UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
04/02/16
BIBLIOTECA CENTRAL
U N U

TESIS

EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HORACIO ZEBALLOS GÁMEZ, YARINACOCHA PUCALLPA - 2013

Tesis para obtener el título profesional de:

LICENCIADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD IDIOMA: INGLÉS

AUTORES:

Bach. Yamaly Raquel, Cárdenas Ramírez

Bach. Yorh Lewis, Blas De La Cruz

Bach. Jhandery Edith, Valverde Yahuarcani

PUCALLPA - PERÚ

2013

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HORACIO ZEBALLOS GÁMEZ, YARINACOCHA PUCALLPA – 2013

Tesis para obtener el título de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD IDIOMA INGLÉS

AUTORES

Bach. Yamaly Raquel Cárdenas Ramírez

Bach. Yorh Lewis Blas de la Cruz

Bach. Jhandery Edith Valverde Yahuarcani

Pucallpa-Perú

2013

ESTA TESIS FUE APROBADA POR JURADO CALIFICADO PARA OBTENER

ELTÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD DE IDIOMA INGLÉS

.....

Mg. Abraham Ermitanio Huamán Almirón

Presidente

.....

Dr. Hugo Aysanoa Calixto

Secretario

.....

Lic. Adán Genaro Aparcana Laura

Miembro

.....

Dra. Esther Isabel Reina Cortegana

Asesora

.....

Bach. Yamaly Raquel Cárdenas Ramirez

Tesista

.....

Bach. Yorh Lewis Blas de la Cruz

Tesista

.....

Bach. Jhandery Edith Valverde Yahuarcani

Tesista

DEDICATORIA

A nuestro Padre Celestial, por su amor, misericordia y por la sabiduría que nos dá, para ser mejores personas cada día, con principios y valores; por estar con nosotros en todo momento fortaleciéndonos y llevándonos de victoria en victoria, de triunfo en triunfo y sobre todo por nuestra hermosa amistad que nos ha permitido realizar juntos esta tesis, compartiendo momentos de alegría, esfuerzos y de luchas constantes para alcanzar nuestras metas.

A nuestros padres por su apoyo incondicional que nos brindan siempre. Y por su lucha constante en la vida para darnos una educación de calidad.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Ucayali por ser nuestra alma mater quien nos acogió y formó integralmente para ser profesionales competitivos en la sociedad.

A nuestros docentes, y en especial al lic. Jackie Frank Chang Saldaña, que en todos los años de estudios nos instruyeron con excelencia académica y dedicación para ser profesionales humanísticos.

A la Dra. Esther Isabel Reina Cortegana por su excelente asesoría en el trabajo de investigación y su constante apoyo.

RESUMEN

El problema de investigación que se pretende resolver con este trabajo experimental fue, la eficacia de los juegos lúdicos mejoran significativamente el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes de primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez, Pucallpa, 2013. El objetivo fue demostrar la eficacia de la aplicación del juego lúdico para desarrollar la expresión oral en el idioma Inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución anteriormente mencionada.

El método de investigación es de tipo aplicada en su nivel experimental, en su diseño cuasi experimental. La muestra fue de 38 estudiantes del primer grado A y D. La técnica sistemática fue la observación sistemática y la guía de observación como instrumento.

La principal conclusión fue, que existe una mejora significativa entre el uso de los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes de primer año de la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez, puesto que el resultado de la prueba de hipótesis resultó t= 19.34 lo cual significa que los resultados son causa de los juegos lúdicos usados en la investigación y no al azar.

Palabras claves: Juegos lúdicos, expresión oral.

INTRODUCCION

En los últimos años el aprendizaje del idioma inglés, en el Perú ha sido uno de los temas más controversiales, debido a la ubicación actual; el English Profiency index 2012 EPI (Índice de dominio del idioma inglés a nivel mundial) ubica al Perú en el grupo de países con bajo dominio en el idioma inglés. Por lo cual el ministerio de educación tomo medidas para mejorar la calidad educativa, poniendo énfasis en la utilización de diferentes estrategias. Gutiérrez; M. Yara E. (2008) Afirma que los juegos lúdicos son considerados como una serie de estrategias, realizadas de manera sistemática y que permite desarrollar diversas competencias.

En la ciudad de Pucallpa, específicamente en la I.E. Horacio Zeballos Gámez se encontró estudiantes con problemas de aprendizaje, en la parte comunicativa, expresión oral, y a ello se le adiciona los diferentes ritmos de aprendizaje; por ello se formuló el siguiente problema científico:

¿Cuán eficaz es el juego lúdico para desarrollar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez Pucallpa 2013?

El presente proyecto de la investigación se estructuró de la siguiente manera:

El primer capítulo está formado por el planteamiento, formulación del problema, objetivos, justificación, hipótesis, las variables y la operacionalización de las variables.

En el segundo capítulo se desarrolló el marco teórico que consta de los antecedentes del problema, teorías referidas al tema de investigación, realizadas por otros investigadores; además de la parte conceptual sobre las teorías que sustenta el juego lúdico para desarrollar la expresión oral en el área de Ingles.

En el tercer capítulo, comprende la metodología de la investigación que está formada por tipo y método de la investigación, diseño, población y muestra, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, el procedimiento y el tratamiento de análisis estadísticos de datos.

En el cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos de la recolección de datos al aplicar nuestro instrumento, la discusión ordenada de acuerdo a los objetivos de nuestra investigación y posteriormente análisis de los datos recolectados.

En el quinto capítulo, se desarrolla las conclusiones a las que llegamos al finalizar el proceso de tesis, recomendaciones, bibliografía y los anexos de esta investigación.

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES

Pág.

DEDICATORIA ____ 3

AGRADECIMIENTO ____ 4

RESUMEN ____ 5

INTRODUCCION ____ 6

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del problema de investigación.. ____ 11

1.1.1 Formulación del problema ____ 11

1.1.2 Justificación ____ 11

1.1.3 Objetivos. ____ 12

1.2 Hipótesis, variables y operacionalización de las variables. ____ 13

1.2.1 Hipótesis. ____ 13

1.2.2 Variables . ____ 13

1.2.3 Operacionalización de las variables ____ 14

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema ____ 15

2.1.1. Nivel Internacional ____ 15

2.1.2. Nivel Nacional ____ 16

2.1.3 Regional- Local ____ 18

2.2. Planteamiento teórico del problema.. ____ 18

2.2.1. Juego Lúdico ____ 18

2.2.1.1. Características de los juegos Lúdicos ____ 20

2.2.1.2. Clasificación de los juegos lúdicos ____ 22

2.2.1.3 Bases teóricas del juego lúdico ____ 23

2.2.2. Expresión Oral ____ 26

2.2.2.1. Fundamentos de la expresión oral ____ 27
2.2.2.2. Clasificación de la expresión oral ____ 28
2.2.2.3. Cualidades y elementos de la expresión oral ____ 29
2.2.2.4. Bases teóricas de la expresión oral . ____ 31
2.2.2.5 Bases legales. ____ 34
2.3. Definición de términos básicos. ____ 36
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
3.1 Tipo y método de estudio. ____ 38
3.2 Diseño de la investigación. ____ 38
3.3 Población y muestra del estudio. ____ 39
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.. ____ 39
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN
4.1. Resultados. ____ 42
4.2 Discusión. ____ 53
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
.5.1 Conclusiones ____ 55
.5.2 Recomendaciones ____ 57
BIBLIOGRAFIA. ____ 58
ANEXOS ____ 60

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 01: Resultados de los puntajes y escalas de logros obtenidos del pre y post test por dimensión y estudiante del grupo control _____ 42

CUADRO N° 02: Resultados de los puntajes y escalas de logros obtenidos del pre y post test por dimensión y estudiante del grupo experimental _____ 44

CUADRO N° 03: Resultados por dimensiones y escalas de evaluación de la variable. _____ 45

CUADRO N° 04: Resultados por dimensiones y escalas de evaluación de la variable expresion oral del post test grupo control y experimentalcción _____ 46

CUADRO N° 05: Resultados por escalas de logros de la variable expresión oral pre y post test grupo control y experimental _____ 48

CUADRO N° 06:Prueba" t" de dos muestras de la dimension expresión oral linguistica: _____ 50

CUADRO N° 07: Prueba" t" de dos muestras de la dimesion expresión oral paralinguistica: _____ 51

CUADRO N° 08 Prueba" t" de dos muestras de la variable expresion oral: _____ 52

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema de investigación.

El principal problema de los estudiantes del primer grado de educación secundaria es la expresión oral, debido a que se enfrentan a códigos nuevos, que son ininteligibles para un hispano-hablante. Esta dificultad se acrecienta con el desarrollo de actividades de aprendizaje basadas mayoritariamente en un enfoque gramaticalista, que se vuelve rutinario y monótono para el estudiante, el cual considera que el estudiar un idioma extranjero y específicamente inglés constituye una gran dificultad para su aprendizaje y manejo.

1.1.1 Formulación del problema

Problema General

¿Cuán eficaz es el juego lúdico para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Horacio ZeballosGámez, YarinacochaPucallpa – 2013?

1.1.2 Justificación

A través de esta investigación se pretendió demostrar la importancia de la actividad lúdica como estrategia metodológica dentro del desarrollo de la capacidad de expresión oral de los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

Por consiguiente nuestro trabajo es relevante ya que la planificación y aplicación del juego lúdico generará la construcción delconocimiento, y se convertirá en una técnica emblemática y simbólica de la corriente de "Aprender a Aprender" como una salida fácil de comprender y aplicar, para que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades.

Asimismo nuestro estudio asume en el paradigma crítico propositivo por que interpreta la transformación que sufre la realidad educativa en busca de una mejor calidad de vida, el paradigma crítico propositivo permitirá además presentar una propuesta de nuevas técnicas de aprendizajes, evaluación y control de los saberes educativos, y lograr una educación constructiva-creativa aplicando la pedagogía del amor y el trabajo cooperativo.

Aplicar el juego como estrategia metodológica permitirán al estudiante terminar con el aprendizaje rutinario y realizar clases que se caracterizaran por utilizar el ludismo como técnica para fomentar aprendizajes significativos y amenos.

Los resultados del presente estudio servirán para los docentes de educación secundaria de la especialidad de idioma para desarrollar mediante el juego lúdico la capacidad de expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, así mismo permitirá alcanzar la propuesta de mejorar la calidad educativa.

