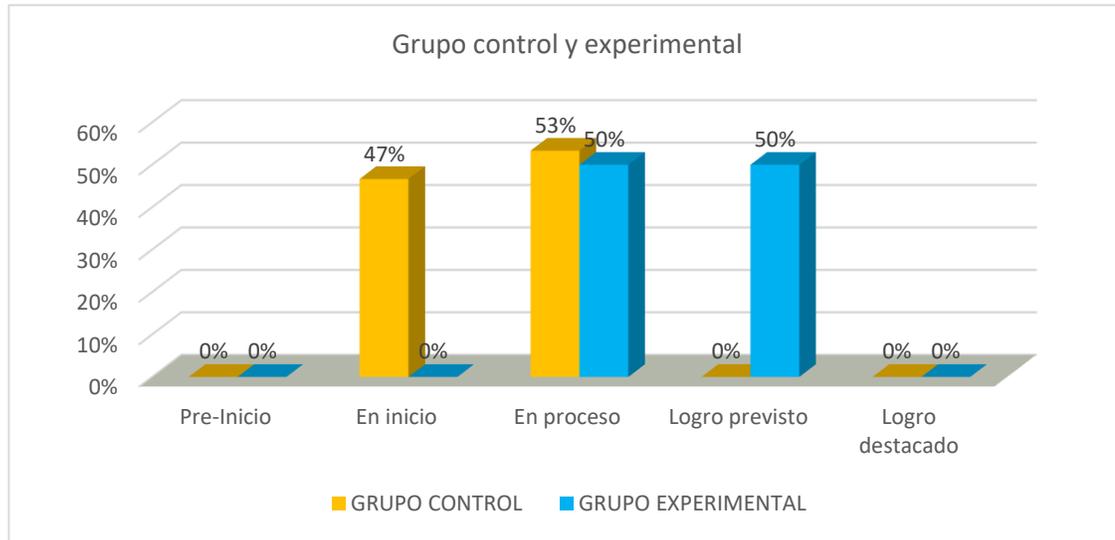
De acuerdo a la distribución numérica y porcentuales en los niveles de aprendizajes en la expresión oral después de aplicar el programa educativo en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019. Para el análisis de los datos, se tomó en cuenta los porcentajes según los estudiantes en la tabla siguiente.

Tabla 3: Frecuencias y porcentajes de expresión oral en los grupos control y experimental según categorías de logro de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

Categorías de logro	GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL			
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	Porcentajes	FRECUENCIA	Porcentajes
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	14	47%	0	0%
En proceso	16	53%	17	50%
Logro previsto	0	0%	17	50%
Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL	30	100%	34	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 7: Porcentajes de la variable de estudio del grupo control y experimental.



Fuente base de datos del estudio

De acuerdo a la información obtenida en la tabla 3 y el gráfico 7, el grupo control; 14 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en inicio**, que representa el 47%, asimismo existen 16 estudiantes que alcanzaron una categoría de logro **en proceso** que representan el 53%.

En el grupo experimental: Se observa según las categorías de logros, existe 17 estudiantes **en proceso** que representan el 50%, 17 estudiante en **logro previsto**, que representan el 50%.

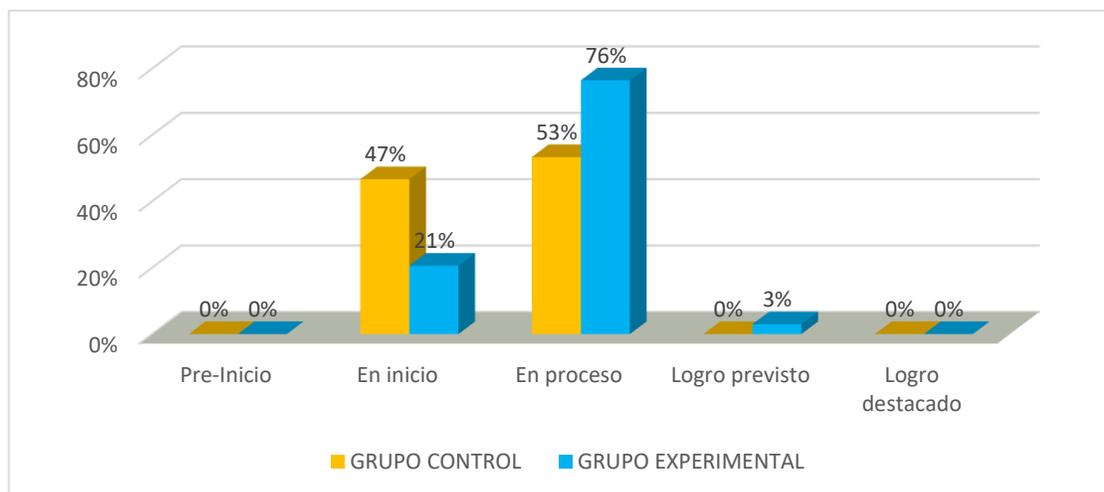
4.3. Análisis de frecuencias por indicador

Tabla 4: Frecuencias y porcentajes del indicador pronunciación, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

Categorías de logro	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	%hi	FRECUENCIA	%hi
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	14	47%	7	21%
En proceso	16	53%	26	76%
Logro previsto	0	0%	1	3%
Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL	30	100%	34	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 8: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador pronunciación.



Fuente: Base de datos del estudio

En la información obtenida en la tabla 4 y gráfico 8 se observa que en el grupo control, existen 14 estudiantes que alcanzan según las categorías de logro en

inicio, que representa un 47%; asimismo ,16 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en proceso**, que representa un 53%;

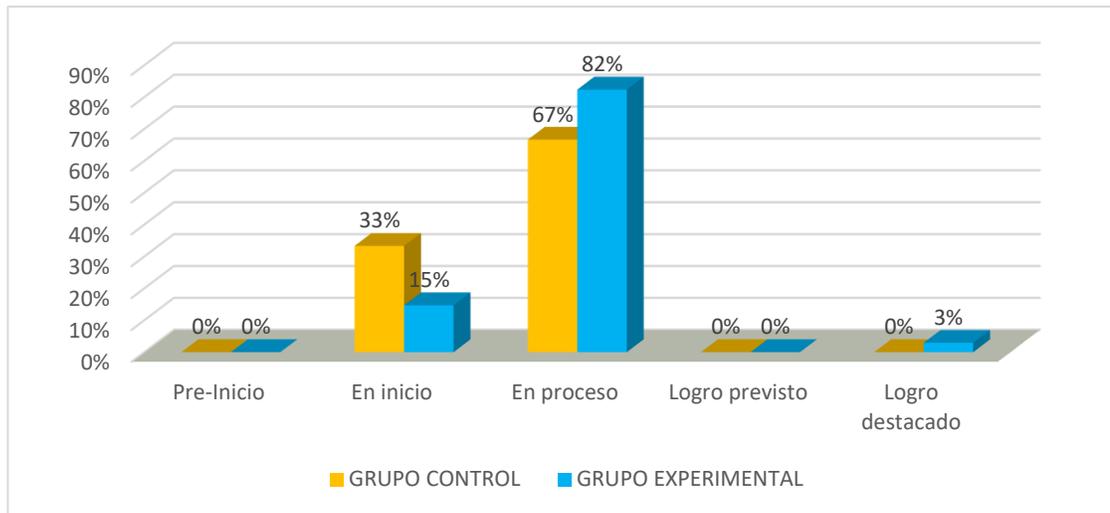
En el grupo experimental: 7 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en inicio**, que representa el 21%, asimismo 26 estudiantes alcanzan una categoría **en proceso**, que representa el 76% y un estudiante alcanza una categoría en **logro previsto** que representa el 3%; esto indica en su mayoría los estudiantes se encuentran según las categorías de logros **en proceso**.

Tabla 5: frecuencias y porcentajes del indicador fluidez, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

Categorías de logro	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	%hi	FRECUENCIA	%hi
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	10	33%	5	15%
En proceso	20	67%	28	82%
Logro previsto	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	1	3%
TOTAL	30	100%	33	97%

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 9: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador fluidez.



Fuente: Base de datos del estudio

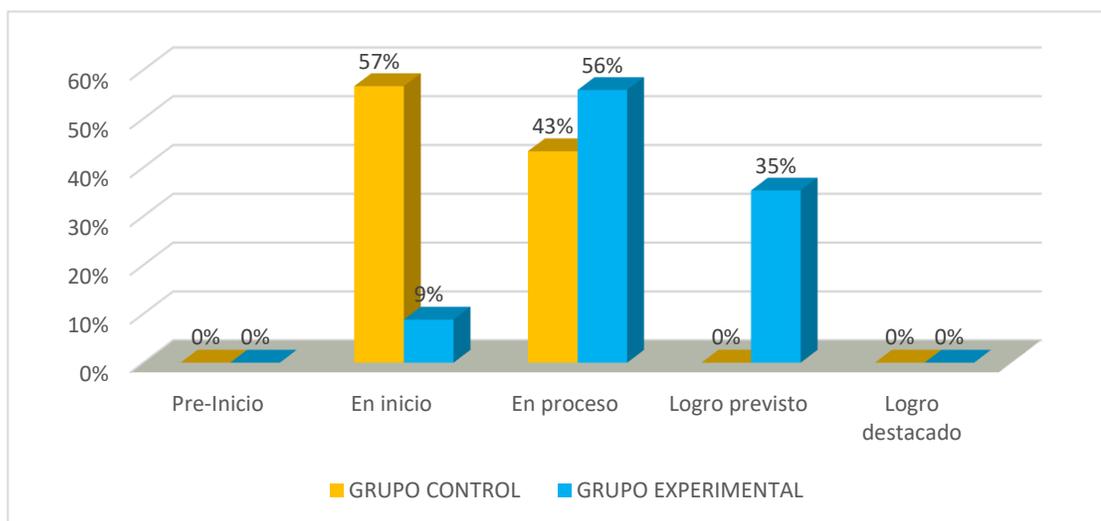
En la información obtenida en la tabla 5 y gráfico 9 se observa que en el **grupo control**, existen 10 estudiantes que alcanzan según las categorías de logro **en inicio**, que representa un 33%; asimismo, 20 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en proceso**, que representa un 67%. **En el grupo experimental**: 5 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en inicio**, que representa el 15%, asimismo 28 estudiantes alcanzan una categoría **en proceso**, que representa el 82% y un estudiante alcanza una categoría en **logro destacado**, que representa el 3%.

Tabla 6: frecuencias y porcentajes del indicador gramática, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019

Categorías de logro	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	%hi	FRECUENCIA	%hi
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	17	57%	3	9%
En proceso	13	43%	19	56%
Logro previsto	0	0%	12	35%
Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL	30	100%	34	100%

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 10: porcentajes del grupo control y experimental del indicador gramática.



Fuente: Base de datos del estudio

En la información obtenida en la tabla 6 y gráfico 10 se observa que en el grupo control, existen 17 estudiantes que alcanzan según las categorías de logro **en inicio**, que representa un 57%; asimismo 13 estudiantes alcanzan una categoría

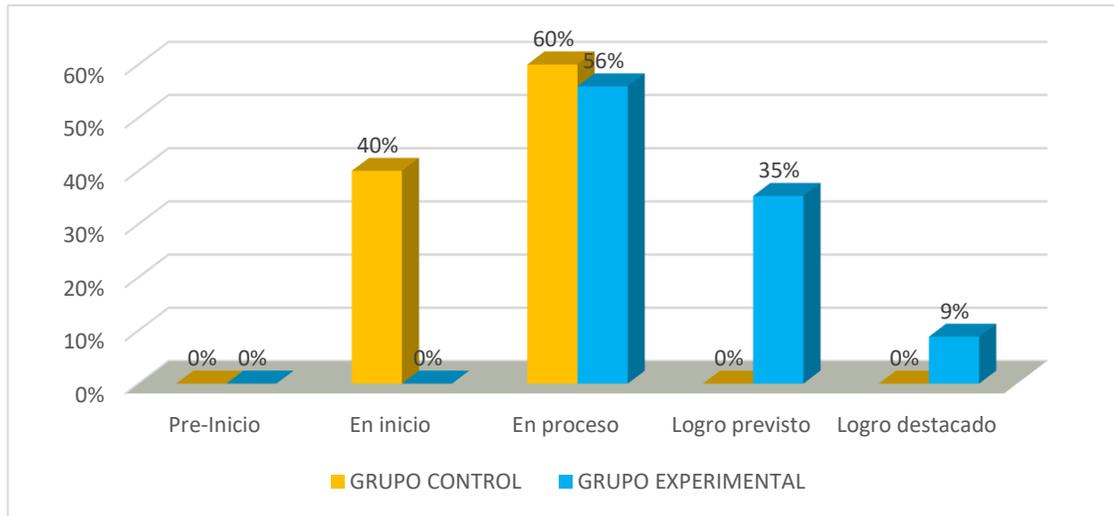
de logro **en proceso**, que representa un 43%. **En el grupo experimental:** 3 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en inicio**, que representa el 9%, asimismo 19 estudiantes alcanzan una categoría **en proceso**, que representa el 56% y 12 estudiante alcanza una categoría en **logro previsto**, que representa el 35%.

Tabla 7: Frecuencias y porcentajes del indicador vocabulario, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019

Categorías de logro	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	%hi	FRECUENCIA	%hi
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	12	40%	0	0%
En proceso	18	60%	19	56%
Logro previsto	0	0%	12	35%
Logro destacado	0	0%	3	9%
TOTAL	30	100%	34	100%

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 11: porcentajes del grupo control y experimental del indicador vocabulario.



Fuente: Base de datos del estudio

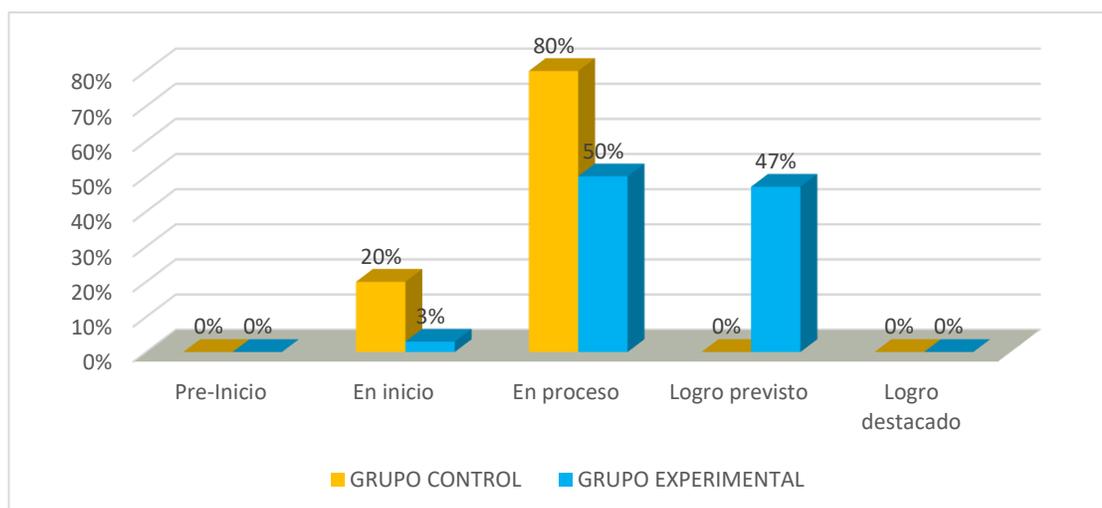
En la información obtenida en la tabla 7 y gráfico 11 se observa que en el grupo control, existen 12 estudiantes que alcanzan según las categorías de logro **en inicio**, que representa un 40%; asimismo 18 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en proceso**, que representa un 60%. **En el grupo experimental:** 19 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en proceso**, que representa el 56%, asimismo 12 estudiantes alcanzan una categoría **en proceso**, que representa el 35% y 3 estudiante alcanza una categoría de **logro destacado**, que representa el 9%.

Tabla 8: Frecuencias y porcentajes del indicador lenguaje corporal, grupo control y experimental en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019

Categorías de logro	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	%hi	FRECUENCIA	%hi
Pre-Inicio	0	0%	0	0%
En inicio	6	20%	1	3%
En proceso	24	80%	17	50%
Logro previsto	0	0%	16	47%
Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL	30	100%	34	100%

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 12: Porcentajes del grupo control y experimental del indicador lenguaje corporal.



