UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

TESIS

SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA CORONEL PEDRO PORTILLO PUCALLPA, 2013

Tesis para obtener el título profesional de:

LICENCIADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD IDIOMA: INGLES

AUTOR:

Bachiller Domínguez Quispe, Rita Luz

Bachiller Flores Dávila, Enma Marina

Bachiller Panduro Mendoza, Wendy Deysi

PUCALLPA - PERÚ

2015

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

TESIS

SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA CORONEL PEDRO PORTILLO PUCALLPA, 2013

Tesis para obtener el título profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD IDIOMA: INGLÉS

AUTORAS:

Bachiller Domínguez Quispe, Rita Luz.

Bachiller Flores Dávila, Enma Marina

Bachiller Panduro Mendoza, Wendy Deysi

UCAYALI- PERÚ

2015

TESIS

Sistema de Actividades Lúdicas en el Logro de Aprendizajes del Inglés en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013

Especialidad: Idioma: Inglés

JURADO EVALUADOR INTEGRADO POR:

.....

Dr. Segundo Soplín Torres

PRESIDENTE

.....

Mg. Abraham E. Huamán Almirón

SECRETARIO

.....

Mg. Arcadio Aguirre Rojas

MIEMBRO

.....

Dra. Esther Isabel Reina Cortegana

ASESOR

.....

Bach. Rita Luz Domínguez Quispe

TESISTA

.....

Bach. Enma Marina Flores Dávila

TESISTA

.....

Bach. Wendy Deysi Panduro Mendoza

TESISTA

DEDICATORIA

A toda mi familia por apoyarme incondicionalmente y estar conmigo en todo momento.

Rita

A Dave, por venir a mi vida. A Adriana, mis padres, por su incondicional apoyo.

Enma

A Dios, a mis padres y a todas las personas que de alguna u otra manera me alentaron cada día para luchar y lograr mi meta; ser profesional.

Wendy

AGRADECIMIENTO

A Dios sobre toda las cosas por darnos la vida, salud y sabiduría para cumplir con todas nuestras metas.

A nuestros padres por el apoyo incondicional tanto económico, moral y espiritual durante el desarrollo nuestra vida profesional y personal; sin su ayuda no hubiera sido posible nuestro trabajo de investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, por orientarnos desinteresadamente en la elaboración y desarrollo del presente trabajo de investigación.

A la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, por permitirnos aplicar nuestro trabajo de investigación con los alumnos, a quienes agradecemos su colaboración que fue significativo para el trabajo de investigación.

Las Autoras.

ÍNDICE DEL CONTENIDO

		Pág.
Dedicatoria		ii
Agradecimiento		iii
Resumen		ix
Introducción		x
CAPÍTULO I		
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN		
1.1.	Planteamiento del problema	11
1.2.	Formulación del problema	12
1.3.	Objetivos de la investigación	12
1.3.1.	Objetivo general	12
1.3.2.	Objetivos específicos	12
1.4.	Justificación e importancia	13
1.5.	Hipótesis y variables	14
1.5.1.	Hipótesis	14
1.5.2.	Variables	15
1.6.	Operacionalización de variables	15
CAPÍTULO II		
MARCO TEÓRICO		
2.1.	Antecedentes del problema	17
2.1.1.	Internacionales	17
2.1.2.	Nacionales	19
2.1.3.	Locales	22
2.2.	Planteamiento teórico del problema	23
2.2.1.	Sistema de actividades lúdicas	23
2.2.1.1.	Definición	23
2.2.1.2.	Teorías sobre el método lúdico	24

2.2.1.3. Dimensiones del método lúdico 26
2.2.1.4. Estrategias del método lúdico 28
2.2.2. Aprendizaje del inglés 36
2.2.2.1. Definición 36
2.2.2.2. Teorías sobre el aprendizaje del inglés 37
2.2.2.3. Dimensiones 39
2.2.3. Marco conceptual 40

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA
3.1. Método, tipo y diseño de estudio 44
3.1.1. Método de estudio 44
3.1.2. Tipo de estudio 44
3.1.3. Diseño de estudio 44
3.2. Población y muestra 44
3.2.1. Población 44
3.2.2. Muestra 44
3.3. Técnicas e Instrumentos para recolección de datos 45
3.3.1. Técnicas 45
3.3.2. Instrumentos 45
3.4. Procedimientos de recolección de datos 45
3.5. Tratamiento y análisis estadístico de datos 46

CAPÍTULO IV
RESULTADOS Y DISCUSIÓN
4.1. Descripción 47
4.2. Discusión 57

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
5.1. Conclusiones 59
5.2. Recomendaciones 60

BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS
01: Matriz de consistencia
02: Resultados: Tablas
03: Instrumentos de investigación
04: Sistema de actividades

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Operacionalización de variables

Tabla 2. Resultados generales: Variable y dimensiones

Tabla 3. Prueba de muestras independientes

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Pág.

Gráfico 1. Resultados Inglés 49
Gráfico 2. Resultados Expresión y comprensión oral 50
Gráfico 3. Resultados Comprensión de textos 51
Gráfico 4. Resultados Producción de textos 52
Gráfico 5. Diferencia de medias: Inglés 54
Gráfico 6. Diferencia de medias: Expresión y comprensión oral 55
Gráfico 7. Diferencia de medias: Comprensión de textos 55
Gráfico 8. Diferencia de medias: Producción de textos 56

RESUMEN

El problema de investigación que se pretendió resolver con la presente investigación fue demostrar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013. El método de investigación fue inductivo-deductivo, el tipo experimental y el diseño cuasi-experimental. La muestra fue de 60 alumnos. La técnica fue la encuesta y el instrumento una prueba pedagógica y dos listas de cotejo. La principal conclusión fue que la eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000.

Palabras claves: Sistema de actividades lúdicas; Aprendizaje; Inglés.

INTRODUCCIÓN

Haber desarrollado el tema de las actividades lúdicas es de suma importancia para las investigadoras puesto que esto promueve la innovación en cuestión de estrategias que, ya culminada la investigación, favorecen significativamente el aprendizaje del estudiante en –en el caso de la investigación- en la expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos.

Y es precisamente, en lo que respecta a la garantía de aprendizajes significativos, los que también podríamos denominar esenciales, es que el maestro juega un rol protagónico, pues es quien posee el manejo didáctico para mediar entre aquello que el estudiante posee como experiencia y el aprendizaje nuevo con el que se contacta, empleando para ello diferentes estrategias. En el caso que desarrolla esta investigación, la labor de las investigadoras, como tal y como maestras fue la de experimentar con sesiones de aprendizajes con base en actividades lúdicas, de modo tal que las estrategias utilizadas fueron, preferentemente, de índole socializada.

El juego, desde muchas perspectivas y basándonos en investigaciones que lo confirman, estimula al estudiante para desarrollar y desempeñarse eficazmente en las labores estudiantiles. Por ello, abordar el sistema de actividades lúdicas, es de suma importancia para el desarrollo del estudiante y aún para el docente, puesto que lo lleva a experimentar nuevas formas de trabajo que favorecen el desarrollo completo de la aprehensión de conocimientos por parte de los alumnos y el desarrollo social y armónico de la relación estudiante-docente.

De esta manera es que esta investigación tuvo como principal objetivo demostrar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El inglés es uno de los idiomas más difundidos internacionalmente y, como tal, se convierte en una herramienta útil en la formación integral de los estudiantes, pues les permite el acceso a la información para satisfacer las exigencias académicas actuales, desenvolverse de manera eficiente en diversas situaciones de la vida al entrar en contacto con personas que hablan inglés, de otros entornos sociales y culturales, así como para transitar laboralmente en diferentes contextos.

Sin embargo, en el Perú se viene desarrollando la enseñanza del inglés de manera inadecuada, pues se observa en las instituciones educativas un bajo nivel de logros en el aprendizaje del idioma inglés, por ello los estudiantes no tienen competencias en el manejo de una segunda lengua, haciendo que al egresar se les cierre muchas oportunidades en este mundo globalizado.

Al tomar conciencia de esta problemática, el grupo de investigación decidió realizar un proyecto, en el que esté involucrado el método lúdico como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés, hoy en día en las aulas se puede observar que los adolescentes no se socializan, ni interactúan con sus compañeros formando así en el salón de clase un ambiente aburrido y poco favorable para el aprendizaje, algo que pudimos percibir en nuestras prácticas pre profesionales a las cuales fuimos asignadas y es esta la razón por la que planteamos el siguiente título de investigación: Sistema de Actividades Lúdicas en el Logro de Aprendizajes del Inglés en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

En tal sentido se formula el problema de investigación a través de las siguientes interrogantes:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cuán eficaz un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del Inglés en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?

1.2.2. Problemas Especificos

Y los problemas específicos del modo siguiente:

a. ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?

b. ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?

c. ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la producción de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?

1.2.3. Justificación e importancia

Se observa en las instituciones educativas un nivel bajo en el aprendizaje del inglés que no responde a la demanda nacional e internacional de formar estudiantes ciudadanos del mundo que puedan comunicarse a través de diversos medios, sea vía directa o indirecta, es decir, utilizando las herramientas tecnológicas, vía virtual. Igualmente, no permite que los estudiantes tengan acceso a los avances de la ciencia y la

tecnología cuyas publicaciones se hacen por lo general en inglés, y a la vez se les cierren muchas oportunidades en el mundo laboral donde hay que ser cada vez más competitivo y eficaz porque así lo exige la globalización. Por esta razón se vuelve imprescindible la aplicación de metodologías que rompan los esquemas tradicionales de enseñanza del inglés, donde los más beneficiados de este trabajo son docentes y estudiantes; al mostrar una alternativa pedagógica (sistema de actividades lúdicas) que conlleve al estudiante a un aprendizaje significativo, con técnicas y estrategias que lo motive y aumente su interés en el estudio del inglés, desarrollando la competencia comunicativa a través de las tres capacidades: expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos, alcanzando los niveles de aprendizaje desde la memorización hasta el análisis y síntesis de textos en inglés. Frente al problema encontrado como alternativa de solución queremos contribuir con una propuesta didáctica de actividades lúdicas educativas aplicada a la enseñanza del idioma inglés.

Toda información obtenida y expuesta en este trabajo podrá servir de base o referencia de futuras investigaciones que apoyen teorías que forman parte del trabajo.