1.1.3 Objetivos

Objetivo general

Demostrar la eficacia de la Aplicación del Juego lúdicopara desarrollar laexpresión oral en el idioma Inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez, Yarinacocha Pucallpa – 2013

Objetivos específicos

- Medir el nivel de expresión oral en el idioma inglés, de los estudiantes del primer grado de educación secundaria antes de la experiencia, con una prueba de entrada.
- Aplicarel Juego lúdico para desarrollar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria.
- Observar el grado de eficacia del juego lúdico en el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria.
- Evaluar la eficacia de la aplicación del Juego lúdico en el desarrollo de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

1.2 Hipótesis, variables y operacionalización de las variables

1.2.1 Hipótesis

Hipótesis General

El juego lúdicoes eficaz paradesarrollarla expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Horacio Zeballos GámezYarinacocha Pucallpa – 2013

1.2.2 Variables

Variable Independiente

Juego Lúdico

Variable Dependiente

Expresión Oral

1.2.3 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Índices
V. I Juego Lúdico	Dinámica	Juegos competitivos	Siempre (3) Casi siempre (2) Casi nunca (1) Nunca (0)
	Espontánea	Juego de construcciones	Siempre (3) Casi siempre (2) Casi nunca (1) Nunca (0)
	Autoexpresión	Juego de palabras	Siempre (3) Casi siempre (2) Casi nunca (1) Nunca (0)
V. D Expresión Oral	Comunicación lingüística	Expresa sus ideas.	Logro destacado (3) Logro previsto (2) Proceso (1) Inicio (0)
	Comunicación paralingüística	Utiliza recursos no verbales pertinentes.	Logro destacado (3) Logro previsto (2) Proceso (1) Inicio (0)

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. Nivel Internacional

BECERRA, María(2004)realizó un trabajo de investigación "Estrategias didácticas para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la preparatoria N° 9 de la Universidad Autónoma de Nuevo León", el objeto era desafiar estrategias didácticas para favorecer el desarrollo de la comunicación y la expresión oral en los estudiantes de la Preparatoria N° 9 de la U.A.N.L. Haciendo un resumen de las conclusiones a las cuales se llegó en este trabajo de investigación, se indica que las estrategias didácticas que se utilizaron, facilitaron en gran medida la comunicación y el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, logrando mayor participación, integración y reflexión en los temas debatidos por los estudiantes.

DEL RISCO,Roselia (2008) realizó un trabajo de investigación titulado "Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma español como segunda lengua" el objeto era comprobar si existe grado de relación e influencia entre el desarrollo de la destreza comunicativa oral, las estrategias empleadas para su desarrollo, el interés, los hábitos de estudios, la motivación de los estudiantes y el resto de las habilidades comunicativas en el proceso de enseñanza de español como segunda lengua. Del mismo modo llegó a la conclusión que indica que los elementos teóricos abordados en este trabajo pueden resultar de gran valor para los profesores de lenguas extranjeras como basamento para la toma decisiones de carácter metodológico que le corresponde realizar en su labor educativa diaria. Sin duda que su aplicación consecuente puede ayudar a elevar los niveles de eficiencia en el aprendizaje, es decir a un mayor desarrollo de la competencia, como se ha enfatizado, constituye el propósito fundamental de aprendizaje de lenguas extranjeras.

GUTIÉRREZ, Yara(2008) Los juegos lúdicos son considerados como una serie de estrategias,realizados de manera sistemática, en la asignatura deinglés con los alumnos de primer grado de EducaciónSecundaria permite desarrollar diversas competencias,inherentes a la naturaleza de ésta asignatura, puesconlleva a una mejor comprensión, lectura, pronunciación yescritura, en una palabra a la comunicación. Una de las mejores formas de aprender en la EscuelaSecundaria, en primer grado, en la asignatura de inglés, esaprender jugando, ya que permite la construcción deconocimientos formales, de habilidades y actitudes.

SANCHEZ, G.(2010)A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz de una nueva lengua.

El componente lúdico es un elemento motivador de gran atracción para los estudiantes de todas las edades. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio. Además, como hemos visto, los juegos son fácilmente adaptables, en la mayoría de los casos los convierte en una herramienta útil para el docente, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de la actividad.

2.1.2. Nivel Nacional

ALFERES, Angélica (2008)Concluye que la adquisición de una segunda lengua puede ser divertida y muy fácil de aprender; utilizando todos los recursos que tengamos ya que estos son el medio para que nuestro estudiante adquiera un conocimiento realmente significativo. Por ejemplo utilizando el patio, una oficina de la escuela, salón de clases, ya que encada espacio antes mencionado existen objetos de los cuales podemos obtener información para que el estudiante los vea, toque y aprenda el significado en Inglés y de esta manera el estudiante pueda adquirir con mayor facilidad un aprendizaje significativo. También señala que las

actividades propuestas y llevadas acabo son de gran ayuda para que el estudiante construya sus técnicas de aprendizaje, siendo así el constructor de su conocimiento donde el juego como estrategia didáctica adquiere una gran importancia, para la construcción del aprendizaje de los estudiantes.

ACEVEDO, Alma (2007)Sostiene que la aplicación del juego como estrategia didáctica, logró que los niños tuvieran la oportunidad de ser creativos, construir su lenguaje mediante canciones y actividades en el idioma inglés. Puesto que así se lleva al niño a la lengua inglesa de una manera más natural, espontánea y divertida, ya que los llevó a favorecer la construcción de esquemas comunicativos. Así mismo señala que el juego, más que una característica, es una definición del niño, los movimientos y melodías en los juegos bilingües impulsan al niño a que el aprendizaje de un vocabulario básico del Idioma Extranjero Inglés, sea significativo.

BAZÁN(2010) El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, siendo importante para el niño y el adolescente ya que es su medio natural de aprendizaje, no sólo como fuente de distracción y diversión, también como elemento de desarrollo en los aspectos físico, social, cognoscitivo, psicológico y emocional, favorece un desarrollo integral. Es relevante fundamentar teóricamente las posturas y enfoques de las diversas teorías por medio de sus exponentes, en torno a uno de los temas centrales del presente informe; cada uno de ellos presenta un punto de vista particular, lo que nos permitió tener una visión amplia y sustentar teóricamente este trabajo, ya que son base de los juegos que puse en práctica para lograr el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos, lo que nos permitió tener un antecedente y que finalmente son de consideración importante en el desarrollo del trabajo realizado.

2.1.3 Regional - Local

Se inició con la búsqueda de la información pero no se encontró temas relacionados con la investigación.

2.2. Planteamiento teórico del problema.

2.2.1. Juego Lúdico

Jimenez (2009) indica que la lúdica es una actitud y una forma de estar en la vida, relacionarse con el disfrute, el goce y va acompañado de la distinsión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. No obstante también indica que la lúdica es una parte fundamental de la dimensión humana.

Mientras que Andreu y Garcia (2000) Afirman que en la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa".

Existen varias teorías sobre la lúdica y los juegos y algunas muy alejadas de la postura asumida por este curso con respecto a estos términos, se resumen algunos puntos sobre estas posturas:

Teorías conductistas - positivista: las cuales explican el comportamiento lúdico sólo desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable.

Teorías de psicoanálisis: que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo. Apartarse de estos dos extremos, el Módulo tratará de ubicarse en un nivel medio (teoría humanista), en donde la lúdica y el juego están planteados como base de esos momentos creativos y zonas de distensión, de goce, de placer, pero conscientes y propicios para aprender. El juego es un término con el que se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios. Sin embargo, el concepto de juego no es tan simple y los investigadores han señalado siempre la necesidad

de limitar y definir sus aspectos reales y característicos, así como de determinar el significado e importancia que desempeña en la vida del hombre y de los animales.

El famoso historiador alemán Johann Huizinga, en su obra Homo Ludens (1938), definió el juego como "la acción libre, considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz sin embargo de absorber totalmente al individuo que juega; una acción que no lleva intereses materiales o utilitarios; que se desarrolla en un tiempo y en un espacio expresamente definidos, según reglas establecidas de antemano y suscita relaciones sociales que fácilmente se rodean de misterio o acentúan mediante disfraces sus diferencias con la vida ordinaria"

Más tarde, numerosos filósofos y pedagogos de corriente espiritualista, como Schiller, profundizaron en esta relación que existe entre juego y lúdica. Entre filósofos y pedagogos, se destacan a continuación, los que más atención le han dedicado al juego lúdico infantil:

• Spencer, lo ha considerado como escape vital de energías excedentes y necesidades del organismo.

• Gros y Claparéde, han planteado que algunas actividades motoras e intelectuales dirigidas a la formación de la persona adulta y el aprendizaje de la vida seria, son sustituto y sucedáneo de las actividades de la vida lúdica.

• Wallon, indica el mérito de haber conciliado las teorías biológicas con las de carácter psicológico, a través de las relaciones sociales, que se verían obligadas a insertar el descubrimiento del niño y de los juegos infantiles en un contexto dinámico en relación directa con la naturaleza y la sociedad.

• Chateau, considera el juego como un medio adecuado para relacionar la percepción de las cosas reales con el pensamiento abstracto.

• Volpicelli, manifiesta que el juego es el mundo de la experiencia infantil, mediante el cual el niño descubre la compleja trama de la vida humana.

• Vygotsky, expone que el juego es un espacio de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teorético del niño. Ya que éste desde muy temprana edad va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Conceptos, que a diferencia de los espontáneos son aprendidos en la vida cotidiana y se producen fundamentalmente en la vida escolar e investigativa. Estos dos procesos se hallan mediados por la producción de signos, es decir, de señales, de objetos referidos a otros. Y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual.

• Winnicott, define el juego como una tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia, experimentándola y dándole sentido en la medida en que la vive en el juego.

2.2.1.1. Características de los juegos lúdicos

JIMÉNEZ, sugiere que a partir del juego lúdico se pueden potenciar los siguientes procesos:

- Capacidad de asombro y de curiosidad.
- Capacidad de imaginar y fantasear.
- Capacidad de lectura y escritura de los nuevos códigos de la modernidad.
- Capacidad de producir nuevos conocimientos.
- Capacidad de abstracción y de juicios críticos para ser innovadores y creativos.

- Capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.
- Capacidad de promover procesos de paz, de cooperación y de solidaridad.
- Capacidad de ligar lo operativo con lo emotivo y con lo cognitivo.
- Capacidad de manejar y procesar información, no de memorizar.

Sanchez (2008) indica que el componente lúdico ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una Lengua:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas.
- Fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.

- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.

- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.

- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo.