Fuente: Base de datos del estudio

En la información obtenida en la tabla 8 y gráfico 12 se observa que en el grupo control, existen 6 estudiantes que alcanzan según las categorías de logro **en inicio**, que representa un 20%; asimismo 24 estudiantes alcanzan una categoría de logro **en proceso**, que representa un 80%. **En el grupo experimental:** unos

estudiantes alcanzan una categoría de logro **en inicio**, que representa el 3%, asimismo 17 estudiantes alcanzan una categoría **en proceso**, que representa el 50% y 16 estudiante alcanza una categoría de **logro previsto**, que representa el 47%.

4.4. Prueba de normalidad

A continuación, se presenta la prueba de Kolmogorov Smirnov de la distribución de datos de la variable y sus indicadores a fin de decidir el estadístico de prueba.

Tabla 9: Prueba de Kolmogorov Smirnov con p-valor y tipo de distribución por grupo de la capacidad de expresión oral e indicadores. Después de la aplicación del programa educativo de juegos.

Indicadores	Grupos	p-valor	Distribución
Pronunciación	Control	,002	Libre
	Experimental	,000	Libre
Fluidez	Control	,004	Libre
	Experimental	,000	Libre
Gramática	Control	,000	Libre
	Experimental	,000	Libre
Vocabulario	Control	,001	Libre
	Experimental	,000	Libre
Lenguaje corporal	Control	,000	Libre
	Experimental	,011	Libre

Fuente: Base de datos del estudio.

En la tabla 9, con el fin de seleccionar el estadígrafo de prueba se llevó a cabo la aplicación de la prueba de Kolmogorov Smirnov, donde el p-valor de ambos grupos, experimental y control fue menor al nivel de significancia en la expresión oral ($p\text{-valor} = 0,00 < 0,05$). De la misma forma los indicadores: Pronunciación, Fluidez, gramática, vocabulario, lenguaje corporal, siguieron una distribución libre. Debido a esto se hizo uso del estadígrafo de prueba no paramétrica de U-Mann Whitney.

4.5. Prueba de hipótesis

Seguidamente se presenta la prueba de las hipótesis de la variable y sus indicadores.

Tabla 10: Prueba U de Mann-Whitney de la expresión oral e indicadores.

	Pronunciación	Fluidez	Gramática	Vocabulario	Lenguaje corporal
U de Mann-Whitney	292,000	308,500	180,500	93,500	144,000
p-valor	,002	,003	,000	,000	,000

Fuente: Base de datos del estudio.

Puesto que el conjunto de los datos de la variable expresión oral y sus indicadores siguieron una distribución libre, se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, como se muestra en la tabla 10.

Hipótesis general:

El programa educativo de juegos mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019.

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específicas:

- a. El programa educativo de juegos mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019.

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- b. El programa educativo de juego mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019.

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- c. El programa educativo de juegos mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos - 2019

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- d. El programa educativo de juegos mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019.

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- e. El programa educativo de juegos mejora significativamente el lenguaje corporal en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019.

Ho: μ experimental = μ control

Ha: μ experimental > μ control

Estadígrafo de prueba: U de Mann-Whitney

Toma decisión estadística: p-valor < 0,05

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Se realizó la investigación correspondiente a la variante de estudio expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado secundaria la I.E.P.S. Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos-2019; en el cual se llegó a conocer las debilidades de los estudiantes mediante una prueba (pre-test) aplicada a los grupos control y experimental determinando así que ambos grupos se encontraban en el nivel de inicio. Es por ello que se intervino con la aplicación del programa educativo para mejorar la variable de estudio obteniendo los resultados con el post-test la cual concluyó que en el grupo experimental se alcanzó resultados favorables mientras que en el grupo control no hubo mejora. A continuación, se presenta un contraste de los resultados de la investigación del programa educativo de juegos con los estudios tomados como antecedentes de la misma.

Flores (2017), realizó el trabajo de investigación titulada “Estrategias didácticas que inciden en el desarrollo de la expresión oral para el aprendizaje significativo del idioma inglés a nivel intermedio en egresados gestiones 2014 y 2015 de la escuela superior de formación de maestros “Simón Bolívar”, que estuvo conformada con una población de 88 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes. Los resultados de la investigación muestran que en la dimensión léxica se logró mejorar significativamente al 40% en el grupo experimental mientras que en el grupo control se incrementó un 7% llegando al nivel esperado; en la dimensión fonológica hubo un incremento del 33% en el grupo experimental mientras que en el grupo control fue del 6,66%; asimismo, en la dimensión

gramatical el grupo experimental logró un nivel intermedio mejorando significativamente al 53,33% mientras que en el grupo control no se mostraron avances significativos concluyendo que el programa educativo de estrategias didácticas mejora el nivel de los participantes del grupo experimental. Asimismo, Gutiérrez & Páez (2015), realizaron una investigación con la misma variable de estudio (expresión oral) titulada “Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Javier Heraud" de Huancán-Huancayo, con una población de estudio de 160 estudiantes y con una muestra de 37 estudiantes. Los resultados del estudio determinaron que, en la expresión oral en el grupo control se obtuvo una nota de 9,67 mientras que en el grupo experimental fue de 14,11 concluyendo que la aplicación del programa educativo mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes ($t_c = 4,58 > t_t = 1,690$). De forma similar Asto & Conga (2014), en su estudio titulado “Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Los Libertadores-Ayacucho, 2013”, la población estuvo conformada por 710 estudiantes y con una muestra de 30 estudiantes, teniendo un solo grupo de estudio denominado grupo experimental; al finalizar con la investigación se determinó que con la aplicación del programa educativo en la expresión oral el 7% logró un nivel de excelencia, el 43% logró un nivel bueno, el 50% logró un nivel regular y el 0% logró un nivel deficiente estos resultados se obtuvieron en el grupo en que se aplicó los juegos didácticos, por otro lado, en el grupo en el que no se aplicaron los juegos didácticos el 0% logró un nivel excelencia, el 4% logró un nivel bueno, el 43% logró un nivel regular y el 53% logró un nivel deficiente, concluyendo que con el

programa educativo se mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes (p -valor= $< 0,05$). Siguiendo la misma línea de estudio Huaman, Achang & Cordova (2019), realizaron una investigación titulada “Programa educativo de juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga-Punchana-2016”, que estuvo conformada por una población de 175 estudiantes y con una muestra de 51 estudiante, obteniendo como resultado en la variante de estudio (expresión oral) en el grupo control 11,27 mientras que en el grupo experimental obtuvieron una mejora significativa con una nota de 15,43; asimismo, se obtuvieron los mismos resultados de mejora significativamente en los ítems. En pronunciación, el grupo control obtuvo una nota de 13,69 mientras que en el grupo experimental fue de 17,04; en fluidez, el grupo control obtuvo una nota de 8,61 mientras que en el grupo experimental fue de 15,33; en vocabulario, el grupo control obtuvo una nota de 12,86 mientras que en el grupo experimental fue de 14,19; en gramática, el grupo control obtuvo una nota de 7,99 mientras que en el grupo experimental fue de 13,44; y en lenguaje corporal el grupo control obtuvo una nota de 13,21 mientras que en el grupo experimental fue de 17,15 concluyendo así que el programa educativo de juego de roles mejora significativamente la expresión oral en el grupo experimental (p -valor= $0,000 < 0.05$). Angulo, Flores & Rengifo (2015), quienes también realizaron la investigación en la misma línea y variable de estudio titulado su trabajo como “Juegos educativos para el mejoramiento de la expresión del idioma inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M. N° 60188 "Simón Bolívar", Iquitos-2014”, la cual la población estuvo

conformada por 103 estudiantes y como muestra de estudio se tuvo a 24 estudiantes; en la investigación se obtuvo los siguientes resultados. En la variable de estudio (expresión oral) se obtuvo una nota de 12.15 en el grupo experimental mientras que en el grupo control fue de 8.60. Asimismo, en los items fueron los siguientes resultados. En pronunciación, el grupo control se obtuvo una nota de 6.60 mientras que en el grupo experimental fue 12.62. En manejo del discurso, el grupo control la nota fue 9.10 mientras que en el grupo experimental fue 12.23. En la interacción comunicativa, la nota que obtuvo el grupo control fue 10.10 mientras que en el grupo experimental fue 11.77. Por último, en gramática y vocabulario el grupo control obtuvo una nota de 6.25 y en el grupo experimental fue de 7.12 en ambos items respectivamente, concluyendo así que el programa de juegos educativos mejora significativamente la expresión oral y los items ($p\text{-valor} = 0,000 < \alpha 0,05$). Asimismo, López (2019), en el trabajo de investigación titulada “Programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019” que tuvo una población de 359 estudiantes y una muestra de 67 estudiantes, cuyos resultados de la investigación mostraron que el programa educativo de juegos mejora significativamente la expresión oral obteniendo el grupo experimental 13,64 de nota mientras que el grupo control tuvo 10,93, asimismo en la expresión oral; asimismo, en los indicadores el promedio de notas del grupo experimental fue mayor al del grupo control, en pronunciación con $11,68 > 10,07$, en fluidez con $12,15 > 10,87$, gramática $14,15 > 10,87$, en vocabulario $14,47 > 10,47$, lenguaje corporal con $15,50 > 11,90$ respectivamente.

Después del contraste, se observa que existen diferencias en los trabajos de investigación en lo que concierne al tamaño de la población y muestra; además, en el estudio de Flores (2017), se trabajó con un solo grupo porcentuando a los estudiantes en niveles de logros o aprendizajes, asimismo, Flores utilizó como instrumento de evaluación la lista de cotejo. También se aplicó el programa educativo de forma virtual y presencial con más de doce sesiones de aprendizaje. Por otro lado, se encuentran las semejanzas como en la variable de estudio (expresión oral), tipo y diseño de investigación, aplicación de sesiones de aprendizajes, muestra de estudio en dos grupos control y experimental respectivamente, instrumentos de evaluación y en resultados obteniendo que la aplicación de juegos o actividades lúdicas mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes.

Según Hurtado de Barrera (2015), el método de muestreo de la investigación es no probabilístico porque la muestra de la selección de las unidades de estudio fue por conveniencia (por proceder de poblaciones intactas), y no fue aleatorio ya que se eligió intencionalmente la muestra de estudio. El estudio de investigación tuvo como muestra de estudio a dos grupos que fueron control y experimental los cuales se tuvo como criterios de evaluación la pronunciación, fluidez, gramática, vocabulario y lenguaje corporal; para al finalizar hacer comparaciones del avance de los grupos respecto a estos criterios.

Asimismo, se contrasta los resultados con las bases teóricas en la cual se cita a autores que afirman que los juegos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son efectivos dado a su característica motivadora,

atractiva, interesante, etc. La investigación corrobora las teorías de Harmer (2007), Betteridge, Bucky, & Wright (2006), Fingermann (1970), Bado & Franklin (2014), & Peterson (2013) en el sentido que los juegos como estrategias didácticas ayudan a mejorar la expresión oral en el aula de inglés, ya que estos brindan un ambiente de confianza, diversión y motivación a los estudiantes. Estas teorías se corroboraron mediante la prueba de hipótesis, donde se acepta la hipótesis 'alterna' del estudio, puesto que el $p\text{-valor} = 0,000 < \alpha = 0,05$. Por consiguiente, el programa educativo de juegos tuvo un efecto significativo en la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes del segundo grado secundaria de la institución educativa Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.

Por otro lado, el estudio de la investigación presentó las siguientes fortalezas y debilidades: En primer lugar, con respecto al propósito de la investigación; los estudiantes respondieron de forma positiva a los juegos propuestos. Juegos en que los estudiantes estuviesen familiarizados para no tener dificultades en desarrollarlos. Al finalizar cada clase los resultados fueron positivos. Asimismo, hubo muestras de respeto, tolerancia, participación, colaboración; en resumen, se creó un ambiente llamativo a los estudiantes, a través de reglas o normas de convivencia en el aula. Estas reglas se establecieron con acuerdo de cada participante dentro de ella.

Una de las debilidades que suscitó fue el manejo del tiempo en la actividad de "*Role play*", en la que los estudiantes necesitaron más tiempo para practicar, esto ocurrió en dos ocasiones; a consecuencia de ello hubo retraso en el desarrollo

de las sesiones posteriores; pero al final se logró ejecutar la actividad presentándose un grupo por clase posteriormente. Otro inconveniente fue, que en dos oportunidades las clases se vieron interrumpidas debido a las actividades escolares. Estas actividades no sucedieron seguidas, pero sí cortó la ilación del aprendizaje de los estudiantes. Al final estas clases perdidas se lograron recuperar reprogramando las sesiones de aprendizaje. Asimismo, la rúbrica de evaluación tuvo muy pocos descriptores o indicadores que dificultaron una medición exacta con tal instrumento. Además, las implicancias del presente trabajo de investigación tienen aspectos importantes y relevantes para futuros estudios que tengan como propósito mejorar la expresión oral en inglés utilizando los juegos como estrategias didácticas, tanto a nivel local, nacional e internacional, ya que: A partir de las limitaciones, en el programa educativo de juegos se tuvo como consecuencia que no se logró medir con exactitud el nivel de aprendizaje de ambos grupos en el post-test. En la investigación se evaluó los indicadores de la expresión oral, siendo la pronunciación, el vocabulario, la gramática, la fluidez y el lenguaje corporal que en algunos trabajos de investigación no son considerados y que tienen como finalidad mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes. Estos indicadores o criterios mencionados se evaluaron, puesto que estos están relacionados entre sí. En la elaboración de las sesiones (12) se incluyó los juegos como estrategias didácticas en todas estas, iniciando con el pre, while y post-speaking en las se enfatizó el desarrollo de los indicadores.

Para concluir, los estudios que se deben realizar para mejorar la expresión oral en inglés debe realizarse en la misma línea de estudio aplicando más de doce sesiones de aprendizaje ya que ese número de sesiones no son suficientes para lograr el nivel destacado, y con los instrumentos de evaluación mejor elaborados para obtener resultados más exactos en estudiantes de la escuela secundaria, ya que, a pesar de las limitaciones se demostró que el uso los juegos como estrategias didácticas mejora la expresión oral en inglés; siempre y cuando estos juegos sean adaptados a la realidad de cada ciudad o país, contexto sociocultural y ambiente de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

El programa educativo de juegos, ayuda a mejorar las capacidades de la competencia expresión oral significativamente en los estudiantes, dado a las actividades lúdicas presentadas las cuales crean un ambiente dinámico en el aula que motivan y dan sensación de confianza a los estudiantes. Por ello se concluye que:

1. El programa educativo de juegos mejora significativamente la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor $< 0,05$.
2. El programa educativo de juegos mejora significativamente la pronunciación en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor $< 0,05$.
3. El programa educativo de juego mejora significativamente la fluidez en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor $< 0,05$.
4. El programa educativo de juegos mejora significativamente la gramática en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución

Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor < 0,05.

5. El programa educativo de juegos mejora significativamente el vocabulario en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor < 0,05.
6. El programa educativo de juegos mejora significativamente el lenguaje corporal en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos – 2019 con p-valor < 0,05.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado el análisis de los resultados y el contraste de las investigaciones se hacen las siguientes recomendaciones.

1. A los futuros investigadores, se recomienda el continuar en la línea de investigación expresión oral diseñando y aplicando programas educativos de juegos con la finalidad de poder comparar los resultados para recomendar a los usuarios e interesados el programa que genera mayor eficacia en el marco del proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
2. A la comunidad académica de la especialidad de Idiomas Extranjeros, continuar realizando investigaciones evaluativas y con muestras aleatorias, e incrementar el número de sesiones en los futuros programas educativos para aplicar y así obtener mejores resultados en cuanto al mejoramiento de la expresión oral en inglés.
3. A los investigadores de la carrera de Idiomas Extranjeros, que desean mejorar la expresión oral en sus estudiantes, trabajar con las dimensiones que se propone en el Currículo Nacional, ya que allí están los indicadores que se consideraron en esta investigación de una forma más organizada y detallada.

4. Al público en general que esté interesado en contribuir y realizar investigaciones del tipo y diseño que se utilizó en el presente programa educativo, para continuar con la línea de investigación y elaborar instrumentos de evaluación más detallados que ayuden a obtener información más precisa en los resultados en la expresión oral en los estudiantes.