Debido al papel que la ciencia juega en la vida del hombre en busca de enriquecer el conocimiento pues sirva este trabajo como una alternativa pedagógica que aporte a las nuevas tendencias y formas de enseñar, que se aplique, se evalúe para hacer los ajustes necesarios y a la vez sirva de consulta bibliográfica para futuros proyectos pedagógicos.

En consecuencia, el presente estudio significará un aporte al corpus de conocimientos que sobre el tema que aquí se aborda se han realizado; además, en lo metodológico será una opción que permita a futuros estudiosos la aplicación del Sistema que se propone en otras realidades educativas, siempre en la seguridad que la labor docente es eminentemente investigadora y persigue la diversidad de experiencias siempre que éstas se vinculen con aprendizajes significativos.

Así mismo, es una investigación cuyo beneficio redundará en el conjunto de estudiantes de la Institución sede del estudio, quienes verán una nueva forma de trabajo pedagógico en sus docentes.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Demostrar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

1.3.2. Objetivos específicos

a. Explicar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

b. Establecer cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

c. Determinar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la producción de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.

1.4. Hipótesis, variables y operacionalización de las variables

1.4.1. Hipótesis general

Si se aplicara un sistema de actividades lúdicas, entonces el aprendizaje del inglés mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

1.4.2. Hipótesis específicas

a. Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la expresión y comprensión oral mejoraría en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

b. Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la comprensión de textos mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

c. Si se aplicaría un sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la producción de textos mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

1.4.3. Variables

Variable independiente: Sistema de Actividades Lúdicas.

Variable dependiente: Aprendizaje del idioma Inglés.

1.4.4. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V.I. Sistema de Actividades lúdicas	Animación	- Formas de motivación - Recolección de saberes previos - Estrategias de intervención - Formas de comunicación - Estilos didáctico-recreativos	Adecuado Inadecuado
	Agrupación	- Empleo del tándem - Ejecución del juego de roles - Desarrollo del trabajo en equipo - Trabajo colectivo	
	Socialización	- Comunicación narrativa - Comunicación argumentativa - Comunicación informativa	

V.D. **Aprendizaje del idioma inglés**	Expresión y Comprensión oral	- Coherencia expresiva - Concordancia gramatical - Fluidez expresiva - Entonación adecuada - Pronunciación correcta - Responde con espontaneidad - Escucha con atención - Comprende mensajes extralingüísticos - Comprende mensajes paralingüísticos	En inicio En proceso Logro previsto Logro destacado
	Comprensión de Textos	- Identifica información explícita en una parte del texto. - Identifica información explícita en más de una parte del texto. - Identifica el tema principal - Identifica los temas secundarios - Asigna significados localizados - Contrasta la intención textual - Emite juicios sobre aspectos localizados en el texto. - Emite juicios sobre aspectos globalizados en el texto - Cuestiona situaciones de conflicto propuestos en el texto - Emite juicios sobre el nivel expresivo empleados por el autor de texto.	
	Producción de Textos	- Emplea adverbios - Utiliza comandos - Redacta con coherencia - Redacta con cohesión - Emplea correctamente las mayúsculas - Usa correctamente los signos de puntuación - Emplea el correcto tiempo verbal - Sigue la secuencia	

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. Antecedentes internacionales

Arango (2010) ejecutó la investigación denominada "Implementación de Estrategias lúdicas para fortalecer el sentido de pertenencia y el compromiso por el cuidado del medio ambiente en los estudiantes de del sexto grado de la institución educativa La Despensa de Marco Fidel Suarez", logrando identificar estrategias que fortalecen el sentido de pertenencia y la conciencia ambiental de los estudiantes de del sexto grado de la institución educativa La Despensa de Marco Fidel Suarez, implementando actividades lúdicas, para mejorar las actividades y el compromiso de estos con el medio ambiente.

Solano (2009) ejecutó la investigación denominada "Ritmos, cantos y juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras", cuyo objetivo fue propiciar la expresión y apreciación musical como forma para el desarrollo de habilidades cognitivas, destrezas físicas y relaciones sociales.

Corpas y Madrid (2009), en su trabajo de investigación titulado "Desarrollo de la comprensión oral en Inglés como lengua extranjera al término de la Educación Secundaria Obligatoria española", concluyen:

El desarrollo global de la comprensión oral en lengua inglesa al término de la Educación Secundaria Obligatoria es insuficiente. En una escala de uno a cinco, la media del alumnado, 2.31, no llega al tres, que es el valor equivalente al aprobado. El porcentaje de alumnado que no logra obtener resultados positivos es de un 83% frente al 17% que lo consigue.

En cuanto a los sub-objetivos específicos de la comprensión oral en lengua inglesa al término de la Educación Secundaria Obligatoria, los mejores resultados se han obtenido en la comprensión de la estructura del texto, con una puntuación media de 2.9.

El nivel de logro con los demás objetivos está muy por debajo de esta puntuación: extraer información específica: 2.43; añadir notas con información una puntuación media de 1.78.

Las alumnas logran una puntuación media ligeramente superior a la de sus compañeros (2.35 y 2.26 respectivamente). No obstante, esta diferencia no es estadísticamente significativa conforme al estadístico de contraste no paramétrico U de Mann- Whitney.

Según los resultados anteriores, el nivel medio del alumnado participante en la investigación se sitúa en un nivel adecuado de comprensión oral global en la escala del Marco Común Europeo para las Lenguas. Este alumnado es capaz de entender frases y expresiones relacionadas con áreas de prioridad más inmediata (por ejemplo, información personal muy básica, compras, geografía local y empleo) siempre que la articulación del discurso sea lenta y clara, pero no llegan al nivel básico, que sería el deseable después de pasar 10 años estudiando inglés en las aulas de Educación Primaria y Secundaria.

Javier (2012), en su tesis de Licenciatura Desarrollo de la Expresión Oral en los alumnos de sexto grado del centro educativo Peñas Coloradas del Municipio de Cartagena del Chairá, concluye:

Las estrategias en las que más se avanzó frente al uso adecuado de los diferentes criterios para el buen uso de la oralidad fueron en la exposición y en los dramatizados ya que tuvieron la oportunidad de parar la intervención con varios días de anterioridad.

Frente a la adquisición del léxico no fue posible avanzar de forma significativa, pues esta requiere de procesos más complejos y duraderos donde se involucra la interacción social y buenos hábitos de lectura.

Con la adquisición de conceptos sobre la fundamentación de la expresión oral los niños pueden mejorar su desempeño en la oralidad. Pero, no es todos los aspectos de esta algunos necesariamente se tienen que aprender mediante la interacción y el ejercicio diario.

La expresión oral es una habilidad que se tiene que cultivar en el niño desde el preescolar, en la escuela se debe manejar como un proceso

transversal para que realmente se pueda formar un individuo capaz de entender y hacerse entender desde la expresión oral.

Por su naturaleza lúdica y didáctica, los dramatizados son La estrategia que permiten mejorar más fácilmente la oralidad en los niños y a la vez permite el goce y el gusto a la hora de enfrentar los procesos de aprendizaje.

Las investigaciones en las instituciones se convierten en una herramienta fundamental para cualificar los procesos de formación, pues permiten diseñar estrategias para la solución de problemas concretos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Aragón y Mendoza (2008) ejecutaron la investigación denominada "Juegos Sensoriales Aplicados por las Docentes del Nivel Inicial en el Proceso de Adaptación de los Niños y Niñas de tres años de edad de las Instituciones Educativas de Gestión Pública cuyo objetivo fue Precisar los juegos sensoriales, visuales, auditivos y táctiles. aplicados por las docentes del nivel inicial en el proceso de adaptación de los niños y niñas de tres años de edad obteniendo como resultado la activación de los procesos de adaptación en los infantes en torno a la afectividad, autonomía y socialización.

Merma (2010) en su trabajo de investigación denominado "el uso de canciones y actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés como idioma extranjero en el cuarto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, el objetivo fue determinar el uso de canciones y actividades lúdicas para en el aprendizaje del idioma inglés, cuyos resultados fueron positivos ya que adquirieron un aprendizaje significativo del idioma inglés.

Lozano y Yhara (2007) aplico la investigación denomina da Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento del razonamiento matemático en el Área Lógico Matemática de las niñas y Niños del segundo ciclo de Educación Inicial: 5 Años de Edad participantes de La Institución Educativa "Alfredo Pinillos Goicochea" cuyo objetivo fue mejorar el razonamiento matemático, el resultado de la investigación fue que los estudiantes

desarrollaron el razonamiento matemático, teniendo logros en las niñas y los niños del Segundo Ciclo: 5 años participantes del Taller de actividades lúdicas.

Saavedra y Tanta (2008), en su tesis Nivel de relación de la motivación extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio "Los Pinos" de la provincia de Trujillo-2008, concluyen lo siguiente:

La motivación extrínseca se relaciona significativamente en el aprendizaje del idioma inglés" en los estudiantes del 5° año de educación secundaria de la I.E. "Los Pinos", con un nivel de asociación del 75% (Coef. Gamma = 0,75), es decir, altamente significativo.

A niveles altos de motivación del idioma inglés se obtienen porcentajes altos en niveles "Bueno" de aprendizaje, así mismo a niveles bajos de motivación se obtienen porcentajes bajos en niveles "Malo" y "Muy malos" de aprendizaje.

El 50% de los estudiantes reciben un nivel "Medio" de motivación extrínseca, mientras que un 34% muestran un nivel "Bajo" de motivación extrínseca, y solo un 15% muestra un nivel "Alto" de motivación extrínseca, es decir, La mayoría de los estudiantes del quinto año de educación secundaria de la Institución Educativa "Los Pinos" de Trujillo evidencia un nivel medio de motivación extrínseca.

La variable Interacción entre alumnos tiene el más alto nivel de porcentaje en el nivel "Alto de motivación" con un 31%, mientras que el nivel más alto de porcentaje en el nivel "Medio" de motivación lo tiene la variable Docente con 64%, en tanto que la variable Familia tiene los niveles más altos de porcentaje en el nivel "Bajo" de motivación con un 41% y en el nivel "Muy bajo" de motivación con "21%. Es decir, son las variables "docente" (personalidad, motivación, dominio del curso) e "interacción entre alumnos" las que presentan una mayor relación con el aprendizaje del idioma inglés. Con respecto a la variable familia se evidencia que los alumnos del quinto año de educación secundaria de la Institución Educativa "Los Pinos" de Trujillo no reciben una adecuada motivación por parte de sus familias.