2.2.1.2. Clasificación de los juegos lúdicos

Martínez, Gomes y Arribas (1995) plantean que los juegos se pueden clasificar de muchas maneras, entre las que están:

- Según el lugar (parque, casa, colegio)
- Según los propósitos (lúdicos educativos)
- Por el número de participantes (individuales y colectivos).

Piaget, clasificó al juego en tres tipos:

- Juegos de ejercicio o motor: es el juego propio de los niños desde el nacimiento a los dos años aproximadamente y el placer en estas edades consiste en repetir y ejercitar determinados movimientos como hacer sonar un sonajero, presionar una pelota, producir sonidos, etc.
- Juegos simbólico o de ficción: se presenta entre los dos y los cinco años. Es el preparar una escena y representar roles como ser la mamá, el doctor, las visitas, etc. También en estas

edades, los niños realizan juegos de construcción como lo son jugar con cubos, bloques, ladrillos, etc.

- Juegos reglados: también llamados socializados porque se juegan de a dos o más integrantes. Dentro de este tipo de juegos encontramos los pre-deportivos, los juegos de salón o mesa y los juegos de patio que tienen reglas para seguir y se reconoce a un ganador.

2.2.1.3Bases teóricas del juego lúdico

A) Teoría Sociológica

Algunos representantes de la Teoría Sociológica son: Haller, A. Rebolledo G. Wersz.

Es importante la interacción del niño con su medio social para su desarrollo, siendo el juego un medio para la convivencia e integración con sus semejantes

La actividad lúdica tiene tres perspectivas, las que se comentan a continuación:

- El juego de pura fantasía, donde desarrolla su inventiva y reactividad para la creación de situaciones imaginarias, producto de sus fantasías.
- El juego mimético, en donde imita el modo de hablar, gestos y ademanes de las personas de su medio, padres, maestros o personas con quien tiene contacto.
- Juegos regulados, Estos tienen que ver con las normas que existen en algunos juegos con el propósito de establecer actitudes y actividades de los participantes, estos juegos requieren de la capacidad intelectual para comprender lo que está permitido o prohibido.

B) Teoría Cognoscitiva

Algunos representantes de la Teoría Cognoscitiva del juego son: Juan Deval, Jean Piaget.

El juego lúdico es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, y que a través de ella se trasmiten valores y costumbres.

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

El juego es un elemento muy importante coadyuvante en el desarrollo de la inteligencia. Al jugar el niño emplea constantemente los esquemas que ha elaborado con anticipación, en una especie de lectura de la realidad, de cómo la percibe y asimila, a partir de su propio sistema de significados.

El juego lúdico le permite establecer un sistema de cuestionamientos y de respuestas, con lo que incrementa y fortifica su conocimiento.

C) Teoría Psicoanalítica

Algunos representantes de la Teoría Psicoanalítica del juego son: H. E. Ericsson y Freud.

El juego lúdico favorece el desarrollo de una serie de actitudes, aptitudes y habilidades que le alimentan sus capacidades para

crear cultura. Concluyendo que el desarrollo biológico es inherente al cultural y por tanto intelectual.

El juego contiene reglas, la naturaleza sistemática está regida por reglas que el niño aplica, además tiene una función catártica que le permite analizar la actividad lúdica desde una perspectiva psicoanalítica.

El juego tiene una doble función, por un lado permite una mejor concreción del yo, al permitirle al niño darse cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos adquiridos, reforzando su personalidad, permitiéndoles desarrollar la confianza y seguridad en sí mismo.

D)Teoría Constructivista

Teoría sociocultural de la zona del desarrollo próximo de Vygotsky:

Es el que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son las más utilizadas en el ámbito educativo, ya que esta teoría es la que condiciona el desarrollo y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes, financiadas y permanentes. La idea fundamental de su obra radica en que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

El juego concentra la atención, memorización y recuerdo de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

2.2.2. Expresión oral

Según el Diseño Curricular Nacional "La adquisición del lenguaje oral en el niño y en la niña empieza en forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia sólo del desarrollo biológico y

psicológico, también es aprendizaje cultural relacionado con el medio de vida de cada niño.

Barnes, (2007) (en Languagestrategies in learning) plantea al respecto: "Hablar es el principal medio a través del cual los estudiantes exploran las relaciones entre lo que ya saben y las nuevas observaciones o interpretaciones de la realidad que enfrentan. En el hecho cada uno de nosotros se habla a sí mismo para explicarnos nuestros pensamientos.

Codemarín y Medina, (2007) señalan que: "Tradicionalmente, en la escuela se ha valorado la sala de clases silenciosa, porque se ha tendido a asociar el silencio con pensamiento, trabajo productivo y buena conducta. Sin embargo, la investigación educacional desmiente esas creencias al demostrar que los estudiantes necesitan hablar con el fin de aprender y llegar a ser usuarios competentes del lenguaje".

Según Flores, (2004) señala que: "La Expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación".

La comunicación humana es extremadamente compleja por tal posee diferentes clasificaciones; en esta investigación separaremos la expresión oral en dos dimensiones: linguistica y paralinguistica.

Austin, (1982) propuso que un acto lingüístico eficiente es aquel en que la locución es justa y precisa para comunicar la intención del hablante y logra el efecto esperado en los oyentes, mientras tanto Mehrabian (1967) indicó que la paralingüística estudia el comportamiento no verbal expresado en la voz, lo cual se refiere al conjunto de timbre, tono, cantidad, tipo de voz como el susurro (cualidades y modificadores fónicos); onomatopeyas, interjecciones, emisiones sonoras, etc.

2.2.2.1. Fundamentos de la expresión oral

Palomero, (1990) indica que la expresión oral se fundamenta en:

- **Provocar los actos de habla**

  Puesto que el objetivo es que el estudiante sea capaz de comunicarse espontáneamente, se tiene que "animar, estimular y entrenar al alumno para que hable y se comunique con los demás, cuanto antes, lo más a menudo posible y en situaciones reales". De esta manera, la palabra nace por una necesidad de comunicar algo a alguien, ya sea su punto de vista, sus experiencias, sus anécdotas o algo que le interese decir en un momento determinado.

- **Enseñanza no directiva**

  Para que se pueda adoptar el principio anterior, es necesario que el profesor no sea el centro de la clase y que el estudiante sea el protagonista del aprendizaje.

- **Enseñar a ser: la formación de la personalidad**

  Para ser congruente con esta propuesta metodológica, el docente debe velar por proponer espacios y actividades para que el estudiante pueda apropiarse de aspectos lingüísticos útiles para la comunicación; también es importante estimular otros aspectos como la imaginación, la creatividad y el razonamiento, con el objetivo de lograr la motivación del estudiante para que se exprese con seguridad.

- **Romper barreras**

  En el EOL es imprescindible ignorar el dogmatismo del profesor. Igualmente, se debe dejar de lado la repetición para dar pie a

ejercicios de expresión oral donde poco a poco el estudiante se apropie del conocimiento. De igual manera, bajo este modelo pedagógico, se reduce, e incluso, se proscribe el lenguaje escrito.

- **Crear climas de seguridad y de confianza en el aula**

  Bajo esta perspectiva, el estudiante es libre de decidir si quiere hablar o no. Así, el profesor debe evitar preguntas directas que puedan inhibir al estudiante y proponerle espacios para que sea él quien pregunte. Asimismo, es muy importante no corregir al estudiante mientras habla; la corrección se llevará a cabo al final de la actividad, de manera global y positiva, ya que la constante interrupción en la participación de los estudiantes puede incidir de manera negativa en ellos y provocar inseguridad.

2.2.2.2. Clasificación de la expresión oral

Cassany, Luna y Sanz (1994) proponen estos cuatro criterios para la clasificación de las actividades de expresión oral:

- Según la técnica: diálogos dirigidos (para practicar determinadas formas y funciones lingüísticas), juegos teatrales, juegos lingüísticos (p. ej., adivinanzas), trabajos en equipo, etc.
- Según el tipo de respuesta: ejercicios de repetición mecánica, lluvia de ideas, actuación a partir de instrucciones (p. ej., recetas de cocina), debate para solucionar un problema, actividades de vacío de información, etc.
- Según los recursos materiales: textos escritos (p. ej., completar una historia), sonido (p. ej., cantar una canción), objetos (p. ej., adivinar objetos a partir del tacto, del olor...), etc.
- Comunicaciones específicas: exposición de un tema preparado de antemano, improvisación (p. ej., descripción de un objeto tomado

al azar), conversación telefónica, lectura en voz alta, debates sobre temas de actualidad, etc.

2.2.2.3. Cualidades y elementos de la expresión oral

Cassany, Luna y Sanz (1994) proponen que en la expresión oral es importante tener en cuenta los siguientes elementos:

- dicción.
- fluidez.
- volumen.
- ritmo.
- claridad.
- coherencia.
- emotividad.
- movimientos corporales
- gesticulación.
- vocabulario.

- **La voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes. Es importante, sobre todo, evitar una voz débil, apenas audible, o unas voces roncas, demasiado chillonas; ambos extremos producirán malestar y desinterés. Al contrario, hay que desarrollar la destreza de darle color e interés a lo dicho por medio del volumen y la entonación de la voz. La voz y los gestos permiten remarcar una idea o subrayar los puntos clave del discurso.

- **La postura del cuerpo:** para expresar oralmente algo debe establecer una cercanía con las personas con quienes se comunican. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo. Si se va a hablar de pie, lo recomendable es asumir una postura firme, erguida. Si, por el contrario, se va a hablar sentado, es preferible asumir una posición ejecutiva,

con la columna vertebral bien recta y la porción inferior del tronco recargada contra el respaldo de la silla. Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados, tener objetos en las manos o esconder estas en los bolsillos, ya que ello dificultará la expresión gestual necesaria que refuerza o acompaña todo discurso. Con respecto a la piernas, cada cierto tiempo deben hacerse movimientos con el objetivo de no dar la sensación de estar clavado en el suelo; sin embargo, se ha de procurar no excederse en el movimiento, ya que puede producir el efecto ventilador, con lo cual lo único que se consigue es la distracción de la audiencia.

- **Los gestos:** La expresión oral por lo general se complementa con gestos y movimientos corporales como una forma de poner énfasis o acentuar el mensaje oral; sin embargo debe usarse con cuidado las expresiones gestuales pues estos deben ser naturales, oportunos y convenientes para evitar caer en el ridículo.
- **La mirada:** De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida. Los ojos de la persona que se expresa oralmente deben reflejar serenidad y amistad. Es preciso que se mire a todos y cada uno de los receptores, o sea, debe abarcarse en forma global como individual el auditorio. Mirar el suelo, el cielo raso o las ventanas denota inseguridad o temor y, por lo tanto, debe evitarse.
- **La dicción:** El hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje. Al hablar,

hay que respirar con tranquilidad, proyectar la voz y dominar el énfasis de la entonación. No se debe, al contrario, gritar y caer en la repetición de muletillas, como "verdad" o "este".