5. A las autoridades y docentes de las instituciones educativas que consideren en la planificación de sus actividades a los juegos o actividades lúdicas como estrategias para incentivar a los estudiantes a participar de forma activa. Así como también realizar proyectos educativos relacionados a los juegos y que estos estén direccionados a mejorar la expresión oral en los estudiantes.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Angulo, R. J., Flores, W. S., & Rengifo, M. D. (2015). *Juegos educativos para el mejoramiento de la expresión 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. Obtenido de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4021/Rocky_Tesis_T%C3%ADtulo_2015.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asto, N., & Conga, S. Y. (2014). *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Los Libertadores-Ayacucho, 2013 (Tesis de licenciatura)*,. Huamanga-Perú: Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga. Obtenido de http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1047/Tesis%20ES55_Ast.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bado, N., & Franklin, T. (2014). Cooperative Game-based Learning in the English as a Foreign Language Classroom. *Issues and Trends in Educational Technology*, 2(2). Obtenido de <https://www.learntechlib.org/p/150765/>
- Betteridge, D., Buckby, M., & Wright, A. (2006). *Games for Language Learning* (Third Edition ed.). (S. Thornbury, Ed.) New York, United States of America: © Cambridge University Press.
- Brand, C., & Götz, S. (2011). Fluency versus accuracy in advanced spoken learner language. A multi-method approach. *International Journal of Corpus Linguistics*, 255-275. Obtenido de <https://booksc.org/book/39879199/cf7b8b>

- British Council. (Mayo de 2015). Educational Intelligence. *Inglés en el Perú Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. British Council.
- Brooke, J. (1998). *Games & Activities for the ESL/EFL Classroom*. Obtenido de The Internet TESL Journal: <http://iteslj.org/games/9997.html>
- Brookhart, S. M. (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. Virginia, USA: ASCD.
- Brown, H. D. (2003). *Language assessment Principles and Classroom Practices*. San Francisco: Longman.
- Cambridge English. (2013). Vocabulary Games and Activities. *Language Assessment*, 1-143. University of Cambridge. Obtenido de <https://www.cambridgeenglish.org/images/vocabulary-games-and-activities.pdf>
- Cerdá, E., Jimeno, J. L., & Pérez, J. (2004). *Teoría de juegos*. Madrid, España: PEARSON PRENTICE HALL.
- Chambers, F. (1997). What do we mean by fluency? *Elsevier Science Ltd*, 25(4), 535-544. Obtenido de <https://booksc.org/book/17955417/573f6c>
- Dirección General de Desarrollo Curricular. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo* (Segunda Edición Electrónica ed.). © Secretaría de Educación Pública. Obtenido de <https://educrea.cl/las-estrategias-y-los-instrumentos-de-evaluacion-desde-el-enfoque-formativo/>
- Education First. (2018). Education First English Proficiency Index. *EF EPI 2018 RANKINGS*. Signum International AG.
- Fingermann, J. G. (1970). *El Juego y sus Proyecciones Sociales*. Buenos Aires: Ateneo.

- First Steps. (2013). *Speaking and Listening Resource Book*. Western Australia, Australia: Department of Education.
- Flores, M. L. (2017). *Estrategias didácticas que inciden en el desarrollo de la expresión oral para el aprendizaje significativo del idioma inglés a nivel intermedio en egresados gestiones 2014 y 2015 de la escuela superior de formación de maestros "Simón Bolívar" (Tesis de M)*. La Paz-Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/14202/TM238.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Frey, N., & Fisher, D. (2011). *The Formative Assessment Action Plan*. United States of America: ASCD.
- García, I. M., & Juan, A. D. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Obtenido de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Gobierno Regional de Loreto. (2012). *Evaluación de los Aprendizajes* (Primera Edición ed.). Lima, Perú: Norma.
- Gutiérrez, M. P., & Páez, E. T. (2015). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Javier Heraud" de Huancán-Huancayo (Tesis de Licenciatura)*. Huancán: Universidad Nacional del Centro del Perú. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2880>
- Guzman, E. (2018). *Teaching English as an Additional Language. A Textbook for ELT Trainees* (First Edition ed.). Iquitos, Perú: Industria Gráfica Copias y Algo Más SRL.
- Harmer, J. (2001). *How to teach English*. Malaysia: Longman.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching* (Third Edition ed.). (J. Harmer, Ed.) Cambridge, UK: Longman.

- Harmer, J. (2007). *How to teach english* (New Edition ed.). Malaysia: Pearson Longman.
- Hidalgo, D., Padilla, A. C., & Yaicate, S. D. (2016). *Enfoque comunicativo por los docentes en el proceso de enseñanza del inglés en instituciones educativas secundarias de menores de la ciudad de Iquitos, 2015 (Tesis de Licenciatura)*. Iquitos-Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Obtenido de <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4999?show=full>
- Huaman, S., Achang, C., & Cordova, A. M. (2019). *Programa educativo de juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga-Punchana-2016 (Tesis de Licenciatura)*. Iquitos-Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Obtenido de <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1486716>
- Hurtado de Barrera, J. (2015). *El proyecto de investigación. Comprensión holística de la metodología y la investigación* (Octava Edición ed.). Caracas, Venezuela: Quiron-Sypal.
- Hurtado, M. (s.f.). *Evaluación de aprendizajes e instrumentos*. Obtenido de DRE-Apurímac: <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/imagenes/ARCHIVOS2017/A-AMBIENTAL/INSTRUMENTOS-EVALUACIÓN-DREA-CTA.pdf>
- Korte, B. (1997). *Body Language in Literature*. (K. Barbara, Trad.) Canada: University of Toronto Press.
- Leyva, Y. E. (2010). Evaluación del Aprendizaje: una guía práctica para profesores. *Red Universitaria de Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/9414/evaluacion-del-aprendizaje-una-guia-practica-para-profesores>

- Millrood, R. (2001). *Communicative Language Teaching Modular Course in ELT Methodology: Didactic Sequence / Modular Course in English Teaching Methodology*. United States of America: Aptembeba OA.
- Ministerio de Educación. (2007). *Guía de Evaluación del Aprendizaje*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Moreno, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Moursund, D. (02 de 03 de 2007). *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*. (U. o. Oregon, Ed.) Obtenido de <https://pages.uoregon.edu/moursund/Books/Games/Games.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2006). Clasificación Internacional Normalizada de la Educación. *CINE* pág. 11. Obtenido de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-1997-sp.pdf>
- Peterson, M. (2013). *Computer Games and Language Learning*. New York, United States: Palgrave macmillan.
- Read, C. (2007). *500 Activities for the Primary Classroom*. Thailand: Macmillan Publishers Limited.
- Rebel, G. (1995). *El lenguaje corporal. Lo que expresan las actitudes físicas, las posturas, los gestos y su interpretación*. edaf.

- Richards, J. C. (1976). The Role of Vocabulary Teaching. (TESOL, Ed.) *Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc. (TESOL)*, 10(1), 77-89. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/3585941?origin=JSTOR-pdf&seq=1>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (Second Edition ed.). United Kingdom: Cambridge University Press.
- Samboy, L. (2009). *La Evaluación Sumativa*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <http://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14872>
- Saunders, E. (2005). *Games & Activities for the ESL/EFL Classroom*. Obtenido de The Internet TESL Journal: <http://iteslj.org/games/9876.html>
- Shufang, H. (2005). *Games & Activities for the ESL/EFL Classroom*. Obtenido de The Internet TESL Journal: <http://iteslj.org/games/9870.html>
- Thornbury, S. (1999). *How to Teach Grammar*. (J. Harmer, Ed.) Malaysia: Longman.
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. (J. Harmer, Ed.) Reino Unido: Pearson Longman.
- Turocy, L. T., & von Stengel, B. (2001). *Game Theory*. Encyclopedia of Information Systems, Academic Press. Obtenido de <http://www.cdam.lse.ac.uk/Reports/Files/cdam-2001-09.pdf>

ANEXOS

1. Matriz de consistencia

Título: Programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019

Problema de investigación	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Metodología
<p>Problema general: ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>a) ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la pronunciación en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p> <p>b) ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la fluidez en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p> <p>c) ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la gramática en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p> <p>d) ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento del léxico en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p> <p>e) ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento del lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019?</p>	<p>Objetivo general: Evaluar el efecto del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Determinar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la pronunciación en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p> <p>b) Determinar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la fluidez en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p> <p>c) Determinar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento de la gramática en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p> <p>d) Determinar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento del léxico en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p> <p>e) Determinar la eficacia del programa educativo de juegos en el mejoramiento del lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación del programa de juegos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>a) El programa educativo de juegos mejora significativamente la pronunciación en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.</p> <p>b) El programa educativo de juegos mejora significativamente la fluidez en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.</p> <p>c) El programa educativo de juegos mejora significativamente la gramática en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.</p> <p>d) El programa educativo de juegos mejora significativamente el léxico en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.</p> <p>e) La aplicación del programa educativo de juegos mejora significativamente el lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria-secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos-2019.</p>	<p>Tipo de estudio Evaluativo</p> <p>Diseño de estudio De campo Contemporáneo- transeccional Univariable Cuasi-experimental</p> <hr/> <p>Población de estudio y muestra</p> <p>La población es de 359 estudiantes.</p> <p>La muestra es de 67 estudiantes.</p> <hr/> <p>Instrumentos de recolección de datos</p> <p>Rubrica para la evaluación de cada indicador</p> <hr/> <p>Prueba de desempeño oral</p>

2. Instrumentos de recolección de datos

❖ Rubrica para la evaluación de cada indicador

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
GRAMÁTICA	1. Estructura gramatical	Se expresa utilizando correctamente la estructura gramatical.	Ocasionalmente se expresa utilizando la estructura gramatical.	Tiene dificultad de expresarse utilizando la estructura gramatical.
	2. Concordancia	Se expresa claramente de forma coherente.	Ocasionalmente se expresa de forma coherente.	Tiene dificultad de expresarse de forma coherente.
	3. Uso de los tiempos gramaticales	Se expresa haciendo uso de los tiempos gramaticales correctamente.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso de los tiempos gramaticales.	Tiene dificultad de expresarse haciendo uso de los tiempos gramaticales.
VOCABULARIO	4. Manejo adecuado del vocabulario	Demuestra buen manejo del vocabulario.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso del vocabulario.	Tienen dificultad del manejo del vocabulario.
	5. Amplitud vocabulario	Demuestra amplio conocimiento de vocabulario.	Ocasionalmente demuestra conocimiento de vocabulario.	Tiene limitado conocimiento de vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	6. Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	7. Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	8. Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.

LENGUAJE CORPORAL	9. Gestos	Hace uso correcto de los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	Ocasionalmente usa los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	El uso de los gestos no es coherente con la situación comunicativa.
	10. Uso del cuerpo	Hace uso de los movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Ocasionalmente hace movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Los movimientos corporales son rígidos y no son coherentes con la situación comunicativa.
	11. Proximidad	Mantiene correctamente la proximidad en la comunicación.	Mantiene buena proximidad en la comunicación.	La proximidad es irregular en la comunicación.
	12. Contacto visual	Mantiene el contacto visual para que la comunicación sea interactiva.	Ocasionalmente tiene contacto visual para mantener la comunicación.	El contacto visual es casi inusual en la comunicación.
FLUIDEZ	13. Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.
	14. Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.
	15. Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

❖ Prueba de desempeño oral

SPEAKING EXAM

Autora: Naysha Margot López Velasquez

El propósito de la prueba de desempeño oral es medir el conocimiento o el nivel de aprendizaje del idioma inglés en el que se encuentran los estudiantes del 2° grado secundaria de la I.E.P.S RADM.

Name: Score
Grade and class:
Date:

ACTIVITY N° 01: En esta actividad se evaluará gramática (1-9), fluidez (1-9) y vocabulario (1-6).

Choose an orange or green card. Orange contains the vocabulary and green the grammar tense. According to the chosen cards make a dialogue and role play it to the class.

Present progressive

Past simple

Clothes and adjectives

Hobbies

The environment

Homework

Prepositions and buildings

Future simple tense

Technology

Jobs and occupation

Food

Furniture

ACTIVITY N° 02: En esta actividad se evaluará pronunciación (1-9), fluidez (1-9) y lenguaje corporal (1-12).

Work in pairs. Memorize the dialogue and role play it to the class.

- Hi, nice to see you!
- Hi, nice to see you too! I heard you visited Pucallpa on holiday, how was that?
- Oh! That was great! I went with my family and we enjoyed a lot.
- Good. So, will you go back to Pucallpa next year?
- No, we will not. Instead, we are planning to go to Ica. And you?
- Nice! Well, I am going to visit my grandparents with my family in Trujillo.

ACTIVITY N° 03: En esta actividad se evaluará gramática (1-9), vocabulario (1-6) y lenguaje corporal (1-12).

In pairs, choose a question. Student A reads the questions and student B answers.

- What did you do last week?
- What are you going to do this month?
- What will you do this weekend?
- Where did you go on holiday?
- What are you doing today?

3. Informe estadístico de validez

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces o método Delphi. Los jueces fueron: Raquel del Carmen Moscoso Luppi, Etsy Nunes Noronha y Evelyn del Águila Díaz. 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 alcanzar 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

Nº	EXPERTO	INSTRUMENTO			
		Prueba de desempeño oral		Rubricas	
		Ítems Correctos	%	Ítems Correctos	%
1	Raquel del Carmen Moscoso Luppi.	3	90	15	86
2	Etsy Nunes Noronha.	3	75	15	74
3	Evelyn del Águila Diaz.	3	83	15	82
TOTAL			248		242

VALIDEZ DE LA PRUEBA DE DESEMPEÑO ORAL = $248 / 3 = 82.6\%$

VALIDEZ DE LAS RUBRICAS = $242/3 = 80.6\%$

Interpretación de la validez: de acuerdo con los instrumentos revisados por los jueces se obtuvo una validez del **82.6%** en la prueba de desempeño oral y **80.6%** en las rubricas; encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido; considerándose como válida para su aplicación.

CONFIABILIDAD DE LAS RÚBRICAS

La confiabilidad para la prueba de desempeño oral y sus rúbricas se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

Estadísticos de confiabilidad para las rúbricas

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.817	15

La confiabilidad de las rúbricas, coeficiente Alfa de Cronbach es 0,817 (**o 81.7%**) que es considerado confiable para su aplicación.

4. Programa educativo

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN IDIOMAS EXTRANJEROS CON MENCIÓN EN INGLÉS-
ALEMÁN

PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS

AUTORA: NAYSHA MARGOT LÓPEZ VELASQUEZ

IQUITOS-PERÚ

2019

1 INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

1.1 Nombre de la institución responsable

Universidad Nacional de la Amazonia Peruana

1.2 Unidad que administrará la ejecución del programa

Escuela de Posgrado

1.3 Responsable

Naysha Margot López Velasquez

2 INFORMACIÓN SOBRE EL PROGRAMA

2.1 Título del programa

Programa educativo de juegos

2.2 Ubicación o ámbito

Distrito de Iquitos, provincia de Maynas región Loreto.

2.3 Duración

Tres meses.

2.4 Instituciones co-responsables

- Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Institución educativa Rosa Agustina Donayre de Morey.

2.5 Beneficiarios directos e indirectos

Los beneficiados con este programa educativo serán los mismos estudiantes ya que el aprendizaje de uno o más idiomas extranjeros les

propiciará más oportunidades laborales dentro y fuera del país, lo que estaría generando ingresos económicos para su familia y la sociedad; y desarrollan sus competencias comunicativas para integrarse mejor a la sociedad y al mundo de la globalización. Todo esto es una prioridad para el país ya que los jóvenes son el futuro, soporte, y pilar del país. Además, el programa educativo de juegos, también beneficiará a los docentes del área de inglés, pues podrán desarrollar en sus clases, actividades que ayuden a mejorar la habilidad del habla o expresión oral en los estudiantes mediante juegos, ya que los estudiantes de ese nivel son muy activos, y se necesita mantenerlos conectados e involucrados sin que ellos se sientan presionados en el proceso de aprendizaje. También, se pretende contribuir con alcanzar los objetivos planteados por el Ministerio de Educación (MINEDU), en relación a que los estudiantes egresados de las escuelas secundarias se gradúen con la capacidad de la expresión oral desarrollada en un nivel aceptable de aprendizaje.

2.6 Presupuesto total

La investigación del programa educativo de juegos tuvo como presupuesto total de s/2,383 soles.