El porcentaje más alto de aprendizaje del idioma Inglés lo tiene el nivel "Malo", es decir el 66% de los estudiantes tienen un nivel "Malo" de aprendizaje, mientras que el 22% de los estudiantes tienen un nivel "Bueno", el 7% de los estudiantes tienen un nivel "Muy bueno" y el 5% tienen un nivel "Muy malo", es decir más del 50% de estos estudiantes tienen un nivel de aprendizaje "Malo". Es decir el nivel de aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del quinto año de educación secundaria de la Institución Educativa "Los Pinos" de Trujillo es malo en un 71% del total de los estudiantes.

Rodríguez y Najarro (2009), en su tesis Aplicación del programa "Playing With Grammar" basado en el juego educativo para mejorar el aprendizaje del uso de la gramática en el área de inglés en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E. "San Juan" de la ciudad de Trujillo, año 2009, concluyen que:

La aplicación del Programa Educativo "Playing with Grammar" basado en el Juego Educativo, mejora significativamente el aprendizaje del uso de la gramática del idioma inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E "San Juan" de la ciudad de Trujillo, teniendo en cuenta que el aprendizaje promedio de los estudiantes que participaron en el desarrollo del referido Programa, es mayor en 3,92 % que el de los estudiantes que no participaron en el desarrollo de dicho Programa.

Al aplicar el instrumento de evaluación para determinar el nivel en el que se encontraban los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E "San Juan" de la ciudad de Trujillo; se obtuvo como resultado que el 67,85% de los alumnos del grupo experimental obtuvieron una mala calificación en el pre test, y el 65,38% de los alumnos del grupo control obtuvieron igual calificación en la aplicación de la misma prueba en el pre test. Sin embargo, en el post test, el grupo experimental redujo el porcentaje de alumnos con calificación mala hasta el 17,86%, mientras que el grupo control redujo el porcentaje de alumnos con calificación mala sólo al 50%.

La aplicación del Programa Educativo "Playing with Grammar" basado en el Juego Educativo, es altamente significativo porque la prueba de t de

student en el valor critico de t es igual a 1,6747 y el valor estadístico de t es igual a 3,9873 con una probabilidad (p) de 0,0001 con lo que permitió rechazar Ho y considerar que el programa es significativo.

2.1.3. Antecedentes locales

Barrera (2006) realizo la investigación denominada "El método lúdico y el rendimiento académico de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N° 64", cuyo objetivo fue describir la relación del método lúdico y el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N° 64, obteniendo como resultado que existe una correlación alta y positiva entre el método lúdico y el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Comercio N° 64.

Chi (2008) ejecuto la tesis denominada "El juego como estrategia didáctica en la socialización de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64019 Abner Alberto Monrroy Cachay" cuyo objetivo fue demostrar la eficacia del juego como estrategia didáctica en la socialización de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64019 Abner Alberto Monrroy Cachay, logrando como resultado que mediante la aplicación del módulo de juegos como estrategia didáctica contribuye en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64019 Abner Alberto Monrroy Cachay.

Fasanando (2013), en su tesis de maestría "Influencia de las canciones y diálogos en inglés como estrategia didáctica en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución educativa "Diego Ferré Sosa", Pucallpa, Ucayali, 2013", concluyó:

Las canciones y diálogos en inglés como estrategia didáctica tienen un efecto significativo en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la

institución educativa "Diego Ferré Sosa", puesto que la prueba de hipótesis que se realizó dio, ante un referente t= 1.6772, un resultado t= 11.4.

2.2. Planteamiento teórico del problema

2.2.1. Sistema de actividades lúdicas

2.2.1.1. Definición

Según Meregildo (2005), es un conjunto de acciones que se identifican con la recreación y aplicada de manera sistemática se interrelacionan, con la finalidad de alcanzar un objetivo específico de manera divertida causando interés en quienes realicen estas actividades. Define método lúdico como el conjunto de estrategias y recursos que permiten que el docente, empleando la inherencia del juego en los niños, desarrolle aprendizajes significativos en éstos.

En cuanto al método lúdico, Almeyda (2002) lo define como aquel que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego o actividad lúdica, canalizando constructivamente la innata inclinación del niño hacia el acto de jugar, haciendo que éste disfrute y se recree mientras va aprendiendo; sus variantes o dimensiones son los juegos vivenciales y los juegos dinámicos.

Hidalgo (1999) señala que el método lúdico está concebido como un método que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego (como jugando) o actividad lúdica, existiendo una cantidad de actividades diversas y amenas en las que puede incluirse contenido, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente con este método se canaliza

Constructivamente la innata inclinación del educando hacia el juego quien a la vez que disfruta y se recrea va aprendiendo. Debe seleccionarse juegos formativos y compatibles con los valores de la educación.

Crisólogo (1999) manifiesta que el método lúdico puede ser aplicado en actividades sobre experiencias científicas y algunos conceptos matemáticos. Innumerables estudios han demostrado la

importancia del juego como un recurso didáctico, toda vez que permite al niño entrar en contacto con su propio cuerpo, con el mundo de sus objetos y el de los demás, y así va adquiriendo todo un cumulo de aprendizajes. En la medida en que el ambiente educativo encause esta actividad natural con fines educativos, este juego se va transformando en un trabajo creador y productivo.

En este contexto, la pedagogía actual nos habla del método-juego trabajo cuya finalidad es la transformación de una acción o reacción espontánea propia del niño ante un acto verdadero y espontaneo de aprendizajes significativos.

2.2.1.2. Teorías sobre el Método Lúdico

Teoría del aprendizaje significativo

El método lúdico, se sustenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2000), que postula que el ser humano tiene la disposición de aprender de verdad sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquèllo a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para salir premiado, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

En este aprendizaje el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Este tipo de aprendizaje es aquel que va en pro del fortalecimiento de todas aquellas actitudes biopsicosocioafectivas de los seres humanos a través de la aplicación de estrategias basadas en la apreciación de la realidad por medio de las experiencias propias y lógicas y los canales sensoriales. Los talleres o cualquier actividad que involucre la participación del alumno y la aplicabilidad de lo aprendido resultarán significativos.

Teoría del juguete

Claparede (2005) explica que el juego tiene por función permitir al niño realizar su yo, desplegar su personalidad, desarrollar su aprendizaje, seguir espontáneamente.

Para Claparede, el juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del juego es la ficción.

Todo ser humano tiene la necesidad vital de saber, de investigar, de trabajar; el niño lo toma muy en serio porque representa un reto. Para él el eje de la educación era la acción y no solo la instrucción. Menciona que el resorte de la educación es el interés, no el castigo ni la recompensa. Opinaba que los exámenes debían ser suprimidos y sustituidos por una apreciación de trabajos individuales realizados durante el año, o por pruebas adecuadas.

Teoría del desarrollo cognitivo

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por

Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es "su olvido" de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

2.2.1.3. Dimensiones del Método Lúdico

Almeyda (2002) propone las siguientes dimensiones en la que se manifiesta el método lúdico:

Juegos vivenciales: Propone una educación vívida o vivenciada, basada en el análisis del movimiento desde el punto de vista neurológico, psicogenético, semántico y epistemológico.

Esta es una concepción psicomotriz que constituye una nueva manera de concebir la educación, tanto del niño normal como del niño inadaptado, ya que entienden la educación psicomotriz como base de toda educación y reducación.

Pretenden que el niño viva las diferentes situaciones educativas con su personalidad global, a través de la pedagogía del descubrimiento. El niño, a partir del juego espontáneo con los objetos y mediante consignas que va dando el profesor, irá llegando a la abstracción.

El objetivo básico que plantean es el de facilitar la expresividad psicomotriz entendiéndose ésta como la manera de ser y de estar, original y privilegiada, del niño en el mundo. Así, tiene que favorecer la

comunicación que requiere una actitud de escucha, que permita acoger y responder a las demandas y preguntas del niño lo mejor posible.
Igualmente debe fomentar el desarrollo de la creatividad, permitiendo que las propuestas del niño sean tomadas en cuenta y valoradas, posibilitando la expresión de los descubrimientos, mediante gestos, sonido, lenguaje verbal y la expresión gráfica vinculada a la actividad corporal y dirigida a la comunicación con el otro. Asimismo, debe posibilitar la adquisición del pensamiento operativo, que requiere la capacidad de análisis y síntesis, que supone el distanciamiento sensoriomotriz y emocional respecto del espacio y los objetos.

Juegos dinámicos: De todos los ámbitos que podemos escoger para estudiar las características de los niños y niñas de Educación infantil (lenguaje, cognitivo, afectivo, social), quizás sea el psicomotor el más cercano a la forma de aprender que tienen los pequeños. En los primeros años accedemos al conocimiento desde las formas más concretas para ir, poco a poco, alcanzando un dominio más abstracto de la realidad que nos rodea. Al hablar del ámbito psicomotor nos referimos a cómo las posibilidades simbólicas y motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes. Y eso trasladado al contexto escolar puede traducirse por cómo aprenden los niños, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros. De ahí la importancia de trabajar la psicomotricidad en la Educación Infantil.
Mientras los niños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando.
Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran,

ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer. Las habilidades finas aún no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámico general y visomotora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales.

2.2.1.4. Estrategias del Método Lúdico

Monereo (1994) y Bernardo Carrasco (1995), las estrategias de enseñanza-aprendizaje son el conjunto de técnicas con las que se pretende que los alumnos pongan en práctica una seria de operaciones mentales que se van sistematizando de forma consciente sobre una lengua que no es la natal para que su proceso de aprendizaje se automatice.

Naranjo (2004) define las estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera como procedimientos que intervienen en el aprendizaje en general, y por lo tanto, también en el desarrollo de una lengua no materna. Este tipo de estrategias comparte los rasgos distintivos de los procedimientos en cuanto a que se manifiestan en secuencias de acciones encaminadas a lograr un objetivo de aprendizaje. Asimismo, las estrategias de aprendizaje no son únicamente el resultado de procesos mentales internos del individuo, sino también de la interacción social durante la enseñanza de una lengua no materna en este caso.