- **La estructura del mensaje:** El contenido o mensaje de la persona que interviene en la conversación o exposición de un tema debe expresarse con claridad y coherencia. Esto significa no improvisar el discurso para evitar críticas que afecten la autoestima.
- **El vocabulario:** Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender. Por eso, en primer lugar, hay que tomar en cuenta el tipo de público al que va dirigido el mensaje.

2.2.2.4. Bases teóricas de la expresión oral

A. La Taxonomía de Hymes

Hymes:Sostiene que la expresión oral es un medio eficaz para aprender un idioma extranjero. Considerando fundamental las nociones de la forma del habla, la fluidez del hablante, la comunidad del habla, la situación, el evento y la acción del habla, reglas del idioma como funciones del habla. Por otra parte analiza otros componentes del habla como son: el mensaje, la escena, el lugar, los participantes, el propósito, la clave, los canales, la norma y el género del habla.

Los aportes teóricos realizados elevan la calidad del aprendizaje de forma global y la enseñanza de idiomas de manera particular se revierten en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje a cualquier nivel.

B. El método directo

Entre sus teóricos más importantes cabe destacar al lingüista danés Otto Jespersen.

Este método presenta un avance significativo frente al método tradicional, al considerar la necesidad de plantear una didáctica que promueva la comunicación oral para atender a las necesidades de los estudiantes, y el cambio de opinión respecto a la metodología tradicional al considerar que la expresión oral debe prevalecer frente a la escrita. Da más importancia al vocabulario y las situaciones, los diálogos y la interacción oral. No hay explicaciones gramaticales y en muchas ocasiones se recurre a ejercicios para completar, pero oralmente, por los alumnos. El procedimiento de enseñanza es inductivo, aunque con limitaciones.

C. Enfoque psicolingüístico

Entre sus teóricos más importantes cabe destacar a Berko, L. yBernstein.

Persiguen descubrir los procesos psicológicos que se ponen en marcha cuando las personas usan el lenguaje (expresión oral) y cómo se relacionan ambos. De aquí la lingüística puede obtener percepciones acerca de los sistemas del lenguaje y las clases de competencias que reflejan las personas al usarlos, por otro lado la psicolingüística ofrece percepciones de cómo se aprende y se utiliza el lenguaje.

Este enfoque abarca dos puntos importantes en cuanto al lenguaje:

- Producción del habla: Hace referencia a la forma como las personas producen habla.
- Adquisición: Indicando cómo se aprende una lengua centrando su atención, principalmente, en cómo adquieren los niños su lengua materna desde el punto de vista de la psicolingüística evolutiva, la cual se define como la disciplina dedicada al estudio de la adquisición infantil del lenguaje, así como los psicolingüistas evolutivos describen la forma en que los niños adquieren una lengua tratando de descubrir cuáles procesos biológicos y sociales intervienen en el desarrollo del mismo.

D. La expresión oral libre

Palomero (1990) manifiesta que el método de expresión oral Libre debe comprenderse dentro del enfoque comunicativo. El padre de este modelo, Jean Villégier, lo propuso durante los años sesentas como respuesta a los métodos fundamentados en la repetición y mecanización de estructuras lingüísticas. Para Villégier, el aprendizaje de una lengua debe orientarse a que el estudiante adquiera la capacidad para "hablar" de manera espontánea y libre, tal y como lo hace en su lengua materna. El profesor de lengua es, entonces, un facilitador y motivador de aprendizaje y, además, un "diccionario abierto" (Palomero, 1990), es decir, que debe atender las necesidades lingüísticas del estudiante para que pueda comunicarse.

2.2.2.5Bases legales

A) Diseño Curricular Nacional (DCN)

La expresión oral Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de producción de textos orales. Este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante. Involucra el saber expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con interlocutores diferentes.

- **Capacidades de la Expresión y comprensión oral**

  - Dialoga con sus compañeros u otras personas para expresar acuerdos y desacuerdos, invitar, aceptar o rechazar una invitación, entre otros, utilizando estrategias pertinentes para superar problemas léxicos y dar fluidez al diálogo.
  - Describe lugares y eventos o hechos vividos en determinado momento, así como la preparación y organización de un evento.
  - Infiere la intención comunicativa de los programas de televisión y de documentos grabados sobre temas familiares o de su interés en los que se usa un lenguaje estándar.
  - Utiliza recursos no verbales y expresiones de cortesía para dirigirse a alguien, así como para iniciar, mantener y terminar una conversación o diálogo.

- **Competencias por ciclo**

Expresa sus ideas sobre sí mismo y aspectos cercanos a su realidad, empleando una entonación y pronunciación adecuada

y demostrando respeto por lasideasde los demás en el proceso interactivo.

- **Conocimientos de la Expresión oral**

  - **Léxico**

    - Indicadores de relaciones sociales: Saludos, despedidas.
    - Información personal (nombres, dirección, cumpleaños, nacionalidad, entre otros).
    - Elementos socioculturales (alimentos, festividades, medio ambiente, arte).
    - Expresiones propias de la lengua: saludos, expresiones populares, expresiones familiares,entre otras.

    - Expresiones formales e informales.

    - Vocabulario propio de las situaciones comunicativas que se presentan en el grado.

  - **Fonética**

    - Procedimientos para mejorar la pronunciación y entonación.

  - **Recursos no Verbales**

    - Gestos y acciones: La designación, la demostración, acciones observables.
    - Los elementos para textuales. La ilustración: fotografías y dibujos.

B) Ley general de educación

Artículo 20: Educación Bilingüe Intercultural.

b) Garantiza el aprendizaje en la lengua materna de los educandos y del castellano como segunda lengua, así como el posterior aprendizaje de **lenguas extranjeras**.

C) Orientaciones para el trabajo pedagógico (OTP)

El enfoque del área de inglés es que los estudiantes puedan comunicarse utilizando el idioma que aprenden, poniendo en práctica estrategias y metodologías que propicien y favorezcan la autonomía en el aprendizaje, teniendo como soporte el aprendizaje lexical.

2.3. Definición de términos básicos

- **Didáctica**.- Es una disciplina científica pedagógica cuyo objetivo de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje.
- **Conocimiento.-** Es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje, o a través de la introspección.
- **Proceso**.- es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias con un fin determinado.
- **Léxico.-** Sonpalabras utilizadas en una región específica, o palabras de un idioma, e incluso de un lenguaje de programación.
- **Fonética.-** La fonética estudia los elementos fónicos de una lengua desde el punto de vista de su producción, de su constitución acústica y de su percepción.
- **Recursos no Verbales.-** Son elementos visuales, acústicos y de valoración humana, los cuales se utilizan en el proceso de la comunicación no verbal.
- **Paradigma.-** significa ejemplo o modelo también se puede definir como la forma de visualizar e interpretar los múltiples conceptos, esquemas o modelos del comportamiento en todas las etapas de la

humanidad en lo psicológico y filosófico, que influyen en el desarrollo de las diferentes sociedades.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y método de estudio

El presente estudio que se muestra en este proyecto que es de carácter cuasi experimental en el cual pretendemos aplicar el juego lúdico en el desarrollo de la capacidad de expresión oral.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de contrastación de hipótesis que se utilizó en la presenteinvestigación es el diseño cuasi experimental: Diseño de dos grupos, con PreTest y Post Test.

Esquema:

Grupo de estudio	Sección	Pre test	Estímulo	Post test
Grupo experimental	1° D	O_1	X	O_2
Grupo de control	1° A	O_3	-	O_4

Dónde:

O_1 y O_3: Representa el Pre Test, aplicado al grupo experimental y grupo control, respectivamente.

O_2 y O_4: Representa el Post Test aplicado al grupo experimental y control, respectivamente.

X: Representa el estímulo o variable independiente, que se aplicará solamente al grupo experimental.

3.3 Población y muestra del estudio

Población

La población objeto de estudio estuvo constituida por 38 estudiantes del primer grado de educación secundariade la I.E Horacio Zeballos Gámez 2013, tal como se detalla en el siguiente cuadro:

Cuadro N°01 Distribución de la población de estudiantes.

SECCIONES	N° DE ESTUDIANTES
A	19
D	19
TOTAL	38

Muestra de estudio

Para elegir la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia conforme se detalla a continuación:

Grupo Experimental: 19estudiantes del 1° D

Grupo Control: 19estudiantes del 1° A

3.4Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1 Técnicas

La técnica empleada fue la observación sistemática, pues permitió la obtención de datos, a través de preguntas formuladas directamente a los individuos muestra. Los instrumentos fueron guías de observación: Expresión oral.

3.4.2. Instrumentos

- **Guía de observación:**

  HURTADO (2010) indica que la observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van hacer estudiados, mientras que, CROLL, T (2000) en su libro la observación sistemática, define en el aula, como un proceso por el cual un observador o un grupo de observadores desarrollan un conjunto de normas sistemáticas para registrar y clasificar los sucesos.

3.4.2 Procedimientos de recolección de datos

a. Coordinación

- Las primeras coordinaciones fue con el Director de la I.E Horacio Zeballos Gámezplanteando el trabajo de investigación y se procedió a solicitar su colaboración.
- La segunda coordinación fue convocar a los padres de familia y estudiantes a una reunión de comité de aula, para dar a conocer el trabajo y se solicitó su valioso apoyo en las encuestas.

b. Organización y selección de instrumentos de investigación.

Recogiendo los datos, se procedió a procesar la información a través del Software Estadístico SPSS 22 debido a que el tamaño de las muestras son menores de 30.

c. Ejecución.

La aplicación de las encuestas a los alumnos.

3.4.3Tratamientos de los datos

Los datos recolectados se presentaran haciendo uso de la informática para ser presentado en cuadros y gráficos correspondientes. El análisis de los resultados se basaron en la estadística aplicativa.