3 SÍNTESIS DEL PROGRAMA

3.1 Fundamentación teórica del programa

Harmer (2007), introduce tres razones importantes de la enseñanza de la expresión oral. Primero él dice que, en las actividades de expresión oral, los estudiantes ensayan conversaciones de la vida real; luego está que en esas actividades el docente y los estudiantes pueden obtener información precisa de cuánto aprenden y en qué medida o qué necesitan mejorar; y, por último, los estudiantes tienen más oportunidades de activar elementos lingüísticos de su cerebro que gradualmente llegará a ser utilizado de forma muy autónoma lo que llevará a producir frases y oraciones fluidamente. Por otro lado, Betteridge,

Buckby & Wright (2006), afirman que los “juegos ayudan y animan a muchos estudiantes a mantener su interés y trabajo” (pág. 2), entonces el uso de los juegos en el aula es importante ya que, mantiene a los estudiantes entretenidos, motivados e interesados en el desarrollo de la actividad.

Según Peterson (2013), quien propone los juegos de ordenador para el aprendizaje de idiomas afirma que, “es mejor hacer (actuar) primero (a menudo con un diálogo interactivo para orientar la experiencia) y leer en segundo lugar, para que las palabras puedan ayudar significativamente a organizar, reglamentar y mejorar nuestro aprendizaje de la experiencia a medida que comenzamos a jugar el juego de forma más crítica y reflexiva” (págs. 11-12). O sea, a través de los juegos la enseñanza-aprendizaje es significativo para los estudiantes porque los envuelve de forma activa en el proceso.

Fingermann (1970), define el juego como “un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (pág. 38). Así mismo, Bado & Franklin (2014), quienes afirman que el aprendizaje del juego cooperativo “tiene el potencial de mejorar la adquisición del idioma extranjero” (pág. 4).

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivos generales

Mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

3.2.2 Objetivos específicos

- a) Mejorar la pronunciación en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

- b) Mejorar la fluidez en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.
- c) Mejorar la gramática en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.
- d) Mejorar el léxico en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.
- e) Mejorar el lenguaje corporal en estudiantes de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

3.3 Metas

El programa educativo mejora el 80% de estudiantes en la expresión oral en inglés de segundo grado de secundaria en la institución educativa primaria secundaria Rosa Agustina Donayre de Morey, Iquitos 2019.

3.4 Programación del proceso

3.4.1 Contenidos temáticos

1. At the meeting
2. Care the environment
3. Home
4. My holiday
5. My hobbies
6. The homework
7. The city
8. Reviewing
9. Life in the future
10. Artificial intelligence
11. Healthy food
12. My future plans

3.4.2 Cronograma de sesiones de aprendizaje

N°	Actividades	Fecha													
		22/07/2019	19/09/2019	26/09/2019	03/10/2019	10/10/2019	17/10/2019	24/10/2019	31/10/2019	07/11/2019	14/11/2019	21/11/2019	28/11/2019	05/12/2019	12/12/2019
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

3.5 Evaluación formativa

El desarrollo del programa educativo se evaluará mediante la observación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se tendrá en cuenta la participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades, en la cual se tendrá control, monitoreo y análisis sobre la eficacia de estas; para modificar y mejorar las estrategias, técnicas, métodos, materiales y organización en el aula que se desarrolla, con el fin de llegar a alcanzar las expectativas de los

indicadores de desempeño. La docente explicará a los estudiantes lo que se pretende lograr en cada clase; prepara actividades en las cuales los estudiantes puedan manifestar su aprendizaje, trabajen de forma grupal e individual, siempre haciendo realimentación del tema; y recordar a los estudiantes que son ellos mismos los responsables de su aprendizaje. El instrumento de evaluación del proceso será la rúbrica.

3.6 Evaluación sumativa

Al finalizar el programa educativo se evaluará con una prueba oral para identificar el progreso del desarrollo de la capacidad de expresión oral que los estudiantes lograron y calificarlo con rúbrica.

3.7 Unidad didáctica



Universidad Nacional de la Amazonia Peruana

Facultad de Ciencias de la Educación y
Humanidades

Departamento de Idiomas Extranjeros

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”

UNIDAD DIDACTICA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución educativa	: Rosa Agustina Donayre de Morey
1.2 Nivel	: Secundaria
1.3 Ciclo	: VI
1.4 Área	: Inglés
1.5 Grado y sección	: 2° “E”
1.6 Inicio y término del programa	: Octubre-Diciembre
1.7 Años lectivo	: 2019
1.8 Horas pedagógicas	: 85 minutos
1.9 Docente responsable	: Naysha Margot López Velasquez

II. TÍTULO DE LA UNIDAD

Playing to learn!

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Las habilidades comunicativas de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa Rosa Agustina Donayre de Morey necesitan ser desarrolladas para comunicarse en el idioma inglés como lengua extranjera, no sólo para obtener los logros de aprendizaje sino para que sean capaces de establecer una conversación real fuera de las aulas utilizando dicho idioma como medio de comunicación; para ello los estudiantes participan activamente en las actividades de juego.

IV. DURACIÓN

El programa educativo de juegos tiene una duración de 14 semanas de aplicación.

V. DISTRIBUCIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CAMPO TEMÁTICO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Obtiene información del texto oral en inglés.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral en inglés de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en inglés.</p>	<p>Obtiene información explícita de textos orales en inglés con vocabulario cotidiano.</p> <p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés con correcta estructura gramatical según los tiempos gramaticales (tiempo progresivo, pasado y futuro).</p> <p>Emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.</p> <p>Interactúa de forma estratégica usando el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p> <p>Reflexiona, evalúa, adecúa y organiza de forma coherente el mensaje con buen manejo y conocimiento del vocabulario produciendo claramente los sonidos fonéticos, acentuando y entonando las palabras o frases con naturalidad, haciendo pausas y usando las muletillas inglesas.</p>	<p>Grammar:</p> <p>Present progressive</p> <p>Past simple tense</p> <p>Future simple tense</p> <p>Vocabulary:</p> <p>Action verbs</p> <p>Clothes</p> <p>Expressions related to the environment (reduce, reuse, recycle, etc.)</p> <p>Regular and irregular verbs</p> <p>Adjectives of values</p> <p>Preposition of place</p> <p>Pronunciation</p>	<p>Rúbrica</p> <p>Prueba de desempeño oral</p>

VI. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

N° Sesión: 01 Tiempo: 85 minutos Título: At the meeting			N° Sesión: 02 Tiempo: 85 minutos Título: Care the environment		
Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad	Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad
Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez. Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.	Vocabulary: Clothes	“Chain Spelling (Shiri-tori)” Matching “El sorteo”	Interactúa en las situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sobre el medio ambiente. Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática y con buen manejo del vocabulario.	Vocabulary: Reduce, reuse, recycle, etc. Grammar: Present progressive	Active Brainstorming Filling gap “Vocabulary Bingo”
N° Sesión: 03 Tiempo: 85 minutos Título: I was at home			N° Sesión: 04 Tiempo: 85 minutos Título: My last weekend activities		
Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad	Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad

<p>Presenta un role play relatando sobre eventos pasados utilizando correctamente la gramática en el tiempo pasado.</p> <p>Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.</p> <p>Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p>	<p>Grammar:</p> <p>Past simple tense</p>	<p>Bingo game</p> <p>Brainstorming</p> <p>Hot ball</p>	<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática y con buen manejo del vocabulario.</p> <p>Interactúa en las situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sobre las actividades realizadas.</p> <p>Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p>	<p>Grammar:</p> <p>Past simple tense</p> <p>Last week/yesterday</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Ordering</p> <p>Choosing</p> <p>Hot ball</p>
<p>Nº Sesión: 05 Tiempo: 85 minutos</p> <p>Título: My hobbies</p>		<p>Nº Sesión: 06 Tiempo: 85 minutos</p> <p>Título: The homework</p>			
<p>Indicadores de desempeño</p>	<p>Campo temático</p>	<p>Actividad</p>	<p>Indicadores de desempeño</p>	<p>Campo temático</p>	<p>Actividad</p>

<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática y con buen manejo del vocabulario.</p> <p>Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p>	<p>Grammar: Past simple tense (interrogative form)</p> <p>Vocabulary: Hobbies</p>	<p>Bingo</p> <p>Interview at random</p> <p>Monologue role play</p>	<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente el vocabulario.</p> <p>Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.</p> <p>Interactúa en las situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sobre las tareas del hogar.</p>	<p>Grammar: Past simple tense Negative form</p>	<p>Puzzle</p> <p>Interview</p> <p>Role play</p>
<p>Nº Sesión: 07 Tiempo: 85 minutos Título: My backpack</p>		<p>Nº Sesión: 08 Tiempo: 85 minutos Título: Review</p>			
Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad	Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad
<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés con buen manejo del vocabulario.</p> <p>Produce las palabras o frases con</p>	<p>Vocabulary: Prepositions of place Nouns (buildings)</p>	<p>Active Breinstorming</p> <p>Matching</p> <p>Where is it?</p> <p>Simon Says</p>	<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática.</p> <p>Produce las palabras o frases con</p>	<p>Grammar: Past simple tense</p>	<p>El globo</p> <p>Reviewing tenses (affirmative, interrogative, negative)</p> <p>Interview</p>

correcta pronunciación y fluidez. Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.			correcta pronunciación y fluidez.		
N° Sesión: 09 Tiempo: 85 minutos Título: Life in the future			N° Sesión: 10 Tiempo: 85 minutos Título: Artificial intelligence		
Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad	Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad
Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática. Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.	Grammar: Future simple tense Affirmative form	Active Brainstorming Hot ball Tic Tac Toe Role play	Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente la gramática. Interactúa en las situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas sobre la inteligencia artificial. Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.	Grammar: Future simple tense	Active Brainstorming Read and Match Simon Says

N° Sesión: 11 Tiempo: 85 minutos Título: Healthy food			N° Sesión: 12 Tiempo: 85 minutos Título: My future plans		
Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad	Indicadores de desempeño	Campo temático	Actividad
<p>Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p> <p>Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.</p>	<p>Grammar:</p> <p>Future simple tense</p> <p>Will</p> <p>Negative form</p> <p>Vocabulary:</p> <p>Food</p>	<p>Vocabulary Bingo</p> <p>Pictionary</p> <p>Simon says</p>	<p>Expresa oralmente sus ideas y opiniones en inglés utilizando correctamente el vocabulario.</p> <p>Produce las palabras o frases con correcta pronunciación y fluidez.</p> <p>Usa el lenguaje corporal para complementar la comunicación.</p>	<p>Grammar:</p> <p>Future simple tense</p> <p>Going to</p> <p>Affirmative form</p> <p>Vocabulary:</p> <p>Professions and occupations</p>	<p>Active Brainstorming</p> <p>Bingo</p> <p>Puzzle</p> <p>Hot Ball</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

➤ Materiales estructurados

Clandfield, L. & Pickering, K. 2010. *Global. Elementary CourseBook*. MACMILLAN.

Ministerio de Educación 2010. *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima-Perú. Ministerio de Educación.

Institución Educativa Rosa Agustina Donayre de Morey. 2019. *Unidad didáctica 2019*. Iquitos-Perú.

Ministerio de Educación. 2017. *Currículo Nacional*. Lima-Perú. Ministerio de Educación.

Parnwell, E. C. *Monolingual English Edition: The New Oxford Picture Dictionary*.

Read, C., 2007. *500 Activities for the Primary Classroom*. Macmillan Books for Teachers.

The Internet TESL Journal (2005). *Games and Activities for the ESL/EFL Classroom A Project of the Internet TESL Journal*; Recuperado el 16/01/2019 de <http://iteslj.org/games/>

➤ Recursos web

- <https://www.pinterest.es/>
- <http://iteslj.org/games/>
- <https://www.izito.pe>
- <https://pixabay.com/es/>

Learning Session N° 01

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2. Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3. Area : Foreign Language – English
 1.4. Date : Thursday, 19th September 2019
 1.5. Time : 85 minutes
 1.6. Trainee : Naysa Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"AT THE MEETING"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	Interacts orally with others using verbal, nonverbal and paraverbal resources in a strategic way.	Uses verbal and nonverbal resources. Pronounce the words with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine! 	3'	Teacher and students' voice
The Date	<ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher asks for the date. What's the date of today? <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block; margin: 5px 0;">Thursday, 19th September 2019</div> ➤ Students say the date and write it on their notebooks. 	1'	Board and marker

<p>Motivation Cognitive conflict</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students repeat the date after the teacher. • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions: 	<p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice Pictures Board Blue tag</p>
<p>Before speaking</p>			
<p>Eliciting the title</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ What can you see in the pictures? ➤ What do you think they do there? ➤ How are they dressed? ➤ How do you get dressed when you go to a place? ➤ How do you name these events? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners guess the topic of the lesson: What are we talking about? <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>AT THE MEETING</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students write the title on their notebook. ☞ The teacher shows the alphabet in a cardboard to students. ☞ Students practice the pronunciation of the alphabet with the teacher. 	<p>1'</p>	<p>Board and marker</p>

PROCESS

Previous knowledge

Alphabet Pronunciation

A [eɪ]	B [bi:]	C [si:]	D [di:]	E [i:]
F [ef]	G [dʒi:]	H [eɪtʃ]	I [aɪ]	J [dʒeɪ]
K [keɪ]	L [el]	M [em]	N [en]	O [əʊ]
P [pi:]	Q [kju:]	R [ɑ:]	S [es]	T [ti:]
U [ju:]	V [vi:]	W [ˈdʌbəlju:]		
X [eks]	Y [waɪ]	Z [zed / zi:]		

EnglishClub.com

8'

The teacher and students' voice
Board
Cardboard
Blue tag

ACTIVITY N°1

- Students match the pictures with the words. Then students practice the pronunciation of the words with the teacher and spell them.



15'

The teacher and students' voice
Flash cards
Board
Blue tag
Pictures



UNIFORM

SHOES

DRESS

SNEAKER

BLOUSE

TROUSERS

SKIRT

SMOKING

▲ The teacher explains the game (Chain Spelling).

The class is divided into three groups. Each group has eleven participants. The teacher gives a piece of paper with a word related to the topic, for example, “dress” and students spell it, then they do the same with the other words. Each group is given a word which it starts with the last lyric of the word the teacher gave at the beginning and the words are written by the teacher on the board. The word given is spelled for each group of the students and the teacher writes it on

5'

The teacher and students' voice Board Maker

	<p>the board. The words should be related to clothes. Students can use a dictionary. The group that gets the major accumulated words have extra points. At the end of the game whole class review the words.</p> <p><u>ACTIVITY N° 2</u> “Chain spelling (Shiri-Tori)”</p> <p>➤ In groups of eleven students, it is realized the game.</p> <p>▲ The teacher makes to choose a piece of paper in the bag for students. After that, they read in silence the words they have and spell it out loud when the teacher calls them.</p> <p><u>ACTIVITY N° 3</u> “El sorteo”</p> <p>➤ Students spell the words.</p>	<p>25’</p> <p>5’</p> <p>12’</p>	<p>Students’ voice</p> <p>The teacher’s voice</p> <p>Students’ voice</p>
<p>Evaluation</p> <p>Metacognition</p>	<p>➤ Students will be evaluated during the learning session with a rubric.</p> <p>➤ Students will answer the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	<p>5’</p>	<p>Teacher and students’ voice</p>

V. BIBLIOGRAPHY

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

IMÁGENES-RECURSOS WEB

<https://pixabay.com/es/photos/personas-ni%C3%B1as-mujeres-estudiantes-2557396/>

<https://pixabay.com/es/photos/hombres-empleados-traje-trabajo-1979261/>

<https://trucoslondres.com/aprender-ingles/vocabulario/abecedario-ingles/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/vestido-de-fiesta-dibujos-animados-518117/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/hombres-esbozo-la-moda-personas-2421454/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/la-moda-calzado-ni%C3%B1a-tienda-3707703/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/aerol%C3%ADnea-insignia-tapa-capit%C3%A1n-3021264/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/longitud-total-gesto-aislados-mano-3289546/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/dise%C3%B1ador-la-moda-2966125/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/dibujos-animados-dibujado-azul-163434/>

Shufang, H., 2005. *Chain Spelling (Shiti-Tori)*. Adapted from <http://iteslj.org/games/9870.html>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Gestos	Hace uso correcto de los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	Ocasionalmente usa los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	El uso de los gestos no es coherente con la situación comunicativa.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.
	Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.