Madrid (2000) enumera algunas definiciones de estrategias de aprendizaje señaladas por diversos autores que tratan este tema, entre ellas destacamos la que aporta Oxford (1990) ya que posee una visión más amplia del proceso:

"Learning strategies are specific actions taken by the learner to make learning easier, faster, more enjoyable, more effective, and more transferable to new situation".(Oxford, 1990, p. 8)

El modelo de Oxford introduce el placer y la diversión como factor importante para que ese proceso de aprendizaje tenga lugar de una forma satisfactoria. De esta forma, clasifica las estrategias de

enseñanza aprendizaje en estrategias directas e indirectas. Las primeras incluyen de forma directa a la lengua extranjera, requieren de un procesamiento mental y se emplean para desarrollar la competencia comunicativa. Las estrategias indirectas no involucran, de una forma directa, a la lengua que se está estudiando, pero son muy útiles para apoyar y controlar el aprendizaje.

Podemos concluir que, las estrategias de aprendizaje, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina los recursos más adecuados a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados.

Las estrategias se subdividen de la siguiente forma:

Estrategias de memoria (para retener y acordarse de las nuevas informaciones).

1. Crear asociaciones mentales.
2. Asociar imágenes y sonidos.
3. Dar respuestas físicas.

Estrategias metacognitivas (para coordinar el proceso de aprendizaje).

1. Delimitar lo que se va a aprender.
2. Ordenar y planear lo que se va a aprender.
3. Evaluar el aprendizaje, analizando los problemas y buscando soluciones.

Estrategias cognitivas (para dar sentido al aprendizaje y producir el lenguaje).

1. Practicar los contenidos comunicativos.
2. Codificar y descodificar mensajes.
3. Analizar y razonar.
4. Utilizar recursos para organizar la información y poder utilizarla.

Estrategias afectivas (para regular las emociones).

1. Reducir la ansiedad.
2. Animarse.
3. Controlar las emociones.

Estrategias compensatorias (para ayudar a los estudiantes a vencer lagunas de conocimientos para continuar la comunicación).

1. Adivinar el sentido.
2. Resolver problemas de comunicación (estrategias de comunicación).

Estrategias sociales (para que el alumno aprenda con los demás aumentando su nivel de interacción con la lengua objeto).

1. Pedir aclaraciones, verificaciones o repeticiones.
2. Interactuar con hablantes nativos y hablantes no nativos.
3. Enfatizar con los demás.

Además, el uso del vídeo, desarrolla muchos aspectos novedosos en el trabajo creativo de profesores ya que puede ser utilizado en los diferentes momentos de la clase (presentación de los nuevos contenidos, ejercitación, consolidación, aplicación y evaluación de los conocimientos), además influye en las formas de presentación de la información científica en la clase.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de videos no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del vídeo están muy cercanas a las condiciones de lectura de un texto: la grabación se puede congelar o detener con la ayuda de la pausa, repetir la presentación de un fragmento determinado o de la cinta completa (ir y volver), hacer una pausa en la presentación para realizar algún ejercicio o aclaración complementaria o simplemente tomar notas en la libreta.

Dentro de las ventajas que el uso del video proporciona se puede nombrar las siguientes:

- Garantizar una participación activa del estudiante
- Crean las condiciones para el paso de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.
- Propician la determinación de lo fundamental en el contenido de enseñanza.
- Propician el realismo (autenticidad, certeza).

- Crean la posibilidad de la base orientadora de los estudiantes en el tránsito del estudio de la teoría al dominio en la práctica de los hábitos y habilidades.
- Contribuyen a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza.

Esto estará en correspondencia con la necesaria instrumentación de variados ejercicios que vayan desde los debates, la elaboración de preguntas, la confección de síntesis escritas y orales hasta la elaboración de textos de opinión y de libre creación entre otros

Fases para una vídeolección:

- Planificación: selección de materiales, visión, planificar la metodología.
- Introducción / motivación: relacionar, aclarar conceptos, abrir interrogantes.
- Sesión de choque: comprender más que aprender.
- Análisis / coloquio: discusión, visiones parciales.
- Segunda sesión: descubrir nuevos matices, confirmar comentarios del profesor.
- Ejercicios de aplicación: experimentos, proyectos.
- Síntesis: puesta en común, síntesis del profesor.
- Canciones
- Uno de los recursos que se pueden emplear para la enseñanza de LE son las canciones.

Escuchar, aprender y cantar canciones en clase es una práctica de valor didáctico incalculable. Son textos orales ideales para practicar aspectos como el ritmo, la velocidad y la pronunciación correcta... además, como actividad lúdica, las canciones suponen una alternativa a otros ejercicios de repetición poco motivadores. (Cassany, 1994, p. 409).

La música tiene un componente afectivo, ya que su poder evocador puede cambiar nuestro estado de ánimo según el tipo de melodía que estamos escuchando o según la letra de cada canción. Es un detonante y un modo de expresar nuestros propios sentimientos.

También se ha sabido que el conocimiento musical se procesa globalmente en varias partes del cerebro, pero no sólo en las áreas de procesamiento del sonido y del lenguaje, sino incluso en centros ajenos, como los destinados a la visión.

De ahí que la música tenga un poder evocador que estimula la imaginación visual, el entorno lingüístico, la memoria, etc.

Por otra parte, una propiedad que tienen las canciones, es la escasa utilización de referencias espacio-temporales y personales, que facilitan el apropiamiento de ésta por parte del oyente:

"Las hacemos muestras y conseguimos que nos hablen de nuestro mundo y, de esta manera, conectan con nuestro plano afectivo, tienen la capacidad de actuar sobre nuestras emociones. Esta carga afectiva y carácter vivencial de las canciones las convierte en un material motivador y significativo para explotar en el aula de lengua". (Toresano, 2001)

Para conseguir un aprendizaje más duradero, la implicación de las emociones es fundamental, y las canciones son una forma de manifestar sentimientos difíciles de expresar, puesto que la música tiene un gran poder para la estimulación de las emociones, la sensibilidad y la imaginación sin olvidar las consecuencias que se derivan de la capacidad que poseen las canciones para engancharse y permanecer en nuestra memoria.

El trabajo de Gatbonton y Segalowitz (1998) demuestra que este hecho es totalmente beneficioso para el aprendizaje de una lengua extranjera. Gracias a las canciones se pueden practicar ejercicios de repetición sin que los alumnos los perciban como tales, sino como una práctica necesaria en la canción, por tanto en un contexto comunicativo y natural.

Para Varela (2003), las canciones desarrollan todas las destrezas lingüísticas y ponen en funcionamiento los dos hemisferios cerebrales. Por ello señalamos que las canciones se pueden usar para:

- Enseñar vocabulario.
- Practicar pronunciación.

- Remediar errores frecuentes.
- Estimular el debate en clase.
- Enseñar cultura y civilización.
- Estudiar las variedades lingüísticas del idioma que se enseña.
- Fomentar la creatividad.
- Desarrollar la comprensión oral y lectora.
- Desarrollar la expresión oral y la escrita.
- Repasar aspectos morfosintácticos.
- Motivar a los alumnos para aprender el idioma extranjero.
- Desarrollar el sentido rítmico y musical.

Por lo tanto, todos los autores están de acuerdo en que las canciones son de gran valor pedagógico por su importancia en el desarrollo tanto cognitivo como afectivo de las personas, resulta una fuente de estimulación en cualquier proceso de aprendizaje.

El debate es una de las actividades sugeridas por Littlewood (en Richards y Rodger, 1998), el debate permite a los alumnos compartir ideas y experiencia a través de la participación activa. García (2008) lo define como una técnica de discusión formal que se caracteriza por enfrentar dos posiciones opuestas respecto de un tema polémico. Es una estrategia sugerida porque ofrece la posibilidad de participación de la mayoría de los alumnos dentro de un grupo.

Estrategia: Esta actividad incluye el uso varias estrategias de comunicación tales como:

1. El uso del conocimiento lingüístico para entablar o continuar una conversación.
2. El uso de sinónimos, cognados y oraciones simples.
3. Uso de la mímica o de la gesticulación para comunicar algo.

Interview

Considerando que una de las principales funciones de la enseñanza comunicativa de la lengua es la interacción y la comunicación se propone la realización de una entrevista con la

finalidad de que los alumnos puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos. Hernández et al. (2001) mencionan que al realizar una entrevista es importante tener una clara intención sobre lo que se quiere saber, por lo que se recomienda que el alumno aplique un cuestionario previamente elaborado que le servirá como guía para sostener y orientar la conversación, manteniendo así una interacción permanente entre el entrevistador y el entrevistado.

Estrategia: Durante la realización de esta actividad se emplean varias estrategias de comunicación pero se resaltará el uso de fórmulas previamente establecidas para la comunicación.

Objetivo: Que el alumno sea capaz de interactuar en inglés con una persona con la intención de obtener información acerca de ella.

Material: Cuestionario para obtener información personal de una persona que debe ser elaborado por el alumno.

Procedimiento:

Si es posible, pedir a un hablante nativo del inglés que acuda a la clase con el objetivo de realizarle una entrevista. Si no es posible se puede recurrir a otro maestro de inglés con el mismo objetivo. Pedir a los alumnos que realicen un cuestionario para pedir información personal a un desconocido haciendo uso de preguntas que contengan "question words": who, what, when, where, which, how.

1. Los alumnos deben traer su cuestionario de tarea, preferentemente no decir quién es la persona que vendrá a la clase manteniendo así un factor sorpresa que mantendrá con expectativa a los alumnos.
2. Para iniciar la entrevista el maestro puede ser el primero en realizar una pregunta al invitado sorpresa y animar a los alumnos a realizar la misma acción.
3. Continuar con las preguntas hasta que la mayoría de los alumnos hayan participado.
4. Para finalizar, se agradecerá al entrevistado por su participación en la actividad.

Cuando el entrevistado se haya retirado se puede realizar a los alumnos preguntas tales como: ¿Qué fue lo que más disfrutaste de la entrevista?, ¿Cuál de ellas te identificó con el entrevistado?, etc.

El Calm down through meditation and music. Cada adolescente es distinto, cada uno experimenta la transición de la infancia a la adolescencia de diferente manera, Conde (2007:82) coincide con Muss (1997:71) al mencionar que la manera en que cada adolescente atraviesa esta etapa depende de factores individuales y que será la forma en que los jóvenes hagan frente a los cambios y retos que caracterizan a la adolescencia lo que definirá si su transición es exitosa o no, estos cambios pueden generar tensión y estrés en los alumnos por lo que se sugiere que se realice una actividad de relajación con la finalidad de disminuir los niveles de estrés y ansiedad en los jóvenes.