Para la determinación de los resultados se empleó la siguiente escala:

NIVELES	EXPRESION ORAL	
	C. LINGUISTICA	C. PARALINGUISTICA
INICIO	<0-10>	
PROCESO	<11-13>	
LOGRO PREVISTO	<14-17>	
LOGRO DESTACADO	<18-20>	

Rutas de aprendizaje

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

En esta parte de la investigación presentamos los resultados cuantificados, análisis e interpretación de los datos obtenidos. Para facilitar la comprensión y tener una mejor presentación han sido organizados en cuadros y gráficos estadísticos mediante el software estadístico SPSS 22, así mismo se realizó la prueba de hipótesis para tomar decisiones de esta investigación con el mismo software antes mencionado; los mismos que mostraran con mayor precisión la investigación titulada "**El Juego Lúdico para desarrollar la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de Educación secundaria en la institución educativa Horacio Zeballos Gámez, Yarinacocha Pucallpa – 2013**".

4.1.1. CUADROS Y GRÁFICOS DESCRIPTIVOS:

CUADRO N° 01

RESULTADOS DE LOS PUNTAJES Y ESCALAS DE LOGROS OBTENIDOS DEL PRE Y POST TEST POR DIMENSIÓN Y ESTUDIANTE DEL GRUPO CONTROL

N°	COMUNICACIÓN LINGUISTICA				COMUNICACIÓN PARALINGUISTICA				EXPRESION ORAL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA
1	05	Inicio	05	Inicio	08	Inicio	08	Inicio	07	Inicio	07	Inicio
2	08	Inicio	09	Inicio	07	Inicio	07	Inicio	08	Inicio	08	Inicio

3	06	Inicio	06	Inicio	06	Inicio	06	Inicio	06	Inicio	06	Inicio
4	07	Inicio	07	Inicio	06	Inicio	06	Inicio	07	Inicio	07	Inicio
5	09	Inicio	10	Inicio	08	Inicio	11	Proceso	09	Inicio	11	Proceso
6	10	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	10	Inicio
7	07	Inicio	07	Inicio	08	Inicio	10	Inicio	08	Inicio	09	Inicio
8	08	Inicio	08	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	09	Inicio	09	Inicio
9	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio
10	04	Inicio	04	Inicio	06	Inicio	06	Inicio	05	Inicio	05	Inicio
11	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio
12	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	05	Inicio
13	08	Inicio	08	Inicio	05	Inicio	05	Inicio	07	Inicio	07	Inicio
14	09	Inicio	11	Proceso	08	Inicio	08	Inicio	09	Inicio	10	Inicio
15	10	Inicio	10	Inicio	09	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	10	Inicio
16	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	10	Inicio	09	Inicio	10	Inicio
17	07	Inicio	07	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	09	Inicio	09	Inicio
18	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio	09	Inicio
19	10	Inicio	10	Inicio	07	Inicio	07	Inicio	09	Inicio	09	Inicio

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

CUADRO N° 02

RESULTADOS DE LOS PUNTAJES Y ESCALAS DE LOGROS OBTENIDOS DEL PRE Y POST TEST POR DIMENSIÓN Y ESTUDIANTE DEL GRUPO EXPERIMENTAL

N°	COMUNICACIÓN LINGUISTICA				COMUNICACIÓN PARALINGUISTICA				EXPRESION ORAL			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA
1	08	Inicio	18	Logro Destacado	07	Inicio	16	Logro Previsto	08	Inicio	17	Logro Previsto
2	07	Inicio	16	Logro Previsto	08	Inicio	16	Logro Previsto	08	Inicio	16	Logro Previsto
3	06	Inicio	17	Logro Previsto	08	Inicio	16	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
4	07	Inicio	18	Logro Destacado	08	Inicio	17	Logro Previsto	08	Inicio	18	Logro Destacado
5	08	Inicio	16	Logro Previsto	06	Inicio	17	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
6	05	Inicio	18	Logro Destacado	07	Inicio	17	Logro Previsto	06	Inicio	18	Logro Destacado
7	07	Inicio	17	Logro Previsto	06	Inicio	15	Logro Previsto	07	Inicio	16	Logro Previsto
8	08	Inicio	18	Logro Destacado	06	Inicio	16	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
9	07	Inicio	18	Logro Destacado	05	Inicio	17	Logro Previsto	06	Inicio	18	Logro Destacado
10	05	Inicio	16	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto	06	Inicio	17	Logro Previsto
11	08	Inicio	17	Logro Previsto	06	Inicio	17	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
12	06	Inicio	18	Logro Destacado	06	Inicio	15	Logro Previsto	06	Inicio	17	Logro Previsto
13	06	Inicio	17	Logro Previsto	05	Inicio	18	Logro Destacado	06	Inicio	18	Logro Destacado
14	07	Inicio	17	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
15	07	Inicio	16	Logro Previsto	08	Inicio	17	Logro Previsto	08	Inicio	17	Logro Previsto
16	07	Inicio	17	Logro	08	Inicio	18	Logro	08	Inicio	18	Logro Destacad

				Previsto				Destacado				o
17	08	Inicio	17	Logro Previsto	05	Inicio	17	Logro Previsto	07	Inicio	17	Logro Previsto
18	10	Inicio	17	Logro Previsto	05	Inicio	18	Logro Destacado	08	Inicio	18	Logro Destacado
19	09	Inicio	16	Logro Previsto	06	Inicio	17	Logro Previsto	08	Inicio	17	Logro Previsto

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

CUADRO N° 03

RESULTADOS POR DIMENSIONES Y ESCALAS DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLEEXPRESIÓN ORAL DEL PRE TEST GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

DIMENSIONES DE LA VARIABLE DE ESTUDIO		ESCALA DE LOGRO EN EL ÁREA DE INGLES	PRE TEST					
			GRUPO CONTROL			GRUPO EXPERIMENTAL		
			fi	%	$\bar{x}$	fi	%	$\bar{x}$
VARIABLE DE ESTUDIO EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLES	LINGUISTICA	INICIO [00-10]	19	100%	7.63	19	100%	7.16
		PROCESO [11-13]	0	0%		0	0%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		0	0%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		0	0%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	
	PARALINGUISTICA	INICIO [00-10]	19	100%	7.63	19	100%	6.53
		PROCESO [11-13]	0	0%		0	0%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		0	0%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		0	0%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

Interpretación:

Del cuadro N° 03, se observa los resultados del Pre test del grupo control, que la nota promedio tanto para la expresión oral lingüística y paralingüística es de 7.63 puntos, ubicando este puntaje en la escala de

logro "Inicio", así mismo se aprecia resultados similares para el grupo experimental, es decir que la nota media de la expresión lingüística es 7.16 puntos y de la paralingüística es de 6.53 puntos, estando estos puntajes dentro de la escala de logro "Inicio". Finalmente estos resultados se pueden reflejar en los porcentajes obtenidos, ya que todos los estudiantes están dentro de la escala de logro "Inicio", es así que estos resultados nos arroja un indicador que ambos grupos están en las mismas condiciones en cuanto a sus logros de aprendizajes y favorable para lograr los objetivos trazados en esta investigación.

CUADRO N° 04

RESULTADOS POR DIMENSIONES Y ESCALAS DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL DEL POST TEST GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

DIMENSIONES DE LA VARIABLE DE ESTUDIO		ESCALA DE LOGRO EN EL ÁREA DE INGLES	POST TEST					
			GRUPO CONTROL			GRUPO EXPERIMENTAL		
			fi	%	$\bar{x}$	fi	%	$\bar{x}$
VARIABLE DE ESTUDIO EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLES	LINGUISTICA	INICIO [00-10]	18	94.7%	7.84	0	0%	17.05
		PROCESO [11-13]	1	5.3%		0	0%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		13	68.4%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		6	31.6%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	
	PARALINGUISTICA	INICIO [00-10]	18	94.7%	8	0	0%	16.74
		PROCESO [11-13]	1	5.3%		0	0%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		16	84.2%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		3	15.8%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

Interpretación:

Del cuadro N° 04, se observa los resultados del Post test del grupo control que la nota promedio tanto para la expresión oral lingüística y paralingüística es de 7.84 y 8 puntos respectivamente, ubicándose puntaje en la escala de logro "Inicio", así mismo se aprecia resultados diferentes para el grupo experimental, es decir que la nota media de la expresión lingüística es 17.05 puntos y de la paralingüística es de 16.74 puntos, estando estos puntajes dentro de la escala de logro "Logro previsto". Por otra parte podemos ver los mayores porcentajes para el grupo experimental en la escala de "Logro previsto", es decir de 68.4% y 84.2% para las dimensiones lingüística y paralingüística respectivamente, y los porcentajes mayores para el grupo control en la escala "Inicio", siendo esta el 94.7% del total de estudiantes. Finalmente estos resultados nos dan un indicador que ambos grupos están en condiciones diferentes en cuanto a sus niveles de logros, estableciendo una diferencia enorme los resultados del grupo experimental ante los del grupo control y favorable para lograr los objetivos trazados en esta investigación.

CUADRO N° 05

RESULTADOS POR ESCALAS DE LOGROS DE LA VARIABLE EXPRESION ORAL –PRE Y POST TEST GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

VARIABLE DE ESTUDIO		ESCALA DE LOGRO EN EL ÁREA DE INGLES	PRET TEST			POST TEST		
			fi	%	$\bar{x}$	fi	%	$\bar{x}$
EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE INGLES	GRUPO CONTROL	INICIO [00-10]	19	100%	7.89	18	94.7%	8.16
		PROCESO [11-13]	0	0%		1	5.3%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		0	0%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		0	0%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	
	GRUPO EXPERIMENTAL	INICIO [00-10]	19	100%	7.11	0	0%	17.21
		PROCESO [11-13]	0	0%		0	0%	
		LOGRO PREVISTO [14-17]	0	0%		16	84.2%	
		LOGRO DESTACADO [18-20]	0	0%		3	15.8%	
	TOTAL		19	100%		19	100%	

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

Interpretación:

De acuerdo al cuadro N° 05, se observa los resultados del Pre test de la variable expresión oral del grupo control y experimental, por un lado tenemos que el 100% de los estudiantes de ambos grupo se encuentran en las mismas condiciones, ya que se ubican en la escala de logro "Inicio" con una nota media de 7.89 puntos para el grupo control y 7.11 puntos para el grupo experimental. Por otra parte se aprecia los resultados favorables para el grupo experimental en cuanto al Post Test, ya que el 84.2% de los estudiantes están dentro de la escala de "Logro previsto", el 15.8% en el "Logro destacado", ninguno en el Inicio y proceso y una nota media de 17.21 puntos, siendo este promedio muy alto en comparación con el del grupo control, así mismo se tiene los resultados

de forma contraria en el post test para grupo control, ya que el 94.7% de los estudiantes están dentro de la escala de logro "Inicio" y solo el 5.3% en "Proceso" y ninguno en logro previsto y destacado y una nota media de 8.16 puntos. Esto nos indica que la aplicación dela aplicación del Juego Lúdico es eficaz para desarrollar la expresión oral en el idioma ingles de los estudiantes del primer grado de Educación secundaria en la institución educativa Horacio Zeballos Gámez, Yarinacocha Pucallpa – 2013".