N°	NAMES	A T T E N D A N C E	Communicates orally with others in English							S C O R E
			Fluency		Pronunciation			Body language	Attitude	
			1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-2	
01	A. D., Luis Alejandro									
02	A. A., Joisy Luz B.									
03	A. C., Lucia del Carmen									
04	A. T., Nilder Diego									
05	A. R., Carld Williams									
06	B. D., Milton Martin									
07	C. F., Rodrigo Marcelo									
08	C. G., Flavia									
09	C. B., Dickson Jhoao									
10	C. F., Jesus Antonella									
11	D. G., Jerick Valentin									
12	D. S., Joshep Andre									
13	G. M., Rosita Nickhol									
14	G. S., Matias									
15	H. A., Daniela A.									
16	L. P., Leandro									
17	L. F., Meily Cristal									
18	M. A., Omar Elias									
19	M. P., Alina R.									
20	M. N., Kevin Daniel E.									
21	O. R., Jhade Gianella									
22	P. S., Marcelo Sebastian									
23	P. F., Diego A.									
24	P. R., Kenty Y.									
25	R. G., Ariana S.									
26	R. S., Gilary A.									
27	R. S., Jordan S.									
28	R. G., Daniel A.									
29	R. S., Jhon A.									
30	R. P., Josiel Ulices									
31	S. S., Leandro									
32	S. S., Emily C.									
33	S. R., Nelly Yolanda									
34	T. G., Luis Angel									

Learning Session N° 02

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2 Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3 Area : Foreign Language – English
 1.4 Date : Thursday, 26th September 2019
 1.5 Time : : 85 minutes
 1.6 Trainee : Naysa Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"CARE THE ENVIRONMENT"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Reflects and evaluates the text. Interacts orally with others using verbal, nonverbal and paraverbal resources in a strategic way. 	Uses the grammatical tense correctly with good pronunciation.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

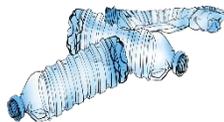
DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT Greeting students	➤ The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine!	2'	The teacher and students' voice
The Date	What's the date of today? 	1'	Board and marker

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions: 	<p>5'</p>	<p>The teacher and students' voice Pictures Blue tag Board</p>
<p>Eliciting the title</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ What can you see in the pictures? ➤ What does happen in the images? ➤ What can you see in the environment? ➤ What can we do to save the environment? <p>➤ Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above:</p> <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="text-align: center; border: 2px dashed yellow; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>CARE THE ENVIRONMENT</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students write the title on their notebook. 	<p>1'</p>	<p>Board and marker</p>

ACTIVITY N° 1

➤ Students listen to the pronunciation of the words in the box below and practice it, then students match the words with the pictures.

-Plastic -River -Planet -Flower
-Garbage -Car -Trees -Fish
 -Factory



11'

Speaker
Audio
Worksheet
Pen/pencil

The teacher's
voice
Board
Marker

	<p>▲ The teacher gives to students some examples of the use of “ing” (present continuous). The teacher explains briefly the use of this grammatical tense. And the teacher gives some expressions used with the present continuous.</p> <p><i>We use the present continuous to describe what is happening at this moment or around the present time.</i></p> <p><i>-now -at the moment -at this time -nowadays</i></p> <p>Nowadays the factories are polluting the air. At the moment rivers are being polluted.</p> <p>☞ Students are divided into groups of three, each group is given a verb in a piece of paper. The teacher sticks sentences in flash cards on the board. Students should complete the sentences with the verbs they have with “ing” writing it on the word. Students practice pronunciation with the teacher.</p> <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N°2</u></p> <p>➤ Students complete the sentences with “ing” (present continuous) writing it on the board.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Nowadays factories <u>are polluting</u> the ozone layer.</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">At the moment the ocean <u>is accumulating</u> tons of plastic.</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">The fishes <u>are being</u> killed by garbage on the river.</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">At this time jungles <u>are burning</u> by the contamination.</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">The garbage <u>is growing</u> too much.</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">The air <u>is getting</u> hot for the pollution.</div>	<p>10'</p> <p>5'</p> <p>15'</p>	<p>The teacher's voice</p> <p>Piece of paper Board Marker Flash cards Blue tag</p>
--	---	---------------------------------	--

	<p>Now there are people who <i>are recycling</i> the plastic.</p> <p>People <i>are getting</i> sick by the polluted water.</p> <p>The animals <i>are losing</i> their home.</p> <p>Now people <i>are burning</i> the garbage and that causes ozone depletion.</p> <p>The solar ray <i>is causing</i> skin sicknesses.</p> <p>Nowadays people <i>are throwing</i> garbage to the river.</p> <p>At the moment animals <i>are dying</i> for the pollution.</p> <p>Animals <i>are coming</i> to the city to live in.</p> <p>Nowadays the garbage <i>is becoming</i> a great city.</p> <p>The smoke <i>is causing</i> a great problem to human health.</p> <p>Rivers around the world <i>are getting</i> dry.</p> <table border="1" data-bbox="483 1079 1029 1524"> <tr> <td>POLLUTE</td> <td>ACCUMULATE</td> <td>BE</td> </tr> <tr> <td>RECYCLE</td> <td>GET</td> <td>COME</td> </tr> <tr> <td>GET</td> <td>CAUSE</td> <td>BURN</td> </tr> <tr> <td>BECOME</td> <td>THROW</td> <td>DIE</td> </tr> <tr> <td>BURN</td> <td>GROW</td> <td>CAUSE</td> </tr> <tr> <td>LOSE</td> <td>GET</td> <td></td> </tr> </table> <p>☞ The teacher explains the game rules.</p> <p>The teacher gives photocopies of the “Vocabulary Bingo” to students. In a bag the teacher has the vocabulary related to the topic. The teacher chooses at random a piece of paper in the bag and read it out loud. Students in their photocopies should mark the pictures according to the words they hear. When</p>	POLLUTE	ACCUMULATE	BE	RECYCLE	GET	COME	GET	CAUSE	BURN	BECOME	THROW	DIE	BURN	GROW	CAUSE	LOSE	GET		5'	The teacher's voice
POLLUTE	ACCUMULATE	BE																			
RECYCLE	GET	COME																			
GET	CAUSE	BURN																			
BECOME	THROW	DIE																			
BURN	GROW	CAUSE																			
LOSE	GET																				

they have completed a horizontal line with the same group of elements such as nature, buildings or vehicles they should say "Bingo". The students who say "Bingo" should make a short sentence with the last word, for example, "The factories are polluting the air". The students who have accumulated three rounds wining gets extra points

ACTIVITY N° 3 "Vocabulary Bingo"

- Students make short sentences when they make the "Vocabulary Bingo". They should mark the images in order to win the "Vocabulary Bingo".

"VOCABULARY BINGO"



25'

Worksheet
Pen/pencil
Students'
voice

Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. 		
Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5´	Teacher and students´ voice

V. BIBLIOGRAPHY

Clandfield, L., Pickering, K., 2010. *Global Elementary coursebook*.
MACMILLAN.

HARMER, J., 2007. *How to Teach English, (New Edition)* Person /
Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY, 2002. for Advance Learners of
American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION, 2016. National Curriculum -DINEESS P.
Lima.

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY, 2008.

IMÁGENES-RECURSOS WEB

<https://pixabay.com/es/illustrations/mu%C3%B1-forestales-forestal-cosecha-4421906/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/sostenibilidad-ilustraci%C3%B3n-1140984/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/ni%C3%B1o-ni%C3%B1os-kids-personas-la-vida-1099757/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/salm%C3%B3n-del-atl%C3%A1ntico-peces-saltar-2888484/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/arte-digital-ilustraci%C3%B3n-flores-421415/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/contaminaci%C3%B3n-del-aire-3409934/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/auto-veh%C3%ADculo-veterano-automotriz-319930/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/de-pl%C3%A1stico-residuos-de-pl%C3%A1stico-3330759/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/dibujos-animados-lindo-3492013/>

<https://pixabay.com/es/vectors/planeta-la-tierra-planeta-azul-296609/>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
GRAMÁTICA	Concordancia	Se expresa claramente de forma coherente.	Ocasionalmente se expresa de forma coherente.	Tiene dificultad de expresarse de forma coherente.
VOCABULARIO	Amplitud vocabulario	Demuestra amplio conocimiento de vocabulario.	Ocasionalmente demuestra conocimiento de vocabulario.	Tiene limitado conocimiento de vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Uso del cuerpo	Hace uso de los movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Ocasionalmente hace movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Los movimientos corporales son rígidos y no son coherentes con la situación comunicativa.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Vocabulary	Grammar	Pronunciation			Body language
					Accent	Sound Production		
			1-3	1-3	1-3	1-3	20	
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carlid Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 03

I. GENERAL INFORMATION:

1.1 School	:	Rosa Agustina Donayre de Morey
1.2 Level, Grade and Section	:	Secondary / 2 nd "E"
1.3 Area	:	Foreign Language – English
1.4 Date	:	Thursday, 03 rd October 2019
1.5 Time	:	85 minutes
1.6 Trainee	:	Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"I WAS AT HOME"

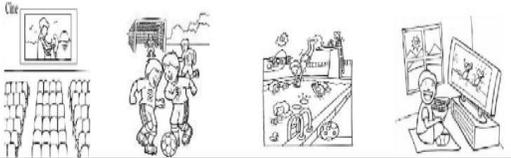
III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. Adapts the text to the communicative situation. Interacts with different interlocutors strategically. 	Present a role play related to the topic with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	➤ The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine!	2'	Teacher and students' voice
The Date	What's the date of today?		Board and marker
	<div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; background-color: #e1f5fe;"> Thursday, 03rd October 2019 </div>	1'	

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. <p style="text-align: center;"><u>BINGO GAME:</u></p> <p>Objective: Save students' learned vocabulary, in order to know students' weakness in oral expression.</p> <p>Materials: Pieces of paper, pencils, markers and classroom resources.</p> <p>Procedure: The teacher explains the game rules, and writes some place names (city) on the board. Students must make a chart and write nine words in it. The game starts when the teacher reads each written piece of paper, one by one, from a plastic bag. At the same time, students have to fill their carts. It's the winner who fills first the chart. The teacher shows a video to students and asks them to pay attention. Then, the teacher explains the activity and asks a volunteer to explain it again to make sure students have understood what they need to do in this activity. The teacher writes some questions on the board in order to get students' ideas by using BRAINSTORMY, and asks a volunteer to share their ideas. The teacher guides them to obtain good results. Students tell their ideas while the teacher is writing them on the board. This will be carried out in plenary with all the students.</p>	<p>10'</p>	<p>Markers Teacher's voice Cards Board Pictures Marker</p>
<p>Eliciting the title</p>	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N°1: "BRAINSTORMING"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Look at the video and describe where those people wer answering the questions. <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. How many places did you recognize in the video? 2. How many places did you go to? 3. How do you say those places in English? 	<p>10'</p> <p>5'</p>	<p>Video Lap top Projector Audio equipment</p> <p>The teacher and students' voice</p>

	<p>RESPONDER LAS PREGUNTAS?</p> <p>Here, students try to elicit the topic through one question: “What is the topic today?” Students answer to the question and after the teacher sticks the topic on the board and learners repeat the topic in English after the teacher. They write it on their notebooks. Finally, students repeat it again after the teacher.</p> <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="text-align: center; border: 2px dashed yellow; padding: 5px; background-color: #e0e0ff; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="color: red; margin: 0;">I WAS AT HOME</p> </div> <p>➤ Students write the title on their notebook.</p>	1’	Boards Marker
<p>PROCESS</p> <p>Previous knowledge</p>	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY Nº2: “MATCHING STRATEGY”</u></p> <p>➤ Listen the dialogue and match the sentences with the correct pictures. Follow these instructions below.</p> <p>Step 1: Listen and identify the expressions. Step 2: Try to match the pictures with the expression. Step 3: Correct your answers.</p> <p>He was at home They were in the park They were in the cinema I was in the swimming pool</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>➤ Students discover the negative form in past simple.</p> <p>Hearing transcript:</p> <p style="text-align: center;">Rosanne: Hello Laura, where were you yesterday? I went to your house.</p>	20’	<p>The teacher and students voice Cards for the tittle Worksheet, pen/pencil</p> <p>Blue tag Board Cards Pictures Audio equipment The teacher and students’ voice</p>

	<p>Laura: Oh, I was in the swimming pool with my mom. Rosanne: Just your mom and you? Laura: Yes, my dad was at home and my sisters were in the cinema. Rosanne: That's right! I just found your dad at home. Laura: What did you want? Rosanne: Nothing. I just want to see you.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY Nº3: GAME</p> <p><i>Let's play: Hot ball game.</i></p> <p>Type of technique: Communication technique. Group size: For this game, it needs 33 students. Objectives: To practice the oral expression (pronunciation, fluency and vocabulary) and get students to express in oral way. Time: 30 minutes. Materials: Pictures, small ball, audio, radio, classroom resources.</p> <p>Procedure: All students make a circle. The teacher gives students a ball; the ball will pass hand by hand according to the song rhythm, when the song stops, the student with the ball on his / her hands will say a sentence describing a situation, according to the condition given by the teacher (each student will have 20" to say his/ her sentence). The student who says a sentence has to return to his/ her seat. This same procedure was performed by students who are still in the circle.</p> <p>Also, learners are aware about their learning today by answering some questions made by the teacher; after all they must tell the teacher what they did, what they used and how they felt during the activities in the classroom.</p>	31'	<p>The teacher and students voice Ball Audio equipment Music</p>
--	--	-----	---

Evaluation	➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet.		
Metacognition	➤ Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5´	Teacher and students´ voice

Fuente-Tomado de: Angulo, C., R., J., P.; Flores, S., W., Z., S., Rengifo, R., M., D., 2014. 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 “Simon Bolivar”, Iquitos – 2014. Iquitos-Perú. (Anexo)

V. BIBLIOGRAPHY

Angulo, C., R., J., P.; Flores, S., W., Z., S., Rengifo, R., M., D., 2014. 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 “Simon Bolivar”, Iquitos – 2014. Iquitos-Perú. Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

Harmer, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

Macmillan English Dictionary (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

Ministry of Education (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

Oxford Advance Learner’s Dictionary. 2008

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Manejo adecuado del vocabulario	Demuestra buen manejo del vocabulario.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso del vocabulario.	Tienen dificultad del manejo del vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Contacto visual	Mantiene el contacto visual para que la comunicación sea interactiva.	Ocasionalmente tiene contacto visual para mantener la comunicación.	El contacto visual es casi inusual en la comunicación.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Vocabulary	Fluency	Pronunciation			Body language
					Intonation	Accent		
			1-3	1-3	1-3	1-3	20	
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 04

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2 Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3 Area : Foreign Language – English
 1.4 Date : Thursday, 10th October 2019
 1.5 Time : 85 minutes
 1.6 Trainee : Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"MY LAST WEEKEND ACTIVITIES"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> • Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. • Adapts the text to the communicative situation. • Interacts with different interlocutors strategically. 	Uses correctly the grammar structure tense with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher and students greet each other. <li style="padding-left: 20px;">A: Good morning students <li style="padding-left: 20px;">B: Good morning teacher <li style="padding-left: 20px;">A: How are you today? <li style="padding-left: 20px;">B: Fine! 	2'	Teacher and students' voice
The Date	<p style="text-align: center;">What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; background-color: #d9ead3; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Thursday, 10th October 2019</p> </div>	1'	Board and marker
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. 		