Estrategia: Relajación mediante el uso de la meditación y la respiración profunda.

Objetivo: disminuir el nivel de estrés en los alumnos.

Procedimiento:

1. Explicar a los alumnos que la meditación puede ayudarlos a reducir el nivel de estrés al que se enfrentan cuando se encuentran ante una situación difícil.
2. Pedir a los alumnos que se sienten en una posición cómoda.
3. Poner música de fondo (barroca o instrumental).
4. Pedir a los alumnos que cierren los ojos, que respiren con calma desde el abdomen y que piensen en un objeto, persona, palabra o lugar que los haga sentir calmados y relajados.
5. Los alumnos deben permanecer con los ojos cerrados aproximadamente durante cinco minutos, sin olvidarse de continuar con la relajación, es importante que el maestro continúe hablándoles en voz baja y calmada pidiéndoles que se sientan tranquilos ya que ese momento es sólo de ellos y de nadie más.

6. Pedirles que abran los ojos, preguntarles cómo se sienten y sugerirles que este ejercicio lo pueden hacer ellos solos cuando quieran disminuir su nivel de estrés.

2.2.2. Aprendizaje del Inglés

2.2.2.1. Definición

El Ministerio de Educación (2008) define aprendizaje del Inglés como el logro del desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión oral; comprensión de textos y producción de textos.

La expresión y comprensión oral, que implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y 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 escuchar y expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con interlocutores diferentes.

La Comprensión de textos implica la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite distinguir las ideas principales y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes.

En la Producción de textos se desarrolla el proceso que conlleva la expresión de ideas, emociones y sentimientos en el marco de una reestructuración de los textos previamente planificados. Esto motiva el espíritu activo y creador, y además, facilita el manejo adecuado de los códigos lingüísticos y no lingüísticos. Los conocimientos planteados sirven de soporte para el desarrollo de la competencia comunicativa. Están organizados en léxico, fonética, recursos no verbales y gramática. En el léxico se propone las informaciones básicas vinculadas con las situaciones comunicativas planteadas en el grado. Se utilizan tanto en lo oral como en lo escrito. La fonética presenta conocimientos relacionados con la pronunciación y entonación,

elementos inherentes a la producción del sonido. La gramática contribuye a una mejor producción de los textos con coherencia y corrección lingüística. Además de las capacidades y los conocimientos, el área desarrolla un conjunto de actitudes relacionadas con el respeto por las ideas de los demás, el esfuerzo por comunicarse y solucionar problemas de comunicación y el respeto a la diversidad lingüística y cultural.

2.2.2.2. Teorías sobre el aprendizaje del Inglés

Modelo monitor

Krashen (s/f) La adquisición de una lengua es un proceso subyacente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo. Ambos tienen como objetivo la transmisión de estructuras como consecuencia de un conocimiento previo. La hipótesis del monitor sugiere que el conocimiento lingüístico aprendido de la enseñanza formal-reglada de una lengua extranjera sólo cumple un papel corrector de las reglas formuladas. Para que el monitor funcione correctamente, el alumno necesita conocer las reglas, disponer de tiempo y saber enfatizar y focalizar las formas lingüísticas.

Modelo interaccionista

Baralo (2000) manifiesta que con los aportes de las diferentes disciplinas implicadas en la didáctica de la expresión oral, en las últimas décadas, sabemos que la comunicación es un proceso, una "acción", que se concreta a través de una serie de habilidades que permiten su realización en una serie de actos de habla o intercambio comunicativo.

Dentro de los enfoques comunicativos en la enseñanza de Enseñanza de la Lengua Extranjera (E/LE), la expresión oral es quizás la destreza que más discusiones ha generado, ya que por un lado es la base de la comunicación y de la interacción; pero por otro, no está muy

claro qué posición debe ocupar en la programación de un curso, junto con las otras destrezas y al aprendizaje del código.

La utilización didáctica de la conversación se puede hacer de varios modos diferentes, desde la conversación espontánea del profesor y el alumno, cada uno en sus verdaderos y habituales roles, hasta las actividades programadas con simulaciones de papeles y objetivos especificados y que deben prepararse con antelación. Hay otros recursos didácticos, muy motivadores, para la ejercitación y el desarrollo de la expresión oral y que los profesores de E/LE suelen utilizar con mucho éxito: canciones de todo tipo, exposiciones preparadas, debates, tertulias, grabaciones en vídeo de guiones previamente escritos, entre muchas otras que ejemplificaremos a continuación.

El trabajo en grupo permite reproducir dentro de la clase situaciones de comunicación oral muy cercanas a las auténticas, en las que se debe negociar el significado. Algunos críticos de estas dinámicas de trabajo han visto cierto peligro en la influencia de los errores de los compañeros, pero las investigaciones de la interacción en el aula han quitado importancia a este riesgo. Otra ventaja del trabajo en grupo, además de aumentar las oportunidades para la comunicación oral y el uso activo de la lengua, es el desarrollo de la autonomía del aprendiente, ya que es el responsable de su propio aprendizaje.

El trabajo en grupo presenta también ciertos inconvenientes. Según algunos profesores, lleva demasiado tiempo de la clase, permite que los estudiantes más vagos se apoyen en el trabajo del grupo, y lo peor, favorece el uso de la lengua materna, de forma casi inevitable cuando se trata de grupos monolingües. Todos estos problemas pueden resolverse o evitarse, al menos en parte, con un buen entrenamiento de los aprendientes en las dinámicas de grupo, y con una buena planificación y control del profesor. La experiencia como profesores de E/LE nos ha convencido de que el trabajo en grupo es provechoso tanto para los alumnos más aventajados como para los

menos capaces ya que los primeros pueden practicar produciendo enunciados comprensibles, mientras que los otros pueden conseguir más experiencia en la negociación del significado. Las investigaciones más modernas en metodología destacan los aspectos positivos del aprendizaje cooperativo y la interacción oral es el medio más natural para ponerlo en práctica.

En la última década se han propuesto diseños de cursos y de actividades que ayudan a desarrollar con más eficacia la comunicación oral: las tareas y las actividades basadas en temas de interés, conocidos por el alumno. Se trata de hablar sobre cuestiones de negocios, de salud, de juegos, de informática, de deportes, de ecología o de cualquier otro tema propuesto por los alumnos, según sus necesidades comunicativas, o por una selección transcurricular de los contenidos. Las tareas son actividades diseñadas para que el aprendiente use la lengua comunicativamente con algún propósito concreto, o de forma reflexiva, para resolver algún problema, conseguir alguna información y transmitirla, tomar decisiones según diferentes argumentos.

En síntesis, las actividades de expresión oral en el aula de E/LE podrían ser las siguientes, con todas las variaciones que se quieran aplicar conversaciones, preguntas y respuesta, resolución de problemas, debates, discusiones, argumentaciones, juegos comunicativos, simulaciones, dramatizaciones, relatos reales y fantásticos, chistes u otros.

2.2.2.3. Dimensiones

Según el Ministerio de Educación (2008), en el área de inglés desarrollan las siguientes competencias, las que se constituyen en sus dimensiones y permiten evidenciar el real aprendizaje de los estudiantes en esta área curricular:

Expresión y comprensión oral

En el VI ciclo, expresa sus ideas sobre sí mismo y aspectos cercanos a su realidad, empleando una entonación y pronunciación adecuada y demostrando respeto por las ideas de los demás en el proceso interactivo. Comprende el mensaje de su interlocutor y solicita aclaraciones cuando considera pertinente.

En el VII ciclo, expresa ideas, opiniones, emociones y sentimientos sobre temas de interés social para una interacción fluida con un interlocutor nativo hablante, demostrando asertividad en su proceso comunicativo. Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés.

Comprensión de Textos

En el VI ciclo, comprende textos de uso cotidiano relacionados consigo mismo, con su familia y su entorno inmediato.

En el VII ciclo, comprende textos variados de mayor complejidad y extensión relacionados con temas de la realidad actual y expresados en un lenguaje de uso común.

Producción de textos

En el VI ciclo, produce textos diversos con adecuación y coherencia, relacionados consigo mismo, con su entorno familiar, utilizando los elementos lingüísticos y no lingüísticos.

En el VII ciclo, Produce textos variados con adecuación, cohesión, coherencia y corrección sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y los destinatarios.

2.3. Definición de términos básicos

- **Actividades:** Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a

cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo. Es una categoría programática cuya producción es intermedia, y por tanto, es condición de uno o varios productos terminales. La actividad es la acción presupuestaria de mínimo nivel e indivisible a los propósitos de la asignación formal de recursos. Conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o unidad administrativa como parte de una función asignada.

- **Adquisición:** Acto o hecho en virtud del cual una persona obtiene el dominio o propiedades de un bien o servicio o algún derecho real sobre éstos. Puede tener efecto a título oneroso o gratuito; a título singular o universal, por cesión o herencia.
- **Aprendizaje:** es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, aptitudes, destrezas, hábitos y valores.
- **Canción:** es una composición por la voz humana comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales y con letra. Coloquialmente, aunque es incorrecto, la palabra canción es usada para referirse a cualquier composición musical, incluyendo aquellas sin canto sin embargo en los estilos musicales que son predominantemente vocales, una composición sin trozos cantados es a menudo nombrada instrumental.
- **Comprensión:** La comprensión es un proceso de creación mental por el que, partiendo de ciertos datos aportados por un emisor, el receptor crea una imagen del mensaje que se le quiere transmitir. Para ello es necesario dar un significado a los datos que recibimos. Cuando utilizamos el término "datos" nos estamos refiriendo a cualquier información que pueda ser utilizada para llegar a comprender un mensaje. Los datos pueden ser de diferente tipo: palabras, conceptos, relaciones, implicaciones, formatos, estructuras, pueden ser lingüísticos, culturales, sociales, etc.
- **Didáctica:** es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de

las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

- **Diversión:** es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente.
- **Eficacia:** Capacidad de lograr los objetivos y metas programadas con los recursos disponibles en un tiempo predeterminado. Capacidad para cumplir en el lugar, tiempo, calidad y cantidad las metas y objetivos establecidos.
- **Enseñanza:** es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro.
- **Estrategia de aprendizaje:** son las acciones específicas llevadas a cabo por el estudiante para hacer el aprendizaje más fácil, más rápido, más agradable, más eficaz y más transferible a la nueva situación.
- **Estudiante:** es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal.
- **Expresión:** Se denomina expresión a la manifestación de los deseos, pensamientos y emociones de una persona.
- **Juego:** El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.
- **Lúdicas:** se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el

esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

- **Método:** es el camino más corto y ordenado racionalmente para conseguir o realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado.
- **Motivación:** La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo. La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.
- **Sistema:** conjunto de reglas o principios sobre una materia relacionados entre sí.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Método, Tipo y diseño de estudio

3.1.1. Método de estudio

El método fue inductivo-deductivo, pues la investigación se desarrolló, como lo sostienen Llanos y Fernández (2005), a partir de la observación de hechos, análisis de estudios y de referencias para concretar constructos a responder o demostrar a través de ideas generales -el problema y la hipótesis- los que orientaron la recolección de información, el procesamiento de los datos y la emisión de conclusiones. El objetivo fue el descubrimiento de generalizaciones desde la observación sistemática de la realidad. Se recolectó datos, se categorizaron las variables observadas y se estableció el efecto de una variable en otra. El método deductivo, como lo señalan Caballero (2011) y Hernández, Fernández y Baptista (2008), corresponde a los estudios cuantitativos.