4.1.1 Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis para esta investigación corresponde a la prueba "t" para dos muestras, debido a que el tamaño de las muestras son menores de 30, también se trabajara con un nivel de significación de 0.05. Por otro lado los cálculos y resultados para las diferentes pruebas de hipótesis se obtuvieron haciendo el uso del Software Estadístico SPSS 22 de los datos del post test de ambos grupos (por dimensiones y la variable general), y se tomaran decisiones de aceptación o rechazo concerniente a la hipótesis nula o alterna, de acuerdo al valor "p" obtenido, es decir si:

Si el valor "p" es menor de 0.05, entonces se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Si el valor "p" es mayor de 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

CUADRO N° 06

PRUEBA" t" DE DOS MUESTRAS DE LA DIMENSION EXPRESIÓN ORAL LINGUISTICA:

	Tamaño de la muestra	Media	Tipo de Prueba
Grupo Experimental	19	17.05	Prueba "t" de muestras independientes.
Grupo Control	19	7.84	

Prueba T de diferencia: **Valor t = 16.16, Valor P = 0.000, Gl = 18.**

Decisión:

El valor estadístico de contraste es t = 16.16. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto ***se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.*** En conclusión la aplicación del juego lúdico es eficaz para desarrollar la expresión oral lingüística en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Horacio Zeballos GámezYarinacocha Pucallpa – 2013.

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

CUADRO N° 07

PRUEBA" t" DE DOS MUESTRAS DE LA DIMESIÓN EXPRESIÓN ORAL PARALINGUÍSTICA:

	Tamaño de la muestra	Media	Tipo de Prueba
Grupo Experimental	19	16.74	Prueba "t" de muestras independientes.
Grupo Control	19	8	

Prueba T de diferencia: **Valor t = 17.67, Valor P = 0.000, Gl = 18.**

Decisión:

El valor estadístico de contraste es t = 17.67. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto ***se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.*** En conclusión la aplicación del juego lúdico es eficaz para desarrollar la expresión oral paralingüística en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Horacio Zeballos GámezYarinacocha Pucallpa – 2013.

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

CUADRO N° 08

PRUEBA" t" DE DOS MUESTRAS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL:

	Tamaño de la muestra	Media	Tipo de Prueba
Grupo Experimental	19	17.21	Prueba "t" de muestras independientes.
Grupo Control	19	8.16	

Prueba T de diferencia: **Valor t = 19.34, Valor P = 0.000, Gl = 18.**

Decisión:

El valor estadístico de contraste es t = 19.34. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto ***se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.*** En conclusión la aplicación del juego lúdico es eficaz para desarrollar la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Horacio Zeballos GámezYarinacocha Pucallpa – 2013.

Fuente: Ficha de Observación Pre Test aplicado el 15/10/13– Ficha de observación Post Test aplicado el 26/11//13

4.2 Discusión

Se van a considerar los resultados tanto del pre test como post test, los sustentos teóricos de las variables y cada uno de sus dimensiones y los antecedentes del estudio de investigación. A continuación se sustenta:

Los resultados del pre test (ver cuadro 3), de ambos grupos control y experimental, se tiene que la dimensión lingüística y paralingüística se encuentran en la escala de logro inicio al 100%, mientras que en los resultados del post test (ver cuadro 4, grafico 2) del grupo control, en cuanto a la dimensión lingüística y paralingüística el 94.7% están en el nivel inicio; y para el grupo experimental el 68.4% están en la escala logro previsto, en cuanto a la dimensión lingüística, y el 84.2% en la misma escala de logro para la dimensión paralingüística, lo cual estos resultados que lograron los estudiantes significan que están en la capacidad según Flores Mostacero, Elvis (2004) en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación". Estos resultados también se relacionan a los antecedentes de Acevedo M. Alma L. (2007) donde indica que las actividades lúdicas que se utilizaron, logró que los estudiantes tuvieran la oportunidad de ser creativos, construir su lenguaje mediante canciones, bailes, juegos y actividades en el idioma inglés, logrando mayor participación, integración y reflexión.

Además se tiene los resultados en cuanto la variable de estudio expresión oral en el área de Ingles, el grupo control en el pre test sus resultados están al 100% en la escala de logro inicio y el post test en la misma escala de logro al 94.7%, entonces contrario al grupo experimental en el pre test el 100% de estudiantes se encuentran en la escala de logro inicio y en el post test el 84.2% de estudiantes se encuentran en la escala de logro previsto y el 15.8% en logro destacado (Ver cuadro 5, grafico 3), se observa claramente que con la

aplicación de los juegos lúdicos, mejoró la expresión oral en el área de Inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E Horacio Zeballos Gámez, con los cuales estos resultados coinciden con la investigación de Concepción José (2004) La estrategia didáctica lúdica mostró índices de eficiencia teniendo en cuenta que su aplicación trae consigo una estimulación del desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En coherencia con el objetivo general de la investigación, existe una mejora significativa entre el uso del juego lúdico para desarrollar la expresión oral en el área de Ingles de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Horacio Zeballos Gámez,

En cuanto a la dimensión lingüística de la expresión oral, luego de la aplicación del juego lúdico nos arroja un resultado t=16.16 y p = valor de 0.00, lo cual esto es menor a 0.05, por tanto se concluye que la prueba "t" student fue significativa en donde se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

En cuanto a la dimensiona paralingüística de la expresión oral, luego de la aplicación del juego lúdico nos arroja un resultado t=17.67 y p = valor de 0.00, lo cual esto es menor a 0.05, por tanto se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula, indicando que los juegos lúdicos influenciaron de manera significativa.

De acuerdo con las dos muestras de la variable expresión oral, la mejora es confirmada con un resultado t= 19.34 y p= valor de 0.000, lo cual esto es menor a 0.05, indicando que los juegos lúdicos influenciaron de manera significativa, por tanto se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Con la observación del proceso de la aplicación de los juegos lúdicos se mejoró significativamente el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria en Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez – 2013, Según Andreu y García (2000) en su estudio nos indican que en la enseñanza de una nueva lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo.

Después de aplicar, observar y evaluar los resultados obtenidos mediante la prueba t= student, podemos concluir que el uso de los juegos lúdicos mejoró significativamente la expresión oral en el área de Ingles de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez.

5.2 Recomendaciones

Después de evaluar los resultados obtenidos esta investigación podemos exponer las siguientes recomendaciones:

1. A los estudiantes de educación y a todas las personas que escogieron esta profesión, les recomendamos que en las aulas donde ellos laboren y ejercen su profesión tengan en cuenta el uso de los juegos lúdicos para así mejorar el desarrollo de la expresión oral en el área de Ingles.

2. A todas las personas que ejercen la docencia, mediante este trabajo queremos incentivarlas a utilizar los juegos lúdicos, porque se ha demostrado que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes por aprender.

3. Finalmente a los directivos y docentes de la Región de Ucayali se les incentiva a promover el uso de los juegos lúdicos, porque generan y facilitan la adquisición de los conocimientos abstractos del idioma Ingles de una manera fácil, divertida e interactiva.

BIBLIOGRÁFIA

Acevedo, A. (2007). El juego como estrategia para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en educación inicial.

Alferes,A. (2008). El juego como instrumento didáctico para la apropiación de la lengua extranjera para los alumnos del primer grado de educación secundaria.

Andreu, M.yGarcía,M. (2005). La simulación y el juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera, cap.(55): pág. 34-38.

Arribas, L. (1995). Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes. Comunidad de Madrid. Editorial popular S. A. pág. 14

Austin, J. (1982). Cómo hacer cosas con palabras. Barcelona, España.

Barnes, D. (2007). Languagestrategies in learning.

Bazán,T. E. (2010). Influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas "let'slearnplaying" en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en el área de idioma extranjero inglés, en los alumnos del primer grado de educación secundaria" vol. 9 pág. 25-38.

Becerra,M.E. (2004). Estrategias didácticas para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la preparatoria N° 9 de la Universidad Autónoma de Nuevo León.México

Canale, M. y Swain, M. (1980).Theoretic a bases of communicative approaches to second language teaching and testing, applied linguistics, 1-47.

Cassany, I. y Sanz,G. (1994). Expresión oral, enseñar una lengua. Barcelona - España.

Concepción, J. A. (2004). Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés de estudiantes de especialidades biomédicas. Santa Clara, Cuba.

Condemarin, M. y Medina, A. (2007). Evaluación autentica del lenguaje y la comunicación. CEPE. pág. 269-383-1

Chateu,J. (1973). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapeluz.

Del Risco,R. (2008). Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma español como segunda lengua. Granada, España

Flores,E. (2004). Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje.pág. 11 Lima, Perú.

Gutierrez, J. (1958). La educación por el juego. Madrid: Atenas.

Hymes, D. (1962). The ethnography of speaking.anthropology and human behavior. Washington, UnitedStates.

Jepersen, O. (1925). La enseñanza de las lenguas extranjeras. Boletín de la Institución Libre de Enseñanza.pág. 358-370

Jimenes,C. A. (2009). Cerebro creativo y lúdico. pág. 75. Editorial Magisterio.

Mehrabian, A. (1967).Decoding of inconsistent communications.in: journal of personality and social psychology.pág. 109-114. California.

Quispe, B. (2008). Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario I.E. Javier Heraud, Tambo-Huancayo" Perú.

Sánchez,G. (2010). Las estrategias de aprendizaje como componente lúdico. Alcalá de Henares, España.