<p>Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<p>➤ Students repeat the date after the teacher.</p> <p>The teacher shows learners some pictures and asks students what happen in each picture. Learners have to say ideas according what they see. Then the teacher asks students repeat the meaning in each picture in order to practice the pronunciation. Finally, the teacher and learners check the activity in plenary. (BRAINSTORMING)</p>  <p>What can you see in this picture? What is she doing? Did you practice these activities the last weekend?</p> <p>The teacher asks learners to complete the crossword. The teacher asks learners to find the seven activities in past tense. One learner explains the activity to their classmates. In this way, the teacher could know if the learners understood the instructions. The teacher monitors the activity. Then the teacher corrects the activity with the learners.</p> <p>The teacher asks learners some question about the activity and in order to write the topic. Learners repeat the topic and write it on their notebooks. What are the objectives to use these words in past tense? Did you do these activities last weekend?</p> <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; background-color: #e0e0ff;"> <p>MY LAST WEEKEND ACTIVITIES</p> </div> <p>➤ Learner answers some questions looking at a picture to predict and guess what the conversation will be about. For this activity the teacher</p>	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Pictures</p> <p>Board and marker</p> <p>The teacher and students' voice</p> <p>Board Marker</p> <p>Worksheet</p>
---	--	-------------------------------	--

	<p>_____ breakfast. Then she (10) _____ through passport control and (11) _____ for her flight. The plane (12) _____ on the time and (13) _____ in Madrid to hours later. Finally she (14) _____ a taxi from the airport to her hotel in the center of Madrid.</p> <p>▲ Learners say their last weekend activities in plenary by playing a game (Hot ball) with correct pronunciation and fluency and a correct use of the vocabulary. The teacher takes notes about the pronunciation mistakes that will be corrected at the end of the game.</p> <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 4</u></p> <p>Let's play: Hot ball.</p> <p>Students make a circle. The attendant will direct the game select randomly a student from the circle and handed him a small ball. This ball will have to move around the circle and it stops until the attendant decides (the attendant used a particular song to circulate the ball and it will when the song stops). The student with the ball will have to say a sentence (orally) according to the treated subject (the student will have 20 seconds to say the phrase). Then it will have to sit. This same procedure was performed with students who are still in the circle.</p>	21'	Students' voice
<p>Evaluation</p> <p>Metacognition</p>	<p>➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet.</p> <p>➤ Students will answer the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5'	Teacher and students' voice

Fuente-Tomado de: Angulo, C., R., J., P.; Flores, S., W., Z., S., Rengifo, R., M., D., 2014. 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 “Simon Bolivar”, Iquitos – 2014. Iquitos-Perú. (Anexo)

V. BIBLIOGRAPHY

Angulo, C., R., J., P.; Flores, S., W., Z., S., Rengifo, R., M., D., 2014. 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 “Simon Bolivar”, Iquitos – 2014. Iquitos-Perú. Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

Harmer, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

Macmillan English Dictionary (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

Ministry of Education (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

Oxford Advance Learner’s Dictionary. 2008

I. APPENDIXES

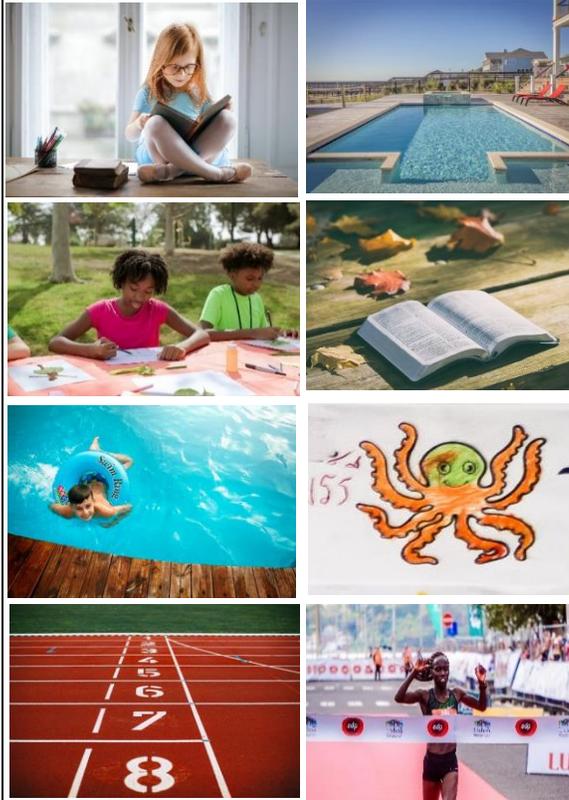
APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
GRAMÁTICA	Estructura gramatical	Se expresa utilizando correctamente la estructura gramatical.	Ocasionalmente se expresa utilizando la estructura gramatical.	Tiene dificultad de expresarse utilizando la estructura gramatical.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
LENGUAJE CORPORAL	Gestos	Hace uso correcto de los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	Ocasionalmente usa los gestos de acuerdo a la situación comunicativa.	El uso de los gestos no es coherente con la situación comunicativa.
FLUIDEZ	Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Grammar	Fluency	Pronunciation			Body language
					Intonation	Sound Production		
			1-3	1-3	1-3	1-3	20	
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. <ul style="list-style-type: none"> • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> ➤ What can you see in the pictures? ➤ What do they do? ➤ Why do they do that? ➤ How do you name the activities you like to do?  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above: <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>MY HOBBIES</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students write the title on their notebook. <ul style="list-style-type: none"> ▲ The teacher shows some pictures to students and she sticks them on the board. The teacher points any picture at random and say the verbs which represent the picture, for example, “Read” and students should cross (x) the group in which it belongs (verb or noun), also they should write it on the worksheet. Students should complete three verbs and two nouns and match a 	<p>5’</p> <p>1’</p> <p>5’</p>	<p>Teacher and students’ voice Pictures</p> <p>Board and marker</p>
--	---	-------------------------------	---

verb with a noun for example, read-book.



15'

The teacher's voice

Worksheet
Pen/pencil
Pictures

Evaluation

Metacognition

ACTIVITY N° 1 "Bingo"

- Students cross (x) a group in which the words they hear belong.

VERB	NOUN	VERB	NOUN
VERB	VERB	NOUN	VERB
NOUN	NOUN	VERB	NOUN
NOUN	NOUN	VERB	VERB

- ▲ The teacher elicits answers like "yes, I did" or "no, I did not/didn't" by asking "did you swim yesterday?". Students should answer "yes, I did" or "no, I did not/didn't" when the teacher asks the

5'

The teacher's voice

	<p>question. Students are called between themselves and ask a question following the example the teacher gave before but they should exchange the verbs related to hobbies and answer the question.</p> <p><u>ACTIVITY Nº 2</u> <i>“Interview at random”</i></p> <p>➤ Students ask the question “did you yesterday?” and answer the question.</p> <p><u>ACTIVITY Nº 3</u> <i>“Monologue role play”</i></p> <p>➤ Students role play a sentence telling about the activities their hobbies and they did yesterday/last week. The teacher gives an example, “did I swim yesterday? - No, I didn’t/ Yes, I did”.</p> <p>➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet.</p> <p>➤ Students will answer the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	<p>20’</p> <p>26’</p> <p>5’</p>	<p>Students’ voice</p> <p>Students’ voice</p> <p>Teacher and students’ voice</p>
--	---	---------------------------------	--

V. BIBLIOGRAPHY

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

IMÁGENES-RECURSOS WEB

<https://pixabay.com/es/photos/search/la%20lectura/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/foto-del-libro-de-lectura-de-nina-3755707/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-gente-tiempo-verano-8033900/>

<https://pixabay.com/es/photos/biblia-libro-paginas-abierto-1868070/>

<https://pixabay.com/es/photos/chicos-ni%C3%B1os-leyendo-el-verano-3396713/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/piscina-bajo-un-cielo-azul-261327/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/lote-de-pegatinas-surtidas-998067/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/nino-flotando-en-la-piscina-con-anillo-de-agua-1227571/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/campo-de-pista-blanco-y-rojo-3905827/>

<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-corriendo-2567025/>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Amplitud vocabulario	Demuestra amplio conocimiento de vocabulario.	Ocasionalmente demuestra conocimiento de vocabulario.	Tiene limitado conocimiento de vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
LENGUAJE CORPORAL	Proximidad	Mantiene correctamente la proximidad en la comunicación.	Mantiene buena proximidad en la comunicación.	La proximidad es irregular en la comunicación.
FLUIDEZ	Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Vocabul ary	Flue ncy	Pronunciation			Body language
					Intonat ion	Sound Production		
1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	20			
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 06

I. GENERAL INFORMATION:

I.1	School	:	Rosa Agustina Donayre de Morey
I.2	Level, Grade and Section	:	Secondary / 2nd "E"
I.3	Area	:	Foreign Language – English
I.4	Date	:	Thursday, 24th October 2019
I.5	Time	:	85 minutes
I.6	Trainee	:	Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION:

"THE HOMEWORK"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
English	Communicates orally with others in English	<p>Adequate, organize and develop the oral text in English in a coherent and cohesive way.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uses the verbal and paraverbal resources in a strategic way. • Interact strategically in English with others. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresses orally their ideas and opinions in English using the vocabulary correctly. • Produces the words or phrases with correct pronunciation and fluency. • Interacts in oral situations about the homework with others in English. 	Rubric

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
<p>INPUT</p> <p>Greeting students</p> <p>The Date</p> <p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<ul style="list-style-type: none"> The teacher and students greet each other. <ul style="list-style-type: none"> A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine! <p>What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; display: inline-block;">Thursday, 24th October 2019</div> Students say the date and writes it on their notebooks. Students repeat the date after the teacher. <ul style="list-style-type: none"> The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions:  <ul style="list-style-type: none"> What can you see in the pictures? What does the child do? <ul style="list-style-type: none"> Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above: <p>What are we talking about?</p> <div style="border: 2px dashed yellow; background-color: #d8bfd8; padding: 5px; display: inline-block; color: red; font-weight: bold;">THE HOMEWORK</div> Students write the title on their notebook. 	<p>3'</p> <p>2'</p> <p>5'</p> <p>1'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Board and marker</p> <p>Teacher and students' voice</p> <p>Pictures</p> <p>Board and marker</p>
<p>PROCESS</p>	<ul style="list-style-type: none"> The teacher familiarizes the words to students by matching them with 	<p>3'</p>	<p>The teacher's voice</p>

<p>Previous knowledge</p>	<p>gestures the teacher does so they can recognize their meaning. Then students should complete the puzzle with the words below it.</p> <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Students complete the puzzle with the words. <table border="1" data-bbox="516 598 1058 1024"> <tr><td>S</td><td></td><td>C</td><td>O</td><td>O</td><td>K</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>G</td><td></td><td>B</td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>L</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td>E</td><td></td><td>E</td><td></td><td>W</td><td>A</td><td>S</td><td>H</td><td>U</td><td>P</td><td></td><td>R</td><td></td><td>D</td></tr> <tr><td>E</td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td>B</td><td></td><td>R</td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>C</td><td></td><td>A</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>K</td><td></td><td>G</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td>D</td><td>I</td><td>S</td><td>H</td><td>E</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td>U</td><td></td><td>E</td><td></td><td>M</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>T</td><td>H</td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>G</td><td>H</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>H</td><td>O</td><td>U</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cook ➤ Wash up ➤ Through ➤ Pick up ➤ Garbage ➤ Dishes ➤ Bedroom ➤ House ➤ Sweep ➤ Clean <ul style="list-style-type: none"> After those students practice the pronunciation of the words by listening to an audio. <ul style="list-style-type: none"> ✚ The teacher explains the activity. Students should interview their classmates and fill the chart with the information they get by answering the question “what did you do at home?” and students answer as follows “I didn’t clean my bedroom”. The teacher writes on the board the example. 	S		C	O	O	K						G		B	W		L									A		E	E		E		W	A	S	H	U	P		R		D	E		A							I		B		R	P		N							C		A		O										K		G		O	D	I	S	H	E	S				U		E		M										P					T	H	R	O	U	G	H																	H	O	U	S	E	<p>15'</p>	<p>Worksheet, pen/pencil</p> <p>Teacher and students´ voice Audio Speaker</p> <p>5'</p>
S		C	O	O	K						G		B																																																																																																																																		
W		L									A		E																																																																																																																																		
E		E		W	A	S	H	U	P		R		D																																																																																																																																		
E		A							I		B		R																																																																																																																																		
P		N							C		A		O																																																																																																																																		
									K		G		O																																																																																																																																		
D	I	S	H	E	S				U		E		M																																																																																																																																		
									P																																																																																																																																						
T	H	R	O	U	G	H																																																																																																																																									
									H	O	U	S	E																																																																																																																																		

Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. 		
Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> • Students will answer the following questions: • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? • ¿Cómo? 	5´	Teacher and students´ voice

V. BIBLIOGRAPHY

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Manejo adecuado del vocabulario	Demuestra buen manejo del vocabulario.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso del vocabulario.	Tienen dificultad del manejo del vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Contacto visual	Mantiene el contacto visual para que la comunicación sea interactiva.	Ocasionalmente tiene contacto visual para mantener la comunicación.	El contacto visual es casi inusual en la comunicación.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.
	Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.
	Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

N°	NAMES	A T T E N D A N C E	Communicates orally with others in English						S C O R E	
			Fluency			Vocab ulary	Pronunciation			Attitud e
			1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3		1-2
01	A. D., Luis Alejandro									
02	A. A., Joisy Luz B.									
03	A. C., Lucia del Carmen									
04	A. T., Nilder Diego									
05	A. R., CarlD Williams									
06	B. D., Milton Martin									
07	C. F., Rodrigo Marcelo									
08	C. G., Flavia									
09	C. B., Dickson Jhoao									
10	C. F., Jesus Antonella									
11	D. G., Jerick Valentin									
12	D. S., Joshep Andre									
13	G. M., Rosita Nickhol									
14	G. S., Matias									
15	H. A., Daniela A.									
16	L. P., Leandro									
17	L. F., Meily Cristal									
18	M. A., Omar Elias									
19	M. P., Alina R.									
20	M. N., Kevin Daniel E.									
21	O. R., Jhade Gianella									
22	P. S., Marcelo Sebastian									
23	P. F., Diego A.									
24	P. R., Kenty Y.									
25	R. G., Ariana S.									
26	R. S., Gilary A.									
27	R. S., Jordan S.									
28	R. G., Daniel A.									
29	R. S., Jhon A.									
30	R. P., Josiel Ulices									
31	S. S., Leandro									
32	S. S., Emily C.									
33	S. R., Nelly Yolanda									
34	T. G., Luis Angel									

Learning Session N° 07

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2 Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3 Area : Foreign Language – English
 1.4 Date : Thursday, 31st October 2019
 1.5 Time : 85 minutes
 1.6 Trainee : Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION:

"My backpack"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> • Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. • Adapts the text to the communicative situation. • Interacts with different interlocutors strategically. 	Role play the games with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	➤ The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine!	3'	Teacher and students' voice
The Date	➤ After that the teacher asks for the date: What's the date of today?		
Previous knowledge	Thursday, 31 st October 2019	1'	Board and marker

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. <ul style="list-style-type: none"> • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions:   <ul style="list-style-type: none"> ➤ What can you see in the pictures? ➤ What are these things? ➤ Where do you keep your school stuff? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above: What are we talking about? <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>My backpack</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students write the title on their notebook. 	<p>5'</p> <p>1'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Pictures</p> <p>Board and marker</p>
<p>PROCESS</p>	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students match the pictures with the words and practice the pronunciation. After that, students pick a thing of their backpack and say "I have a notebook" for example. 	<p>15'</p>	<p>Worksheet</p>

- Notebook
- Pencil
- Rule
- Highlighter
- Eraser
- Colors
- Marker
- Book
- Scissors
- Glue



ACTIVITY N° 2

- Students develop the activity “Where is it?
The teacher asks the question “Where is the pencil?” and students answer “The pencil is on the notebook”. The teacher asks the location of a thing students have or see and they answer.