3.1.2. Tipo de estudio

Según su carácter, es investigación experimental, cuyo objetivo es emplear un estímulo para lograr un cambio de comportamiento en la variable dependiente (Cardoso y Zunini, 2006). Según su naturaleza, es investigación cuantitativa, se centra fundamentalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos educativos, se ha empleado pruebas estadísticas para el análisis de datos (Barrientos, 2005).

3.1.3. Diseño de estudio

El diseño que se empleó fue el cuasi-experimental con su pre-test y post-test. El esquema referido por Barrientos (2005) es el siguiente:

Grupo	Pre-test	Experimento	Post-test
G.E.	O_1	X_1	O_2
G.C.	O_3	X_0	O_4

Donde:

G.E. : Grupo experimental

G.C. : Grupo control

O_1 y O_3 : representa el pre-test o cuestionario aplicados a ambos grupos (G.E. y G.C.)

X_1 : aplicación del experimento.

X_0 : no aplicación del experimento.

O_2 y O_4 : representa el post-test o cuestionario aplicado a ambos grupos (G.E y G.C)

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Estuvo conformada por 200 estudiantes del primer grado de educación secundaria de las secciones A, B, C, D, E, F de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, Pucallpa, 2013.

3.2.2. Muestra

Fue no probabilística, porque se trabaja con grupos establecidos, y está conformada por:

30 estudiantes del primer grado A (grupo control).

30 estudiantes del primer grado B (grupo experimental).

3.3. Técnicas e Instrumentos para recolección de datos

Según Chiroque (2004) los instrumentos utilizados en esta investigación fueron:

3.3.1. Técnicas

Las técnicas empleadas fueron la encuesta, pues permitió la obtención de datos a través de preguntas formuladas directamente a los individuos de la muestra y la observación de comportamientos esperados en determinada muestra.

3.3.2. Instrumentos

Los instrumentos fueron una prueba de comprensión de textos y dos listas de cotejo: de expresión y comprensión oral y de producción de textos.

3.4. Procedimientos de recolección de datos

Para iniciar el presente trabajo de investigación, se procedió a la coordinación con las autoridades y padres de los adolescentes de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, a quienes se solicitaran permiso y el apoyo necesario para la recolección de datos.

Durante la visita a los adolescentes de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, se aplicó ambos test en el lapso de 80', para luego procesarlos.

3.5. Tratamiento y análisis estadístico de datos

- Base de datos de cada variable.
- Cuadro de Distribución de frecuencias relativas y relativas porcentuales.
- Cuadros de contrastación entre los resultados previos a la experiencia y los resultados posteriores a ella, entre los grupos experimental y de control.
- Prueba de hipótesis: t de student para muestras independientes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 2. Resultados generales: Variable y dimensiones

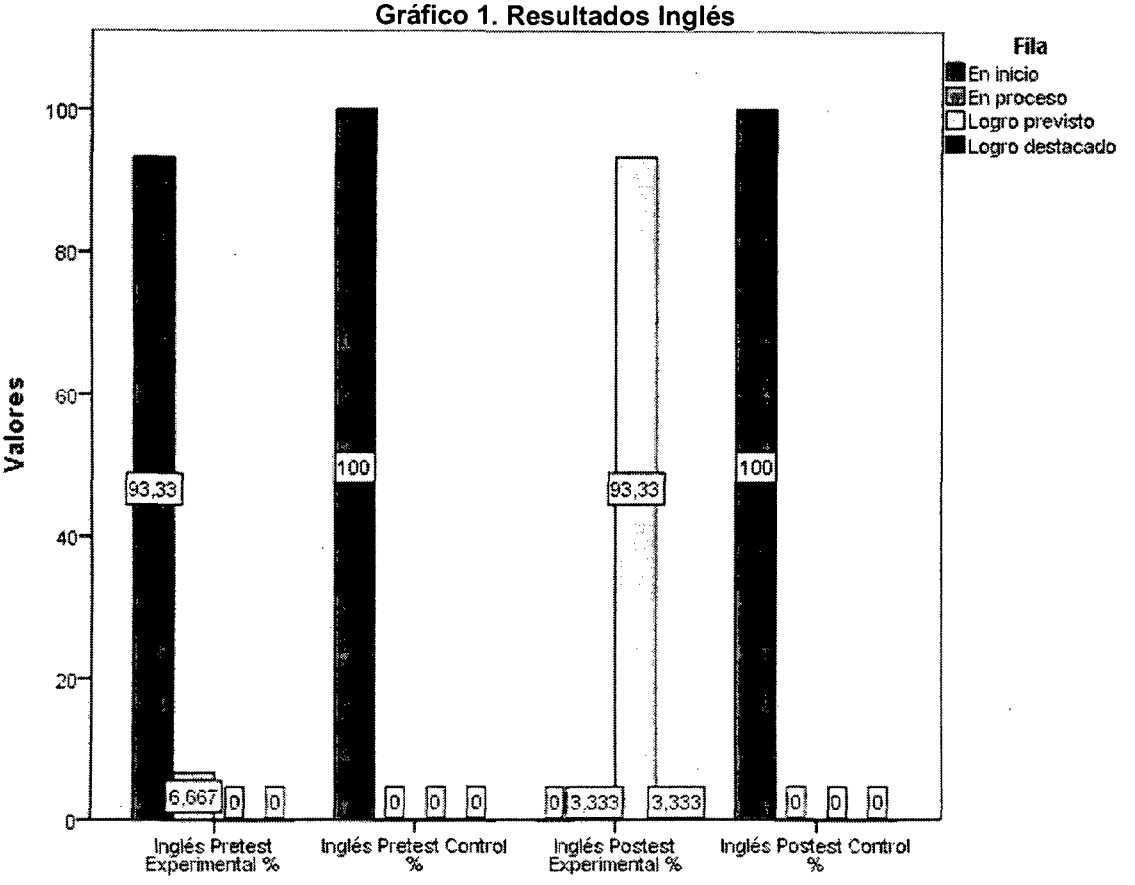
N°	PRETEST																POSTEST															
	D1				D2				D3				V				D1				D2				D3				V			
	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N	GE	N	GC	N
1	8	1	8	1	8	1	10	1	7	1	9	1	8	1	9	1	12	2	7	1	13	2	6	1	16	3	6	1	14	3	6	1
2	8	1	9	1	7	1	9	1	7	1	8	1	7	1	9	1	14	3	7	1	14	3	7	1	14	3	7	1	14	3	7	1
3	9	1	9	1	11	2	8	1	8	1	8	1	9	1	8	1	14	3	10	1	19	4	9	1	16	3	8	1	16	3	9	1
4	10	1	9	1	6	1	10	1	6	1	8	1	7	1	9	1	15	3	7	1	14	3	7	1	14	3	7	1	14	3	7	1
5	9	1	9	1	9	1	8	1	7	1	10	1	8	1	9	1	14	3	5	1	13	2	7	1	14	3	7	1	14	3	6	1
6	8	1	10	1	8	1	9	1	10	1	9	1	9	1	9	1	13	2	5	1	14	3	6	1	15	3	6	1	14	3	6	1
7	9	1	9	1	10	1	10	1	6	1	10	1	8	1	10	1	15	3	5	1	19	4	6	1	17	3	6	1	17	3	6	1
8	9	1	10	1	8	1	8	1	8	1	8	1	8	1	9	1	13	2	5	1	15	3	10	1	16	3	8	1	15	3	8	1
9	8	1	8	1	9	1	9	1	7	1	8	1	8	1	8	1	12	2	5	1	16	3	7	1	16	3	7	1	15	3	6	1
10	10	1	10	1	11	2	9	1	10	1	7	1	10	2	9	1	12	2	5	1	14	3	6	1	13	2	6	1	13	2	6	1
11	8	1	9	1	10	1	10	1	8	1	9	1	9	1	9	1	12	2	7	1	17	3	6	1	16	3	6	1	15	3	6	1
12	8	1	8	1	9	1	10	1	8	1	8	1	8	1	9	1	13	2	11	2	14	3	10	1	13	2	8	1	13	3	10	1
13	9	1	10	1	9	1	8	1	7	1	7	1	8	1	8	1	13	2	11	2	15	3	7	1	16	3	7	1	15	3	8	1
14	9	1	8	1	13	2	8	1	6	1	9	1	9	1	8	1	12	2	9	1	15	3	5	1	16	3	5	1	14	3	6	1
15	10	1	10	1	8	1	8	1	8	1	8	1	9	1	9	1	12	2	7	1	17	3	5	1	16	3	5	1	15	3	6	1
16	8	1	8	1	9	1	7	1	7	1	8	1	8	1	8	1	12	2	8	1	15	3	7	1	15	3	7	1	14	3	7	1
17	10	1	10	1	8	1	9	1	10	1	8	1	9	1	9	1	12	2	7	1	14	3	5	1	16	3	5	1	14	3	6	1
18	9	1	9	1	10	1	8	1	8	1	10	1	9	1	9	1	13	2	6	1	17	3	6	1	16	3	6	1	15	3	6	1
19	8	1	8	1	9	1	11	2	8	1	9	1	8	1	9	1	12	2	9	1	16	3	9	1	16	3	6	1	15	3	8	1
20	9	1	9	1	10	1	11	2	8	1	9	1	9	1	10	1	12	2	7	1	17	3	6	1	14	3	6	1	14	3	6	1
21	9	1	9	1	8	1	8	1	7	1	8	1	8	1	8	1	13	2	8	1	15	3	5	1	15	3	5	1	14	3	6	1
22	8	1	8	1	5	1	13	2	6	1	8	1	6	1	10	1	12	2	8	1	15	3	6	1	14	3	6	1	14	3	7	1
23	10	1	9	1	10	1	8	1	8	1	8	1	9	1	8	1	12	2	5	1	15	3	5	1	15	3	5	1	14	3	5	1
24	10	1	9	1	5	1	9	1	6	1	10	1	7	1	9	1	13	2	6	1	16	3	7	1	15	3	7	1	15	3	7	1
25	8	1	8	1	6	1	9	1	8	1	9	1	7	1	9	1	14	3	6	1	16	3	11	2	15	3	7	1	15	3	8	1