Huizinga, J. (2012). La teoría del juego-Lie Nadia. Bruxelles. pág.383-391

Yampufé, C. A. (2009).Guía para la planificación curricular en el aula. Educación Secundaria 2009 pág.27

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: "EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "HORACIO ZEBALLOS GÁMEZ - 2013"

AUTORES: Blas de la cruz Yorh Lewis, Cárdenas Ramírez Yamaly Raquel, Valverde YahuarcaniJhandery Edith

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
General ¿Cuán eficaz es el juego lúdico para desarrollar la expresión oral del idioma ingles de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la institución educativa Horacio Zeballos Gámez Pucallpa 2013?	**General** demostrar la eficacia de la aplicación del juego lúdico para desarrollar la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la institución educativa Horacio Zeballos Gámez Pucallpa 2013 **Especifico** - Medir el nivel de Expresión Oral en el Idioma inglés, de los estudiantes del primer grado de educación secundaria. - Aplicar el Juego lúdico para desarrollar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria. - Observar la aplicación del juego lúdico para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria. - Evaluar la eficacia de la aplicación del Juego lúdico en el desarrollo de la expresión oral en el idioma ingles de los estudiantes del primer grado de educación secundaria.	**General** El juego lúdico es eficaz para desarrollar la expresión oral en el idioma ingles de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Horacio Zeballos Gámez Pucallpa 2013	**Variable Independiente** El juego Lúdico **Dimensiones:** - Dinámica - Espontanea - Autoexpresión **Variable Dependiente** Expresión Oral **Dimensiones:** - Comunicación lingüística - Comunicación paralingüística	**Tipo de Estudio** - explicativo **Población** Constituida por 38 estudiantes. **Muestra** Conformado por 19 Estudiantes del 1º año "A" (grupo control) y 19 Estudiantes del 1º año "D" (grupo experimental) **Método de investigación** - Inductivo y deductivo. **Técnica** - Observación **Instrumento** - Guía de Observación.

ANEXO 02

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS, DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL

Yampufé (2009)sugiere la especificación de la matriz de la siguiente manera:

variable	Dimensión	Indicadores	Peso	Nº de reactivos
Expresión oral	Comunicación lingüística	• Organiza sus ideas de manera clara y coherente. • Transmite sus ideas de manera apropiada. • Pronuncia con entonación adecuada. • Evalúa su pronunciación y se autocorrige. • Emplea un vocabulario adecuado para expresarse.	20% 20% 20% 20% 20%	5(4)
			100 %	20
	Comunicación paralingüística	• Demuestra coherencia entre las palabras y sus gestos. • Establece contacto visual. • Controla sus emociones. • Emplea una postura adecuada para denotar atención. • Mantiene una distancia física adecuada.	20% 20% 20% 20% 20%	5(4)
			100%	20

Presentation

Good morning miss Yamaly, my name is Lucas. it`s a pleasure for me to be here, I'm 15 years old, I'm from Pucallpa city, my father is a doctor and my mother is a housewife, she is beautiful, also I have three brothers and two sisters they are too funny. I like playing soccer and chess, my favorite food is lomosaltado and in my free time I like watching TV and playing videogames.

ANEXO 03

INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS: GUIA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: HORACIO ZEBALLOS GÁMEZ

INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN

GRADO Y SECCIÓN: 1 – D (Grupo experimental)

ITEMS / ESTUDIANTES		Comunicación lingüística						Comunicación paralingüística					
		Organiza sus ideas de manera clara y coherente	Transmite sus ideas de manera apropiada.	Pronuncia con entonación adecuada.	Evalúa su pronunciación y se autocorrige.	Emplea un vocabulario adecuado para expresarse	PUNTAJE	Demuestra coherencia entre las palabras y sus gestos.	Establece contacto visual.	Controla sus emociones.	Emplea una postura adecuada para denotar atención.	Mantiene una distancia física adecuada.	PUNTAJE
1	ALVARADO BICH, ANGIE CECILIA												
2	BACA PAREDEZ, HAILER PAUL												
3	BAILBIN SANTISTEBAN, KHRIZ A.												
4	SEVALLOS SEIJAS, VALERIA												
5	DORICH GARCIA, LUIS DAVID												
6	ECHEVARRIA RUIZ, JESUS												
7	FASCE CACHIQUE, WILLIAMS J.												
8	FERNASEZ CONDE, LUCERO M.												
9	FERNANDEZ ROCHA, DAYRA												
10	ISMINIO PEREZ, JAIME L.												
11	LOPEZ LONGINOTE,CARLOS O.												
12	MACUYAMA GONZALES, INGRID												
13	NUÑEZ PEZO, ANGIE NICOLE												
14	OLIVEIRA TAPULLIMA, VICTOR												
15	ORNETA VALLES, MILAGROS												

16	QUINTO HUAMAN, LINDA												
17	SEIJAS PEREZ, CHRISTIAN												
18	SERRUY INDOLICIO, JULIO CESAR												
19	VERA MORI, MARTIN												

EXPRESION ORAL	ITEMS		
	N° de items	Valor de items	Total de puntuacion
C. Linguistica	5	4	20 puntos.
C. Paralinguistica	5	4	20 puntos.

ANEXO 04
BASE DE DATOS

ESCALA DE CALIFICACION (Rutas de aprendizaje)	
<0-10>	**INICIO**
<11-13>	**PROCESO**
<14-17>	**LOGRO PREVISTO**
<18-20>	**LOGRO DESTACADO**

PRE TEST

Grupo control 1° A	Comunicación Lingüística	Comunicación Paralingüística	PROMEDIO	Grupo experimental 1° D	Comunicación Lingüística	Comunicación Paralingüística	PROMEDIO
	Puntaje	Puntaje			Puntaje	Puntaje	
1	05	08	07	1	08	07	08
2	08	07	08	2	07	08	08
3	06	06	06	3	06	08	07
4	07	06	07	4	07	08	08
5	09	08	09	5	08	06	07
6	10	10	10	6	05	07	06
7	07	08	08	7	07	06	07
8	08	10	09	8	08	06	07
9	05	05	05	9	07	05	06
10	04	06	05	10	05	07	06
11	09	09	09	11	08	06	07
12	05	05	05	12	06	06	06
13	08	05	07	13	06	05	06
14	09	08	09	14	07	07	07

15	10	09	10	15	07	08	08
16	09	09	09	16	07	08	08
17	07	10	09	17	08	05	07
18	09	09	09	18	10	05	08
19	10	07	09	19	09	06	08

ANEXO 05

ESCALA DE CALIFICACION (Rutas de aprendizaje)	
<0-10>	INICIO
<11-13>	PROCESO
<14-17>	LOGRO PREVISTO
<18-20>	LOGRO DESTACADO

POST TEST

Grupo control 1° A	Comunicación Lingüística	Comunicación Paralingüística	PROMEDIO	Grupo experimental 1° D	Comunicación Lingüística	Comunicación Paralingüística	PROMEDIO
	Puntaje	Puntaje			Puntaje	Puntaje	
1	05	08	07	1	18	16	17
2	09	07	08	2	16	16	16
3	06	06	06	3	17	16	17
4	07	06	07	4	18	17	18
5	10	11	11	5	16	17	17
6	10	10	10	6	18	17	18
7	07	10	09	7	17	15	16
8	08	10	09	8	18	16	17
9	05	05	05	9	18	17	18
10	04	06	05	10	16	17	17
11	09	09	09	11	17	17	17
12	05	05	05	12	18	15	17
13	08	05	07	13	17	18	18
14	11	08	10	14	17	17	17

15	10	10	10	15	16	17	17
16	09	10	10	16	17	18	18
17	07	10	09	17	17	17	17
18	09	09	09	18	17	18	18
19	10	07	09	19	16	17	17

ANEXO 06

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

LESSON PLAN



I. GENERAL INFORMATION:

1.1. EducationalInstitution : "Horacio Zeballos Gámez"
1.2. Director : Jorge Menacho
1.3. Area : Inglés
1.4. Grade : 1° D
1.5. Topic : What are you doing now?
1.6. Time : 90´
1.7. Date : 29-10-2013
1.8. Researchers : Blas de la cruzYorth Lewis
Yamaly Raquel Cárdenas Ramírez
Valverde Yahuarcani Jhandery Edith

I. CAPACITY AND ATTITUDES:

CAPACITY	KNOWLEDGE	ATTITUDES
Describe Pronuncia Transmite Evalua Demuestra	**My family**	Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área
- Describe los miembros de su familia. - Pronuncia las preguntas con entonación y fluidez adecuada. - Transmite sus ideas de manera apropiada. - Evalúa su pronunciación y se autocorrige. - Demuestra coherencia entre las palabras y sus gestos.		

I. DIDACTIC SEQUENCE:

PROCESS	STRATEGIES	RESOURCES	TIME
INPUT	La docente saluda y pregunta la fecha a los estudiantes y pide a un estudiante que lo escriba en la pizarra. Pide a los estudiantes que formen dos grupos y elijan a uno para iniciar la dinámica: "Guesswho I am". Un estudiante de cada equipo observa una imagen (miembros de la familia) e intenta describir el personaje utilizando mímicas y gestos, así mismo sus compañeros intentan decir, en inglés, el miembro de la familia correspondiente.	Pizarra Tiza Imagenes	5´ 10´

PROCESS	La docente presenta el tema: Myfamily. Los estudiantes describen todos los miembros de la familia que conocen y lo escriben en la pizarra, y buscan los que no conocen en sus diccionarios. Ex: Wife, Brother in low, nephew, etc. Practicamos la pronunciación de nuestro vocabulario. La docente presenta un papelote con algunas preguntas, acerca de su familia. Ex: How many brothers and sisters do you have? What is your grandfather's name? Where is your mother from? Practicamos la pronunciación de las preguntas. Los estudiantes, en parejas, practican preguntándose y respondiéndose. Algunos estudiantes comparten sus respuestas en frente. La docente pega un papelote, con un dialogo, en la pizarra y los estudiantes identifican las palabras que conocen, seguidamente practican la pronunciación. Los estudiantes practican en parejas, luego realizan el role play en frente.	Pizarra Tiza Diccionario Papelote Pizarra Tiza	10' 5' 10' 15' 10' 20'
OUTPUT	Finalmentehacemos la metacognicion. What did you learn, today?	Pizarra Tiza	5'

II. **EVALUATION:**

CRITERIA	INDICATORS	INSTRUMENTS
ORAL COMPREHENSION AND EXPRESSION	- Describe los miembros de su familia. - Pronuncia las preguntas con entonación y fluidez adecuada. - Transmite sus ideas de manera apropiada. - Evalúa su pronunciación y se autocorrige. - Demuestra coherencia entre las palabras y sus gestos.	Guia de observación
ATTITUDE	- Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.	Guia de observación

ANEXO 07

LISTA DE COTEJO
(EVALUACIÓN DE SE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3)

	ESTUDIANTES	INDICADORES										PUNTAJE
		Organiza sus ideas de manera clara y coherente		Transmite sus ideas de manera apropiada.		Pronuncia con entonación adecuada.		Evalúa su pronunciación y se autocorrige.		Emplea un vocabulario adecuado para expresarse		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ALVARADO BICH, ANGIE CECILIA											
2	BACA PAREDEZ, HAILER PAUL											
3	BAILBIN SANTISTEBAN, KHRIZ A.											
4	SEVALLOS SEIJAS, VALERIA											
5	DORICH GARCIA, LUIS DAVID											
6	ECHEVARRIA RUIZ, JESUS											
7	FASCE CACHIQUE, WILLIAMS J.											
8	FERNASEZ CONDE, LUCERO M.											
9	FERNANDEZ ROCHA, DAYRA											
10	ISMINIO PEREZ, JAIME L.											
11	LOPEZ LONGINOTE,CARLOS O.											
12	MACUYAMA GONZALES, INGRID											
13	NUÑEZ PEZO, ANGIE NICOLE											
14	OLIVEIRA TAPULLIMA, VICTOR											
15	ORNETA VALLES, MILAGROS											
16	QUINTO HUAMAN, LINDA											
17	SEIJAS PEREZ, CHRISTIAN											
18	SERRUY INDOLICIO, JULIO CESAR											
19	VERA MORI, MARTIN											

ITEMS		
N° de items	Valor de items	Total de puntuación
5	4	20 puntos.