ACTIVITY N° 3

- Students play the game “Simon says”.
The teacher calls a student at random; the teacher gives the next instruction saying, “Simon says put your notebook in your backpack” and that student should realize it by doing the

20’

30’

Teacher and students’ voice

Teacher and students’ voice

	action. Then that student calls a classmate at random and gives an instruction following the example of the teacher using the prepositions (in, on and at).		
Evaluation Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. ➤ Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5´	Teacher and students´ voice

V. BIBLIOGRAPHY

Brook, J., (1998) Simon says. Reviewed on 17th of May from <http://iteslj.org/games/9997.html>

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

Imagines (Web resources):

<http://pixabay.com/es/>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Manejo adecuado del vocabulario	Demuestra buen manejo del vocabulario.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso del vocabulario.	Tienen dificultad del manejo del vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
LENGUAJE CORPORAL	Contacto visual	Mantiene el contacto visual para que la comunicación sea interactiva.	Ocasionalmente tiene contacto visual para mantener la comunicación.	El contacto visual es casi inusual en la comunicación.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.
	Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.
	Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Vocabulary	Fluency	Pronunciation			Body language
					Intonation	Sound Production		
			1-3	1-3	1-3	1-3	20	
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 08

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2 Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3 Area : Foreign Language – English
 1.4 Date : Thursday, 07th November 2019
 1.5 Time : 85 minutes
 1.6 Trainee : Naysa Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"REVIEW"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. Adapts the text to the communicative situation. Interacts with different interlocutors strategically. 	Recognizes the verbs in past simple tense and report it with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT Greeting students	➤ The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine!	6'	Teacher and students' voice
The Date	What's the date of today? 	2'	Board and marker Teacher and students' voice

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. ▲ The teacher gives photocopies of the crossword to students to solve. After students have done the activity, they correct it with the teacher. <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="text-align: center; border: 2px dashed yellow; padding: 5px; background-color: #e0e0ff; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="color: red; margin: 0;">REVIEW</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students write the title on their notebook. <p>NAME: _____ DATE: _____</p> <p style="text-align: center;">GRAMMAR CROSSWORD PAST SIMPLE (IRREGULAR VERBS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Change the verbs to Past Simple and fill in the missing words. <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p>ACROSS WORDS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. bring 4. forget 6. know 9. send 11. stand 12. read 15. make 17. draw 22. spend 23. catch 25. fly 27. are 28. drive <p>DOWN WORDS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. break 2. think 3. go 5. take 7. choose 8. hold 10. find 11. swim 12. ride 13. drink 14. do 18. write 19. lose 20. steal 21. come 24. hear 26. is </div> </div> <p style="font-size: small; margin-top: 10px;">Permission granted to reproduce for classroom use. © www.allthingsgrammar.com</p>	<p>Worksheet Pen/pencil</p> <p style="text-align: center; font-size: 24px; margin-top: 100px;">25'</p> <p style="text-align: center; font-size: 24px; margin-top: 100px;">1'</p>
--	---	--

<p>PROCESS</p> <p>Previous knowledge</p>	<p>➤ The teacher gives photocopies to students of a “Bingo game”. The game has verbs in past. The teacher reads the text for three times and students should mark the verbs in past they hear in the Bingo game. When they make Bingo they should say the words out loud and say Bingo!</p> <table border="1" data-bbox="555 541 1076 875"> <thead> <tr> <th colspan="4">BINGO GAME</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WALKE D</td> <td>DID</td> <td>WATCHE D</td> <td>HANGE D OUT</td> </tr> <tr> <td>HAD</td> <td>DANCE D</td> <td>ENJOYE D</td> <td>WAS</td> </tr> <tr> <td>ATE</td> <td>WERE</td> <td>WENT</td> <td>ASKED</td> </tr> <tr> <td>WAS</td> <td>WOKE UP</td> <td>WAS</td> <td>START ED</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hello! Bibi, I am Celi and I want to tell you about my last week activities which <i>were</i> really funny. It <i>started</i> on Friday. That day in the morning my family and I went to the zoo and we <i>enjoyed</i> a lot it. In the afternoon we <i>went</i> to the beach but I can’t swim. On Saturday I <i>went</i> with my friends to the cinema. We <i>watched</i> a horror film and that <i>was</i> great after that we <i>hanged out</i> in the Boulevard. And the last thing I do <i>was</i> with my family. We <i>had</i> a familiar lunch and it <i>was</i> like a party there <i>were</i> food, drinking, fruit juices and snacks. I <i>ate</i> a lot of snacks and I <i>danced</i> whole day with my siblings.</p> <p><u>ACTIVITY N° 1</u> “Bingo game”</p> <p>➤ Students mark the verbs in past simple they hear to make “Bingo”.</p> <p>✚ Students form 7 groups of 4 members and 2 groups of 3 members. Then the teacher gives to students words in flash cards and they should stick on the board to make a sentence. There are sentences in</p>	BINGO GAME				WALKE D	DID	WATCHE D	HANGE D OUT	HAD	DANCE D	ENJOYE D	WAS	ATE	WERE	WENT	ASKED	WAS	WOKE UP	WAS	START ED	<p>25’</p>	<p>Worksheet</p> <p>Blue tag Flash cards</p>
BINGO GAME																							
WALKE D	DID	WATCHE D	HANGE D OUT																				
HAD	DANCE D	ENJOYE D	WAS																				
ATE	WERE	WENT	ASKED																				
WAS	WOKE UP	WAS	START ED																				

affirmative, negative and interrogative form. Each group has a sentence.

ACTIVITY N° 2 "Reviewing tenses"

- Students order the sentences in the right form "affirmative, negative and question"

20'

I went with my family to the beach .

We didn't get home early .

Did you hang out with your friend ?

Did you swim on the beach that afternoon ?

My family and I went to a lunch .

I was having a funny time .

They didn't go to the

	<p>cinema .</p> <p>Did you dance at the familiar meeting ?</p> <p>We didn't watch a romantic film .</p> <p>➤ When the activity is finished students and the teacher correct the sentences.</p>		
<p>Evaluation</p> <p>Metacognition</p>	<p>➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet.</p> <p>➤ Students will answer the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	<p>5´</p>	<p>Teacher and students´ voice</p>

V. BIBLIOGRAPHY

Nhu, N., (2004) Reviewing tenses. Reviewed on 17th of May from <http://iteslj.org/games/9897.html>

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

Imagines (Web resources):

https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT9liv0apcukNM4Z3Qk9RTGwKSJg:1574895493489&q=actividades+para+ense%C3%B1ar+el+pasado+simpl e+en+ingles&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwjomMrzvovmAhXyJrkGHXY_BVkQsAR6BAgJEAE&biw=1093&bih=526#imgrc=2g6mggcwgiT4mM:

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
GRAMÁTICA	Uso de los tiempos gramaticales	Se expresa haciendo uso de los tiempos gramaticales correctamente.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso de los tiempos gramaticales.	Tiene dificultad de expresarse haciendo uso de los tiempos gramaticales.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
LENGUAJE CORPORAL	Proximidad	Mantiene correctamente la proximidad en la comunicación.	Mantiene buena proximidad en la comunicación.	La proximidad es irregular en la comunicación.
FLUIDEZ	Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English					SCORE
			Gram mar	Flue ncy	Pronunciation		Body language	
					Intonat ion	Sound Production		
1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	20			
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 09

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 School : Rosa Agustina Donayre de Morey
 1.2 Level, Grade and Section : Secondary / 2nd "E"
 1.3 Area : Foreign Language – English
 1.4 Date : Thursday, 14th November 2019
 1.5 Time : 85 minutes
 1.6 Trainee : Naysa Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"LIFE IN THE FUTURE"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. Adapts the text to the communicative situation. Interacts with different interlocutors strategically. 	Present a role play related to the topic with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> The teacher and students greet each other. A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine! 	3'	Teacher and students' voice
The Date	<p style="text-align: center;">What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 2px; display: inline-block; margin: 5px 0;">Thursday, 14th November 2019</div> <ul style="list-style-type: none"> Students say the date and writes it on their notebooks. 	2'	Board and marker Teacher and students' voice

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<p>➤ Students repeat the date after the teacher.</p> <ul style="list-style-type: none"> • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions:   <p>➤ What can you see in the pictures? ➤ What do you think the food are? Healthy or unhealthy?</p> <p>➤ Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above:</p> <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>LIFE IN THE FUTURE</p> </div> <p>➤ Students write the title on their notebook.</p>	<p>5'</p> <p>1'</p>	<p>Pictures</p> <p>Board and marker</p>
--	---	---------------------	---

	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">SANDWICH</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">SOUP</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">LEMONADE</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">APPLE</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">CHEESE</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">STIR-BEEF</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">STEW</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">FRENCH FRIES</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">SODA</div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 5px;">CHOCOLATE</div> </div> <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 2</u></p> <p>➤ Students play the game “Tic Tac Toe”.</p> <p>▲ In groups of three, students role play a dialogue expressing what they think how foods are going to change. For example, about sandwiches, the ingredients to make it are meat, lettuce, tomato, potato and so on. This food in the future can be replaced for ingredients produced by science like, processed plastic to be eaten. Students use their imagination of how these things can be changed. The teacher sticks a cardboard with some phrases students can use for the dialogue.</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 25px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>I think in ten years ...</p> <p>These ingredients can be replaced for ...</p> <p>This food can be made of ...</p> <p>In the future it will be possible to use ... to make ...</p> <p>In twenty years, it will be eaten by humans ...</p> </div>	40'	<p>Students´ voice</p> <p>Students´ voice</p>
--	---	-----	---

	<u>ACTIVITY N° 3</u>		
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students role play a dialogue expressing their ideas about how foods can be done in the future. 		
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. 	5´	Teacher and students´ voice
Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 		

V. BIBLIOGRAPHY

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P.

Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

Imagines:

<https://pixabay.com/es/photos/hortalizas-zanahoria-los-alimentos-1085063/>

<https://pixabay.com/es/photos/eclair-pastel-de-fresas-fresas-3366430/>

Recursos web:

Tic Tac Toe, s.f. s.a. 1998. The Internet TESL Journal. Adaptado de <http://iteslj.org/games/9989.html>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
GRAMÁTICA	Estructura gramatical	Se expresa utilizando correctamente la estructura gramatical.	Ocasionalmente se expresa utilizando la estructura gramatical.	Tiene dificultad de expresarse utilizando la estructura gramatical.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
LENGUAJE CORPORAL	Contacto visual	Mantiene el contacto visual para que la comunicación sea interactiva.	Ocasionalmente tiene contacto visual para mantener la comunicación.	El contacto visual es casi inusual en la comunicación.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Grammar	Fluency	Pronunciation			Body language
					Intonation	Sound Production		
			1-3	1-3	1-3	1-3	20	
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carl Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 10

I. GENERAL INFORMATION:

1.7. School	:	Rosa Agustina Donayre de Morey
1.7. Level, Grade and Section	:	Secondary / 2 nd "E"
1.7. Area	:	Foreign Language – English
1.7. Date	:	Thursday, 21 st November 2019
1.7. Time	:	85 minutes
1.7. Trainee	:	Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"ARTIFICIAL INTELLEGENCE"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. Adapts the text to the communicative situation. Interacts with different interlocutors strategically. 	Present a role play related to the topic with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher and students greet each other. <li style="padding-left: 20px;">A: Good morning students <li style="padding-left: 20px;">B: Good morning teacher <li style="padding-left: 20px;">A: How are you today? <li style="padding-left: 20px;">B: Fine! 	3'	Teacher and students' voice
The Date	<p style="text-align: center;">What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px 0;"> Thursday, 21st November 2019 </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students tell the date and writes it on their notebooks. 	2'	Board and marker

ACTIVITY N° 1 "Guess the object"

- Students work in groups to describe an object without say the name and the opponent group should guess it saying the name.
- ▲ The teacher gives photocopies of the questions for the interview. Students should interview 5 classmates. After, that students report to whole class two of their findings. The teacher gives some phrases they can use to answer.

-For me it is more important ...
-I think the more important creation is ...
-I believe the technology more important is ...

NAME	WHAT OF THE TECHNOLOGY'S CREATION DO YOU THINK IS MORE IMPORTANT?

ACTIVITY N° 2 *Interviewing*

- Students interview their classmates and report their findings.
- ▲ The class is divided into groups of four to role play the game called The News. This game consists in simulate a reporting news on TV for 2 minutes. They are going to report about the technologies which are changing to become more complex using the future tense with "will".

Students' voice
Worksheet

20'

Students' voice

	<p><u>ACTIVITY N° 3</u> <i>The news (role play)</i></p> <p>➤ Students report the news about technology.</p>	24'	
Evaluation	<p>➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet.</p>		
Metacognition	<p>➤ Students will answer the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5'	Teacher and students' voice

V. BIBLIOGRAPHY

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P.
Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

Recurso web:

Tic Tac Toe, s.f. s.a. 1998. The Internet TESL Journal. Adapto de

<http://iteslj.org/games/>

Walker, B., Guess the object. 1988. The Internet TESL Journal. Adaptado de

<http://iteslj.org/games/9988.html>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Amplitud vocabulario	Demuestra amplio conocimiento de vocabulario.	Ocasionalmente demuestra conocimiento de vocabulario.	Tiene limitado conocimiento de vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Uso del cuerpo	Hace uso de los movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Ocasionalmente hace movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Los movimientos corporales son rígidos y no son coherentes con la situación comunicativa.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE	
			Vocabulary	Fluency	Pronunciation			Body language
					Intonation	Accent		
			1-4	1-4	1-4	1-4	1-2	20
01	A. D., Luis Alejandro							
02	A. A., Joisy Luz B.							
03	A. C., Lucia del Carmen							
04	A. T., Nilder Diego							
05	A. R., Carld Williams							
06	B. D., Milton Martin							
07	C. F., Rodrigo Marcelo							
08	C. G., Flavia							
09	C. B., Dickson Jhoao							
10	C. F., Jesus Antonella							
11	D. G., Jerick Valentin							
12	D. S., Joshep Andre							
13	G. M., Rosita Nickhol							
14	G. S., Matias							
15	H. A., Daniela A.							
16	L. P., Leandro							
17	L. F., Meily Cristal							
18	M. A., Omar Elias							
19	M. P., Alina R.							
20	M. N., Kevin Daniel E.							
21	O. R., Jhade Gianella							
22	P. S., Marcelo Sebastian							
23	P. F., Diego A.							
24	P. R., Kenty Y.							
25	R. G., Ariana S.							
26	R. S., Gilary A.							
27	R. S., Jordan S.							
28	R. G., Daniel A.							
29	R. S., Jhon A.							
30	R. P., Josiel Ulices							
31	S. S., Leandro							
32	S. S., Emily C.							
33	S. R., Nelly Yolanda							
34	T. G., Luis Angel							

Learning Session N° 11

I. GENERAL INFORMATION:

1.7. School	:	Rosa Agustina Donayre de Morey
1.7. Level, Grade and Section	:	Secondary / 2 nd "E"
1.7. Area	:	Foreign Language – English
1.7. Date	:	Thursday, 28 th November 2019
1.7. Time	:	85 minutes
1.7. Trainee	:	Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION :

"HEALTHY FOOD"

III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> • Organizes the ideas in a coherent way to order the sentences. • Adapts the text to the communicative situation. • Interacts with different interlocutors strategically. 	Present a role play related to the topic with correct pronunciation and fluency.

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT			
Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher and students greet each other. <li style="padding-left: 20px;">A: Good morning students <li style="padding-left: 20px;">B: Good morning teacher <li style="padding-left: 20px;">A: How are you today? <li style="padding-left: 20px;">B: Fine! 	3'	Teacher and students' voice
The Date	<p style="text-align: center;">What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px 0;">Thursday, 28th November 2019</div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students say the date and writes it on their notebooks. ➤ Students repeat the date after the teacher. 	2'	Board and marker

<p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p>	<p>✚ Students play the Vocabulary Bingo game so they can use their previous knowledge. The teacher gives students the game's photocopy. Then the teacher starts the game. First, the teacher takes a bag and pick up from it a piece of paper in which there is a written word. When students listen to the word, they look for it in the game and they cross the correct word. The teacher repeats the same action until any student says BINGO. After that the teacher asks the next questions:</p>	<p>15'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Ball Music Speaker</p>																														
<p>Eliciting the title</p>	<table border="1" data-bbox="537 793 1058 1274"> <thead> <tr> <th>B</th> <th>I</th> <th>N</th> <th>G</th> <th>O</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>French-fries</td> <td>Tomato</td> <td>Stew</td> <td>Watermelon</td> <td>Salad Fruit</td> </tr> <tr> <td>Hamburger</td> <td>Apple</td> <td>Fried chicken</td> <td>Banana</td> <td>Cucumber</td> </tr> <tr> <td>Soup</td> <td>Salad</td> <td>Potato</td> <td>Chocolate</td> <td>Boil Eggs</td> </tr> <tr> <td>Grilled fish</td> <td>Donna</td> <td>Spaghetti</td> <td>Stir-Fried Beef</td> <td>Vegetables</td> </tr> <tr> <td>Orange</td> <td>Candies</td> <td>Cake</td> <td>Brochette</td> <td>Fried fish</td> </tr> </tbody> </table> <p>➤ What words did we use for the game? ➤ What kind of food are good for us?</p> <p>➤ Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above: What are we talking about?</p> <div data-bbox="589 1661 1008 1751" style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; background-color: #e0e0ff;"> <p>HEALTHY FOOD</p> </div> <p>➤ Students write the title on their notebook.</p>	B	I	N	G	O	French-fries	Tomato	Stew	Watermelon	Salad Fruit	Hamburger	Apple	Fried chicken	Banana	Cucumber	Soup	Salad	Potato	Chocolate	Boil Eggs	Grilled fish	Donna	Spaghetti	Stir-Fried Beef	Vegetables	Orange	Candies	Cake	Brochette	Fried fish	<p>1'</p>	<p>Board and marker</p>
B	I	N	G	O																													
French-fries	Tomato	Stew	Watermelon	Salad Fruit																													
Hamburger	Apple	Fried chicken	Banana	Cucumber																													
Soup	Salad	Potato	Chocolate	Boil Eggs																													
Grilled fish	Donna	Spaghetti	Stir-Fried Beef	Vegetables																													
Orange	Candies	Cake	Brochette	Fried fish																													