26	10	1	8	1	4	1	9	1	7	1	10	1	7	1	9	1	13	2	11	2	15	3	5	1	15	3	5	1	14	3	7	1
27	9	1	10	1	12	2	11	2	10	1	9	1	10	2	10	1	15	3	10	1	20	4	7	1	17	3	7	1	17	4	8	1
28	9	1	9	1	10	1	10	1	8	1	7	1	9	1	9	1	14	3	9	1	17	3	8	1	15	3	8	1	15	3	8	1
29	9	1	9	1	11	2	10	1	7	1	10	1	9	1	10	1	15	3	9	1	18	4	6	1	16	3	6	1	16	3	7	1
30	9	1	10	1	9	1	10	1	7	1	8	1	8	1	9	1	13	2	8	1	15	3	4	1	15	3	4	1	14	3	5	1

Fuente:

Leyenda:
V: Variable Inglés
D1: Expresión y comprensión oral
D2: Comprensión de textos
D3: Producción de textos
N: Nivel

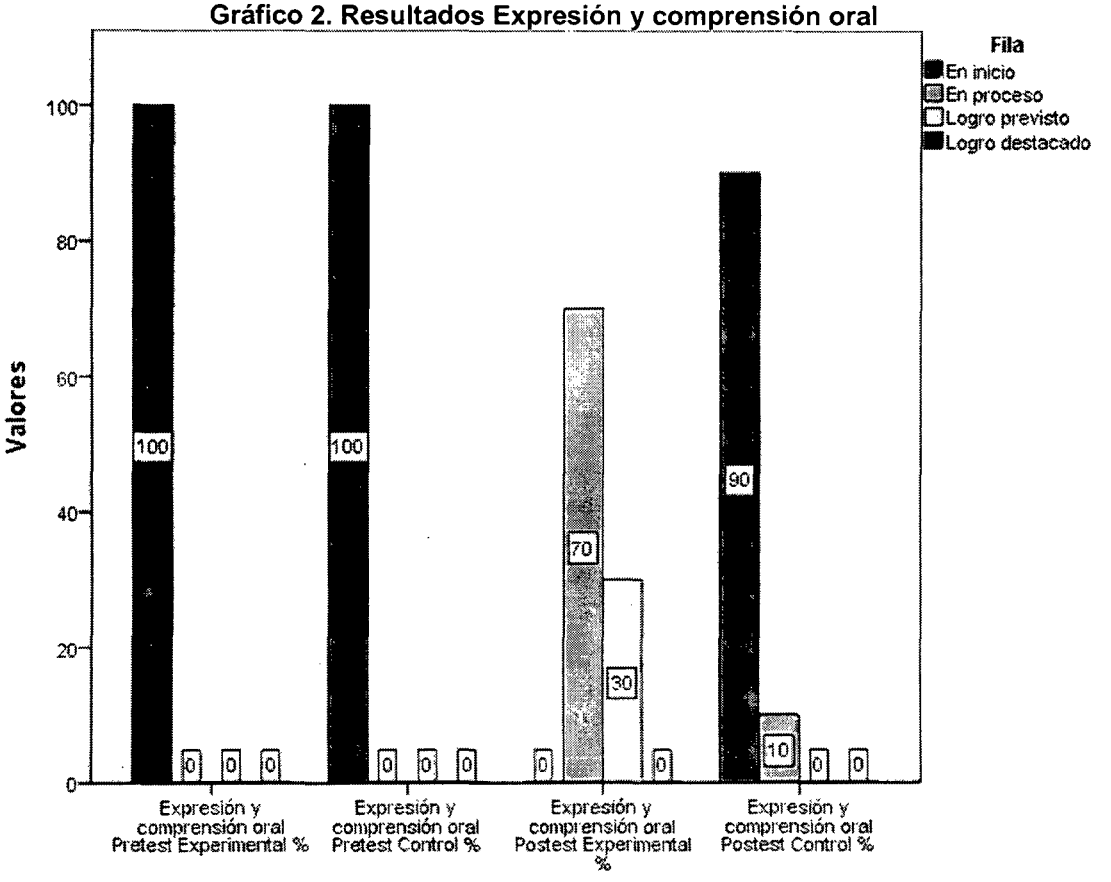
Gráfico 1. Resultados Inglés



Fuente: Tabla 2(ver anexo)

El grafico n°1 permite observar que del total de la muestra, en el pretest, 93.33% del grupo experimental se ubicó en el nivel en inicio y 6.67% en el nivel en proceso; mientras que el 100% del grupo de control se ubicó en el nivel en inicio. En el postest, el 93.3% del grupo experimental se ubicó en el nivel logro previsto y sendos 3.33% se ubicaron en los niveles logro destacado y en proceso, mientras que el 100% del grupo de control se mantuvo en el nivel en inicio.

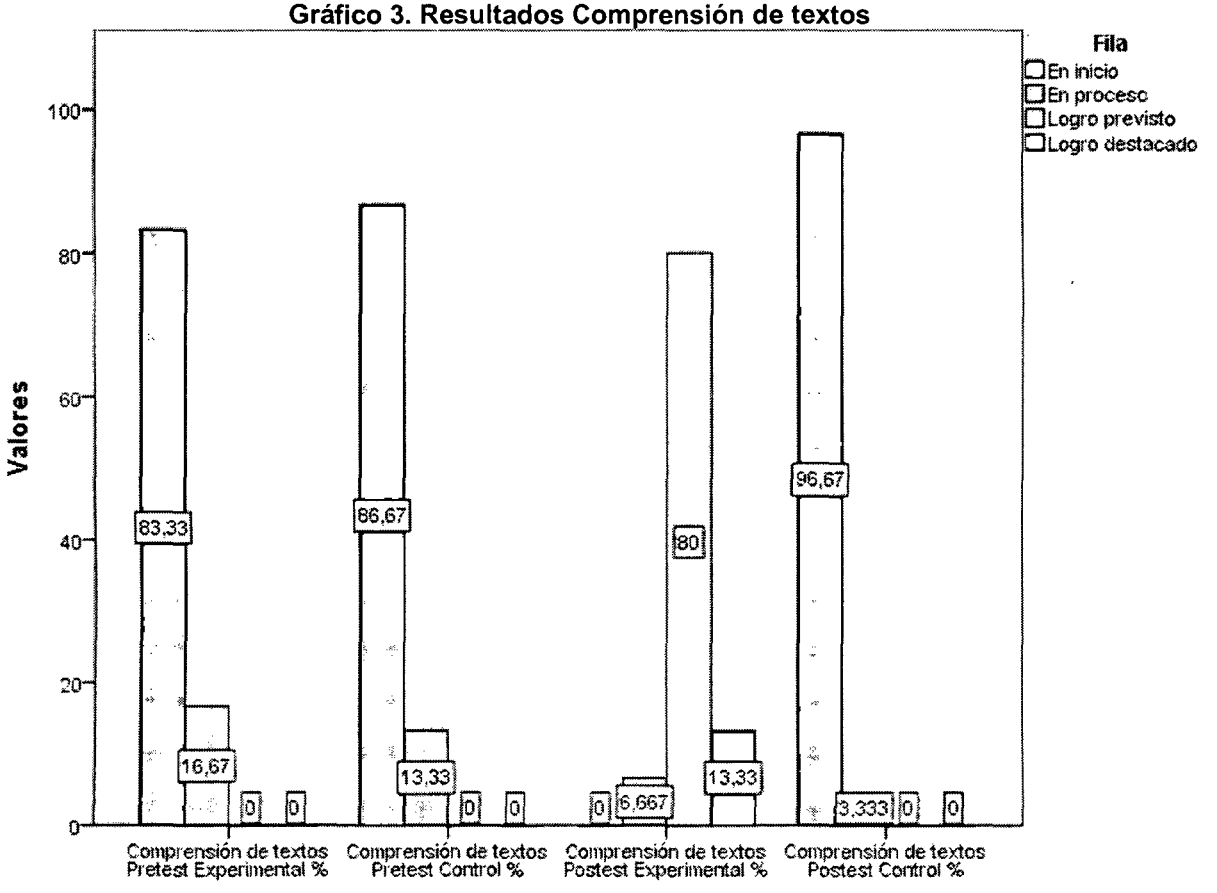
Gráfico 2. Resultados Expresión y comprensión oral



Fuente: Tabla 3.(ver anexo)

El grafico n°2 permite observar que del total de la muestra, en el pretest, el total, tanto del grupo experimental como de control, se ubicaron en el nivel en inicio. En el postest, 70% del grupo experimental se ubicó en el nivel en proceso y 30% en el nivel logro previsto, mientras que 90% del grupo de control se mantuvo en el nivel en inicio y 10% se ubicó en el nivel en proceso.