ANEXO N° 08

JUEGOS LUDICOS APLICADOS EN LAS SESIONES 4,5 Y 7

Nombre del juego: Role-Play

Objetivo: Fomentar la comunicación en grupo, desarrollar la confianza y mejorar las destrezas memorísticas.

Materiales: Libros, frases cortas en cartillas

Actividades: Se escucha la historia de un libro, se lee en voz alta asignando un personaje a cada estudiante, se entrega las frases cortas de cada personaje los estudiantes salen a representarlos, finalmente los estudiantes crearan su propia historia y lo realizan en clase

Nombre del juego: "Sígueme el ritmo" – "Follow me pace"

Objetivo: Desarrollar destrezas memorísticas y practicar la pronunciación.

Materiales: Cartillas con mensajes cortos, dibujos, plumones.

Actividades: Se indica a los estudiantes hacer un circulo, el primer estudiante dice una frase, el siguiente estudiante repite la frase de su compañero añadiendo otra frase, el siguiente estudiante repite las dos frases y añade una más. Porejemplo:

I like soccer,

I like soccer, and i like music

Nombre del juego: "No te equivoques" -- "Make no mistake"

Objetivo: Proporcionar prácticas de pronunciación con entonación adeacuada, consolidar un lenguaje nuevo, y conseguir el dominio del lenguaje mucho más fluido.

Materiales: Cartillas con rimas y trabalenguas.

Actividades: La docente lee un trabalengua en voz alta y con claridad. Pide un voluntario para tratar de realizarlo. Se forman grupos de dos y practican de manera continua. Ejemplos:

-"I thought a thought. But the thought I thought wasn't the thought I thought I thought.
If the thought I thought I thought had been the thought I thought, I wouldn't have thought so much".

-"I wish to wish the wish you wish to wish, but if you wish the wish the witch wishes, I won't wish the wish you wish to wish".

-"*Fresh fried fish, fresh fried fish, fresh fried fish, fresh fried fish.*"

Itsy Bitsy Spider-Rhyme

Itsy Bitsy Spider

Itsy Bitsy spider climbing up the spout

Down came the rain and washed the spider out

Out came the sun and dried up all the rain

Now Itsy Bitsy spider went up the spout again!

Nombre del juego: "De donde soy" -- "Where i am?"

Objetivo: Aprender los países y nacionalidades y practicar su pronunciación.

Materiales: Flashcards de banderas de diferentes paises.

Actividades: Jugar con países y nacionalidades trabajando en parejas, cada estudiante coge una bandera, sin mostrarle a su compañero y realiza las siguientes preguntas:

Where are you from?
I`m from France.
So, you are French

Nombre del juego: "La búsqueda de las Familias" -- "Findingthefamilies"

Objetivo: Que cada estudiante encuentre a los miembros de su familia mediante preguntas orales.

Materiales: Tarjetas, plumones, papel bond.

Actividades: Se le reparte a cada estudiante una tarjeta, se les deja un minuto para que la lea. Después cada uno tiene que encontrar a los miembros de su familia, mediante preguntas. Por lo que los estudiantes se deberán mover alrededor del aula.Ejemplo:

What is your wife´s/Husband´s/daughter´s/Son´s name?

Where do you live?

How old are you/your children?

How old is your husband/wife?

How many children/brothers and sisters do you have?

Nombre del juego: "Termina la historia" -- "Endsthestory"

Objetivo: Mejorar las habilidades de audición y expresión oral

Materiales: Dibujos, cajas, pelota.

Actividades: Se coloca varios dibujos dentro de una caja, el primer estudiante saca una de ellas y empieza a decir una frase acerca de las personas o cosas en la imagen. Los estudiantes deben escuchar y a la mitad de la frase, pasa las imágenes a otro elegido al azar para que termine la frase. Si el estudiante estaba atento escuchando, debe saber dónde quedó la frase y podrá seguir adelante creativamente para terminarla de la manera que él desee.

ANEXO N° 09

Dirección Regional de Educación de Ucayali
Colegio de Aplicación del Instituto Superior Pedagógico Público "Horacio Zeballos Gámez" De Pucallpa
AV. AMAZONAS S/N – R.D.R N° 00193-19MAR96.TELEFAX N° 57 1271-PUCALLPA

"Año de la Inversión para el Desarrollo Rural y la Seguridad Alimentaria"

"Decenio de las Personas con Discapacidad en el Perú 2007 - 2016"

AUTORIZACIÓN DE INGRESO

EL SUB DIRECTOR DE FORMACIÓN GENERAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APLICACIÓN DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO - PUBLICO " HORACIO ZEBALLOS GAMEZ" DE PUCALLPA,

QUE ***SUSCRIBE :***

HACE CONSTAR :

QUE LA SRTA. : JHANDERY VALVERDE YAHUARCANI DE LA ESPECIALIDAD DE INGLES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI , SE LE AUTORIZA EL INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA REALIZAR TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON LOS ALUMNOS DEL NIVEL SECUNDARIO DEL 1º A ,B, C Y D INGRESARA TODOS LOS SÁBADOS EN LAS FECHAS SIGUIENTE 02,09,16 Y 23 DE NOVIEMBRE DEL 2013-11-05 .
A HORAS DE 08:00 AM A 11:00 AM

SE AGRADECE AL PERSONAL DE LA PUERTA TENER EN CUENTA LA SOLICITUD

PUCALLPA 05 DE NOVIEMBRE 2013

I.E. Colegio de Aplicación del I.S.P. Horacio Zeballos Gamez
SUB DIRECCION
Puerto Callao

Rodriguez Silvano
D.N.I. 00087460
SUB DIRECTOR

ANEXO N° 10

Colegio de Aplicación del I.S.P.P.
"Horacio Zeballos Gámez"
Puerto Callao
Fecha 30-09-13
Hora 10:40
N° Reg. Firma

FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS SOCIALES
DECANATURA

"Año de la Inversión para el Desarrollo Rural y la Seguridad Alimentaria"

Pucallpa, Setiembre 16 del 2013.

OFICIO Nº.535/2013-D-FEyCsSs-UNU.

Señor:
Dr. JORGE ISAAC MENACHO REAÑO
Director de la Institución Educativa- Horacio Zevallos Gamez-Pucallpa.
Presente.-

ASUNTO : SOLICITO APOYO EJECUCION PROYECTO TESIS-YAMALY RAQUEL CARDENAS RAMIREZ, JHANDERY EDITH VALVERDE YAHUARCANI Y YORH LEWIS BLAS DE LA CRUZ.

Es grato dirigirme a usted. para saludarle cordialmente y al mismo tiempo solicitarle su valiosa colaboración de la Institución Educativa que tiene a bien dirigir, aceptando a nuestros alumnos **YAMALY RAQUEL CARDENAS RAMIREZ, JHANDERY EDITH VALVERDE YAHUARCANI Y YORH LEWIS BLAS DE LA CRUZ,** para que realicen la ejecución de su proyecto de tesis: **"EL JUEGO LUDICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN EL IDIOMA INGLES DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA EN LA INSTITUCION EDUCATIVA HORACIO ZEVALLOS GAMEZ-YARINACOCHA PUCALLPA-2013".**

Sin otro particular y a la espera de su amable atención a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Ing. Mg. Héctor J. Quispe Cerna
DECANO (e)

ANEXO N° 11

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del Experto: HIDALGO MONTES MARGOT ESTHER

1.2 Cargo e Institución donde labora: DOCENTE - UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: GUIA DE OBSERVACION

1.4 Autor del Instrumento: .....

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulada con lenguaje claro y preciso.				81%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables, responde a la operacionalización de la variable.				80%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de ciencia y tecnología.				75%	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				78%	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				80%	
6. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos – científicos.					85%
7. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				80%	
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90%

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78%

III. APORTES Y/O SUGERENCIAS:

El instrumento esta apto para su aplicacion

Pucallpa, 24 de octubre del 2013

Firma

ANEXO N°12

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombres del Experto: Espajo Tapia, Elmer

1.2 Cargo e Institución donde labora: Asesor - I.E.E. Coronel Pedro Portillo

1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Guía de observación

1.4 Autor del Instrumento:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulada con lenguaje claro y preciso.				80%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables, responde a la operacionalización de la variable.				80%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de ciencia y tecnología.				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					85%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					85%
6. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos – científicos.					90%
7. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					90%
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90%

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85%

III. APORTES Y/O SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

.....

Pucallpa, 25 de Octubre del 2013

.....
Firma

ANEXO N° 13

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

1.1Apellidos y Nombres del Experto:.....Pachas Dávila, Elizabeth.....

1.2Cargo e Institución donde labora:.....Universidad Nacional de Ucayali: Docente

1.3Nombre del Instrumento motivo de Evaluación:.....Guía de observación.....

1.4Autor del Instrumento:.....

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulada con lenguaje claro y preciso.				80%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables, responde a la operacionalización de la variable.				75%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado el alcance de ciencia y tecnologia.				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80%	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				80%	
6. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos – científicos.				80%	
7. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				80%	
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				80%	

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%

III. APORTES Y/O SUGERENCIAS:

.....Considerar en la encuesta los indicadores pertinentes de acuerdo al proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés.....

.....

Pucallpa, ..23.... de nov. del 2013

.....

Firma

ANEXO N° 14

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Evaluación del pre-test



Dinámica de números (Sesión de aprendizaje n° 2)



Dinámica "Findingthefamilies"



Practicando trabalenguas



Practicando un role – play



Practicando una canción



Grupo experimental (1ro B)