<p>PROCESS</p> <p>Previous knowledge</p>	<p>⤴ In this game, the class is divided into seven groups then the teacher asks for a volunteer group to start the activity. An integrand of the group is set in front his/her group and the others are on feed so the teacher gives some paper in which there are pictures so the group choose a paper. Then the picture is described by the group without mention the name of the object to the one who's set. When the student says the name of the object the group repeat the same activity in a determinate time. The group that guesses more pictures has extra points.</p>   	<p>15'</p>	<p>Board Blue tag Flash cards</p>
		<p>20'</p>	<p>Students' voice</p>

	 <p>The collage consists of six distinct images arranged vertically. From top to bottom: 1. A whole green watermelon with a slice cut out, showing the red flesh and black seeds. 2. A whole cantaloupe melon with several slices cut out, resting on a dark slate surface. 3. Several whole cucumbers and a stack of sliced cucumbers. 4. A single, large, ripe red tomato next to a small sprig of green parsley. 5. A plate of fried chicken wings served on a white paper liner, with a small white bowl of red dipping sauce. 6. Five whole fish, likely tilapia, cooking on a metal grill over a heat source.</p>	<p>24'</p>	<p>Students' voice</p>
--	--	------------	------------------------



	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students play the Pictionary game recognizing which are healthy and unhealthy food. ▲ Students play the Pictionary game. The teacher asks for a volunteer group to start the game. <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students play the Simon says game. ▲ Students play the Simon says game. Whole class participates in the activity. To start the game the teacher says the phrase “Simon says to mention healthy food” so students mention it. Then any student at random is going to mention the same phrase and the others should mention other words. 		
<p>Evaluation</p> <p>Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. ➤ Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? ¿Cómo? 	5´	Teacher and students´ voice

V. BIBLIOGRAPHY

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P.
Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

Recursos web:

Brooke, J., 1998. Simon says. The Internet TESL Journal. Adapto de
<http://iteslj.org/games/9997.html>

Tic Tac Toe, s.f. s.a. 1998. The Internet TESL Journal. Adapto de
<http://iteslj.org/games/>

<https://pixabay.com/es/photos/sopa-de-papas-patata-sopa-2152254/>

<https://pixabay.com/es/photos/plato-estofado-de-carne-flatlay-6930432/>

<https://pixabay.com/es/photos/tallarines-pasta-en-un-tenedor-1972845/>

<https://pixabay.com/es/photos/sand%c3%ada-fruta-salud-2409368/>

<https://pixabay.com/es/photos/mel%c3%b3n-fruta-potencia-2314618/>

<https://pixabay.com/es/photos/pepino-verde-comida-saludable-5012187/>

<https://pixabay.com/es/photos/tomate-perejil-pimienta-663097/>

<https://pixabay.com/es/photos/comida-tailandesa-pollo-frito-comida-3381054/>

<https://pixabay.com/es/photos/la-tilapia-tilapia-a-la-parrilla-6911794/>

<https://pixabay.com/es/photos/parilla-barbacoa-brochetas-de-carne-6875418/>

<https://pixabay.com/es/photos/pastel-chocolate-pastel-de-chocolate-1850011/>

<https://pixabay.com/es/photos/hamburguesa-sandwich-comida-r%c3%a1pida-5630646/>

<https://pixabay.com/es/photos/comida-r%c3%a1pida-comida-1839052/>

<https://pixabay.com/es/photos/frutas-frescas-bochas-2305192/>

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
PRONUNCIACIÓN	Producción de sonidos	Produce correctamente los sonidos fonéticos del inglés.	Ocasionalmente tiene buena producción de sonidos fonéticos del inglés.	Tiene dificultad para producir los sonidos fonéticos del inglés.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
LENGUAJE CORPORAL	Uso del cuerpo	Hace uso de los movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Ocasionalmente hace movimientos del cuerpo para complementar la comunicación.	Los movimientos corporales son rígidos y no son coherentes con la situación comunicativa.
FLUIDEZ	Carencia de pausas o hesitaciones	Hace uso correcto de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace buen uso de las pausas o hesitaciones en la comunicación.	Hace pausas o hesitaciones en cualquier momento de la comunicación.

N°	NAMES	ATTENDANCE	Communicates orally with others in English				SCORE
			Fluency	Pronunciation		Body language	
				Accent	Sound Production		
			1-4	1-4	1-4	1-2	20
01	A. D., Luis Alejandro						
02	A. A., Joisy Luz B.						
03	A. C., Lucia del Carmen						
04	A. T., Nilder Diego						
05	A. R., Carld Williams						
06	B. D., Milton Martin						
07	C. F., Rodrigo Marcelo						
08	C. G., Flavia						
09	C. B., Dickson Jhoao						
10	C. F., Jesus Antonella						
11	D. G., Jerick Valentin						
12	D. S., Joshep Andre						
13	G. M., Rosita Nickhol						
14	G. S., Matias						
15	H. A., Daniela A.						
16	L. P., Leandro						
17	L. F., Meily Cristal						
18	M. A., Omar Elias						
19	M. P., Alina R.						
20	M. N., Kevin Daniel E.						
21	O. R., Jhade Gianella						
22	P. S., Marcelo Sebastian						
23	P. F., Diego A.						
24	P. R., Kenty Y.						
25	R. G., Ariana S.						
26	R. S., Gilary A.						
27	R. S., Jordan S.						
28	R. G., Daniel A.						
29	R. S., Jhon A.						
30	R. P., Josiel Ulices						
31	S. S., Leandro						
32	S. S., Emily C.						
33	S. R., Nelly Yolanda						
34	T. G., Luis Angel						

Learning Session N° 12

I. GENERAL INFORMATION:

I.7	School	:	Rosa Agustina Donayre de Morey
I.8	Level, Grade and Section	:	Secondary / 2nd "E"
I.9	Area	:	Foreign Language – English
I.10	Date	:	Thursday, 05th December 2019
I.11	Time	:	85 minutes
I.12	Trainee	:	Naysha Margot Lopez Velasquez

II. TITLE OF THE LEARNING SESSION:

"MY FUTURE PLANS"

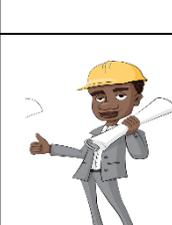
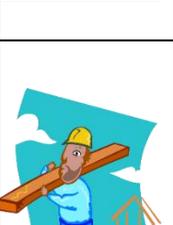
III. AREA, COMPETENCES, CAPABILITIES AND INDICATORS.

AREA	COMPETENCES	CAPABILITIES	INDICATORS	TOOLS
English	Communicates orally with others in English	<ul style="list-style-type: none"> Adequate, organize y develops the oral text in English in a coherent and cohesive way. Interact strategically in English with others. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresses orally their ideas and opinions in English using correctly the vocabulary. Produce the words or phrase with correct pronunciation and fluency. 	Rubric

IV. DIDACTIC DEVELOPMENT

DIDACTIC SEQUENCES	STRATEGIES	TIME	RESOURCES AND MATERIALS
INPUT Greeting students	<ul style="list-style-type: none"> The teacher and students greet each other. <p style="margin-left: 40px;">A: Good morning students B: Good morning teacher A: How are you today? B: Fine!</p>	3'	Teacher and students' voice

<p>The Date</p> <p>Motivation Cognitive conflict</p> <p>Before speaking</p> <p>Eliciting the title</p>	<p style="text-align: center;">What's the date of today?</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Thursday, 05th December 2019 </div> <ul style="list-style-type: none"> • Students say the date and writes it on their notebooks. • Students repeat the date after the teacher. <ul style="list-style-type: none"> • The teacher asks students to observe some pictures in order to answer the following questions: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ What can you see in the pictures? ○ What do you think they do? ○ What do you think is the profession they studied? ○ What are you going to do after high school? ○ What are you going to study? <ul style="list-style-type: none"> • Learners guess the topic of the lesson by answering the questions above: <p style="text-align: center;">What are we talking about?</p> <div style="border: 2px dashed yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> MY FUTURE PLANS </div> <ul style="list-style-type: none"> • Students write the title on their notebook. 	<p>2'</p> <p>5'</p> <p>1'</p>	<p>Board and marker</p> <p>Teacher and students' voice Blue tag</p> <p>Pictures Board</p> <p>Board and marker</p>
<p>PROCESS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • The teacher gives a photocopy to students. In the photocopy there is a Bingo game. The teacher has a bag and in the bag there are pieces of 	<p>3'</p>	<p>The teacher's voice</p>

<p>Previous knowledge</p>	<p>paper with written words related to professions and occupations. Students should cross (x) the picture according the words the teacher says and when they have completed the game They should say “Bingo”.</p> <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 1 (Bingo)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Students play the “Bingo” game. <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> <div style="width: 30%;"></div> </div> <ul style="list-style-type: none"> After, that students practice the pronunciation of the words by listening to an audio. <ul style="list-style-type: none">  The teacher gives a photocopy to students. Students should complete the puzzle with the words below it. After that, students 	<p>15'</p>	<p>Worksheet, pen/pencil</p> <p>Students' voice</p> <p>The teacher and students' voice Audio Speaker</p>
		<p>5'</p>	

practice the pronunciation of the words.

ACTIVITY N° 2 "Puzzle"

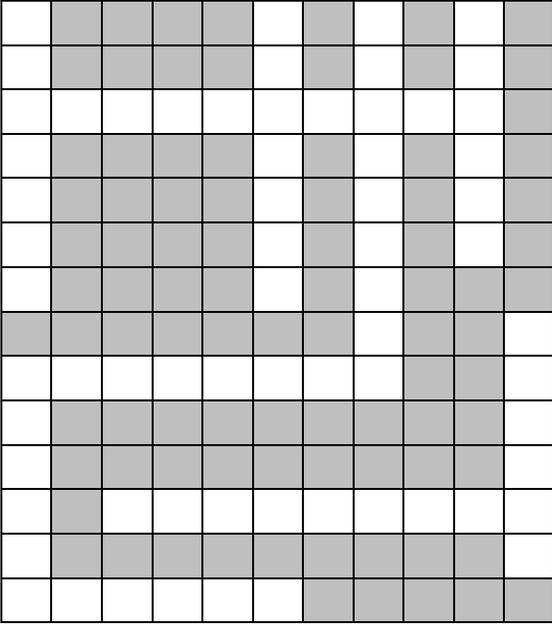
- Students complete the puzzle.

T					R		S		L	
E					E		E		A	
A	R	C	H	I	T	E	C	T	W	
C					N		R		Y	
H					I		E		E	
E					A		T		R	
R					P		A			
							R			W
D	E	N	T	I	S	T	Y			O
O										R
C										K
T		M	E	C	H	A	N	I	C	E
O										R
R	E	T	I	R	W					

- ✓ Secretary
- ✓ Teacher
- ✓ Worker
- ✓ Writer
- ✓ Dentist
- ✓ Architect
- ✓ Lawyer
- ✓ Mechanic
- ✓ Painter
- ✓ Doctor

15'

Worksheet
Pen/pencil

	 <p data-bbox="586 926 1079 1260"> <ul style="list-style-type: none"> ✚ The teacher writes on the board “I am going to study to be a <u>teacher</u>”. Students should replace the word “teacher” for another word learnt previously. The teacher plays a music and throw the ball to students and when the music stops the student who holds the ball should say the phrase and change the last word for another. <p style="text-align: center;"><u>ACTIVITY N° 3</u> “Hot Ball”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students play the “Hot Ball” game. </p>	<p data-bbox="1133 533 1159 562">5’</p> <p data-bbox="1122 846 1170 875">26’</p>	<p data-bbox="1214 464 1411 493">Teacher´ voice</p> <p data-bbox="1214 674 1338 737">Students´ voice</p> <p data-bbox="1214 768 1349 831">A little ball Speaker</p>
<p data-bbox="313 1488 451 1518">Evaluation</p> <p data-bbox="313 1591 496 1621">Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Students will be evaluated during the learning session with an observation sheet. • Students will answer the following questions: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido es esta lección? • ¿Cómo hemos aprendido? • ¿Qué actividades hicimos? • ¿Qué necesitamos mejorar? • ¿Cómo? 	<p data-bbox="1130 1562 1156 1591">5’</p>	<p data-bbox="1214 1528 1414 1591">Teacher and students´ voice</p>

V. BIBLIOGRAPHY

HARMER, J. (2007) How to Teach English, (New Edition) Person / Longman.

MACMILLAN ENGLISH DICTIONARY (2002) for Advance Learners of American English. United Kingdom.

MINISTRY OF EDUCATION (2016) National Curriculum -DINEESS P. Lima

OXFORD ADVANCE LEARNER'S DICTIONARY. 2008

IMÁGENES-RECURSOS WEB

[Girl Business Lady - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Hospital Bless You Professional - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Ilustración de Escritura De La Profesora En Pizarra y más Vectores Libres de Derechos de Maestro - iStock \(istockphoto.com\)](#)

[Ilustración de Joven Secretaria Respondiendo Llamada En La Oficina y más Vectores Libres de Derechos de Secretaria - iStock \(istockphoto.com\)](#)

[Architect Man Construction - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Reading Studying Lawyer - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Dental Examination Dentist - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Painting Room Paint - Free vector graphic on Pixabay](#)

[Carpenter Builder Construction - Free vector graphic on Pixabay](#)

VI. APPENDIXES

APPENDIX 1: RÚBRICA

INDICADORES	ITEMS	LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
VOCABULARIO	Manejo adecuado del vocabulario	Demuestra buen manejo del vocabulario.	Ocasionalmente se expresa haciendo uso del vocabulario.	Tienen dificultad del manejo del vocabulario.
	Amplitud vocabulario	Demuestra amplio conocimiento de vocabulario.	Ocasionalmente demuestra conocimiento de vocabulario.	Tiene limitado conocimiento de vocabulario.
PRONUNCIACIÓN	Entonación	Se expresa produciendo correctamente la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Ocasionalmente produce la entonación de acuerdo al propósito de la comunicación.	Tiene dificultad producir la entonación de acuerdo al propósito comunicativo.
	Acentuación	Se expresa acentuando correctamente las palabras y oraciones.	Ocasionalmente tiene buena acentuación al producir las palabras y oraciones.	Tiene dificultad al acentuar las palabras y oraciones.
FLUIDEZ	Naturalidad	Se expresa de forma natural al usar el inglés.	Ocasionalmente se expresa de forma natural.	Tiene dificultad para expresarse de forma natural.
	Uso de muletillas inglesas	Hace uso correcto de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace buen uso de las muletillas inglesas en la comunicación.	Hace uso irregular de las muletillas inglesas en la comunicación.

N°	NAMES	A T T E N D A N C E	Communicates orally with others in English						S C O R E	
			Fluency		Vocabulary		Pronunciatio n			Attitud e
			1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3		1-2
01	A. D., Luis Alejandro									
02	A. A., Joisy Luz B.									
03	A. C., Lucia del Carmen									
04	A. T., Nilder Diego									
05	A. R., Carld Williams									
06	B. D., Milton Martin									
07	C. F., Rodrigo Marcelo									
08	C. G., Flavia									
09	C. B., Dickson Jhoao									
10	C. F., Jesus Antonella									
11	D. G., Jerick Valentin									
12	D. S., Joshep Andre									
13	G. M., Rosita Nickhol									
14	G. S., Matias									
15	H. A., Daniela A.									
16	L. P., Leandro									
17	L. F., Meily Cristal									
18	M. A., Omar Elias									
19	M. P., Alina R.									
20	M. N., Kevin Daniel E.									
21	O. R., Jhade Gianella									
22	P. S., Marcelo Sebastian									
23	P. F., Diego A.									
24	P. R., Kenty Y.									
25	R. G., Ariana S.									
26	R. S., Gilary A.									
27	R. S., Jordan S.									
28	R. G., Daniel A.									
29	R. S., Jhon A.									
30	R. P., Josiel Ulices									
31	S. S., Leandro									
32	S. S., Emily C.									
33	S. R., Nelly Yolanda									
34	T. G., Luis Angel									