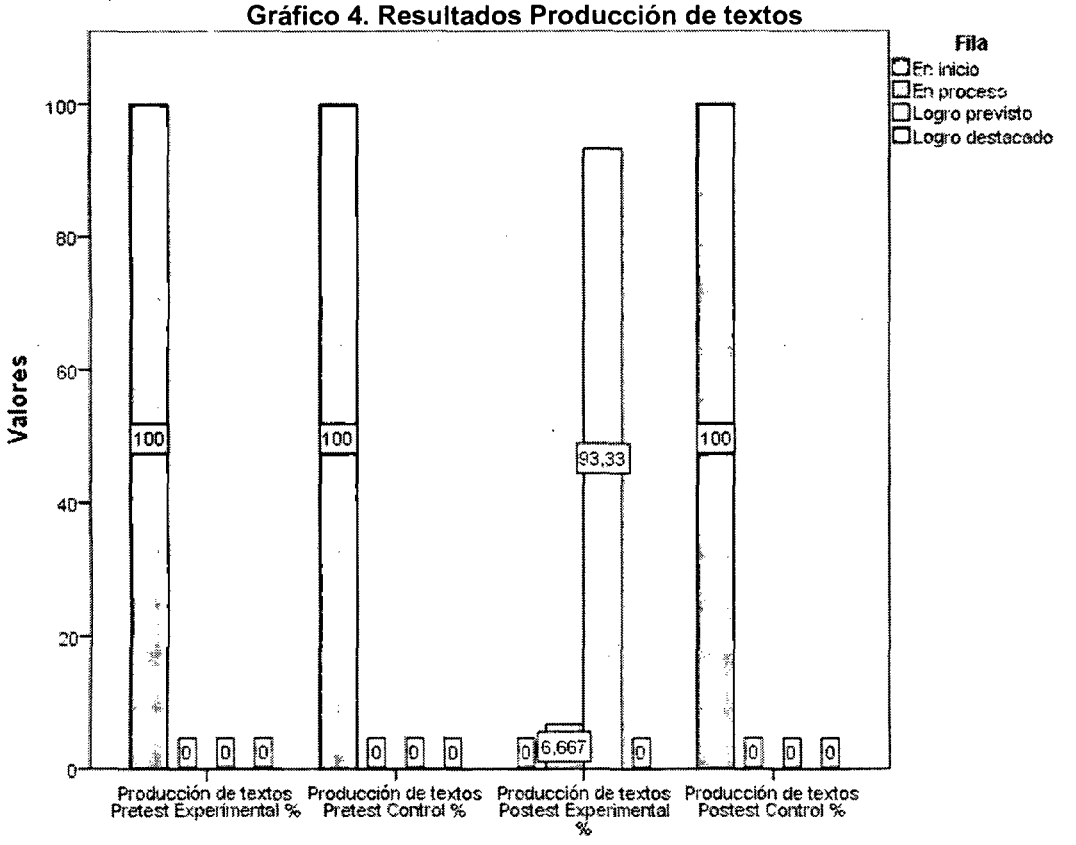
Gráfico 3. Resultados Comprensión de textos



Fuente: Tabla 4(ver anexo).

El grafico n° 3 permite observar que del total de la muestra, en el pretest, 83.33% del grupo experimental se ubicó en el nivel en inicio y 16.67% en el nivel en proceso; mientras que el 86.67% del grupo de control se ubicó en el nivel en inicio y 13.33% en el nivel en proceso. En el postest, el 80% del grupo experimental se ubicó en el nivel logro previsto, 13.33% en el nivel de logro destacado y 6.67% en el nivel en proceso, mientras que el 96.67% del grupo de control se mantuvo en el nivel en inicio y 3.33% se ubicó en el nivel en proceso.

Gráfico 4. Resultados Producción de textos



Fuente: Tabla 5(ver anexo).

La grafico n°4 permite observar que del total de la muestra, en el pretest, el total, tanto del grupo experimental como de control, se ubicaron en el nivel en inicio. En el postest, 93.33% del grupo experimental se ubicó en el nivel logro previsto y 6.67% en el nivel en proceso, mientras que el 100% del grupo de control se mantuvo en el nivel en inicio.

Prueba de hipótesis: t para muestras independientes

Se formulan las siguientes hipótesis de investigación y nulas:

Hipótesis general:

Ho: Si se aplicara un sistema de actividades lúdicas, entonces el aprendizaje del inglés no mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

Hi: Si se aplicara un sistema de actividades lúdicas, entonces el aprendizaje del inglés mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.

Hipótesis específicas

Ho: Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la expresión y comprensión oral no mejoraría en los Estudiantes.

Hi: Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la expresión y comprensión oral mejoraría en los Estudiantes.

Ho: Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la comprensión de textos no mejoraría en los estudiantes.

Hi: Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la comprensión de textos mejoraría en los estudiantes.

Ho: Si se aplicaría un sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la producción de textos no mejoraría en los estudiantes.

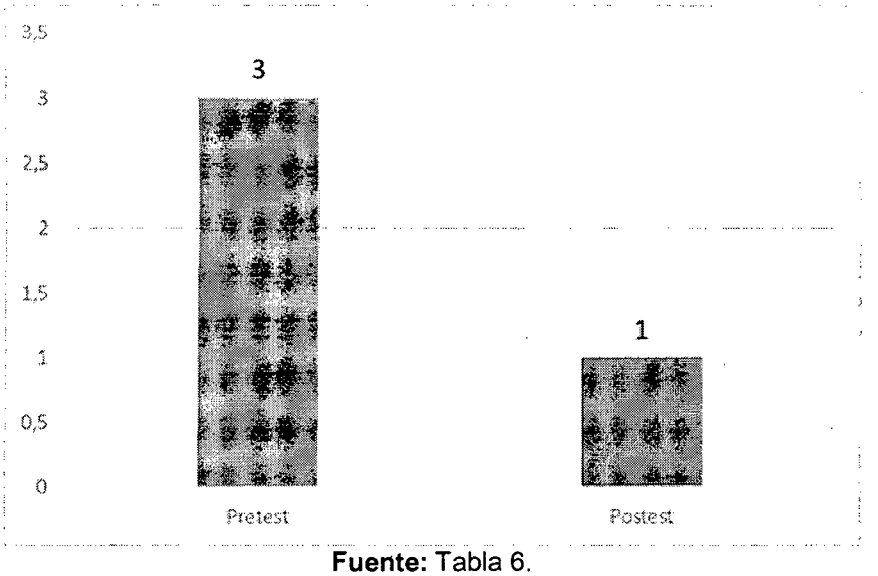
Hi: Si se aplicaría un sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la producción de textos mejoraría en los estudiantes.

Gráfico 5. Diferencia de medias: Inglés

Tabla 3. Prueba de muestras independientes

		Prueba T para la igualdad de medias						
		T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
							Inferior	Superior
Inglés	Se han asumido varianzas iguales	41,713	58	,000	2,000	,048	1,904	2,096
	No se han asumido varianzas iguales	41,713	29,000	,000	2,000	,048	1,902	2,098
Expresión y comprensión oral	Se han asumido varianzas iguales	11,798	58	,000	1,200	,102	,996	1,404
	No se han asumido varianzas iguales	11,798	50,000	,000	1,200	,102	,996	1,404
Comprensión de textos	Se han asumido varianzas iguales	22,943	58	,000	2,033	,089	1,856	2,211
	No se han asumido varianzas iguales	22,943	38,304	,000	2,033	,089	1,854	2,213
Producción de textos	Se han asumido varianzas iguales	41,738	58	,000	1,933	,046	1,841	2,026
	No se han asumido varianzas iguales	41,738	29,000	,000	1,933	,046	1,839	2,028

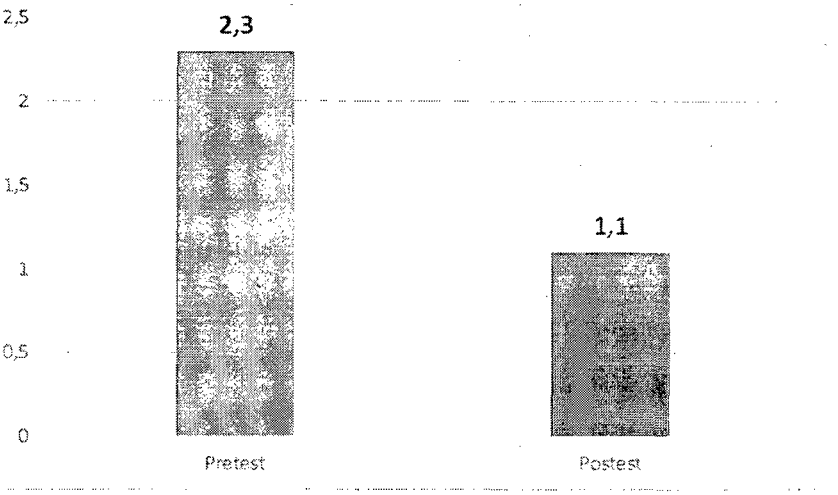
Fuente: Software estadístico IBM Statistics SPSS 21.



Fuente: Tabla 6.

El gráfico de la tabla 6 respecto del aprendizaje del inglés, manifiesta la notoria diferencia de medias entre los grupos, resultado que corrobora la significatividad obtenida en la tabla. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación.

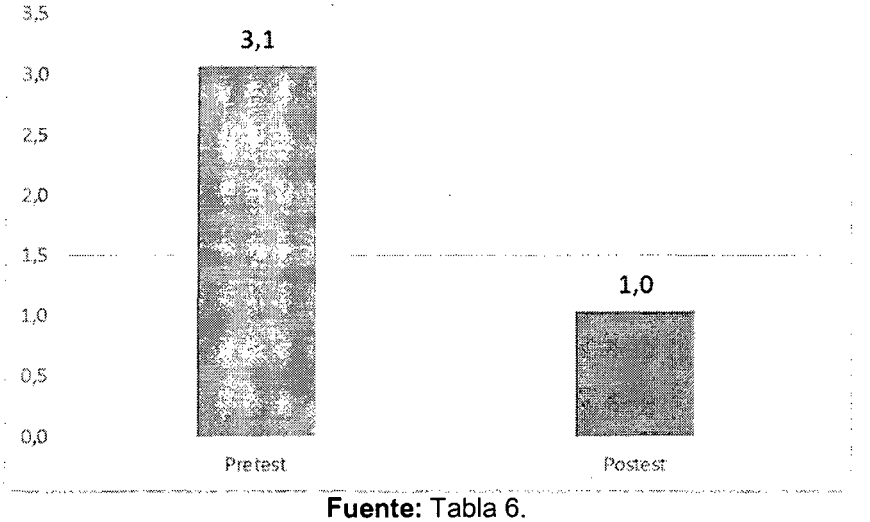
Gráfico 6. Diferencia de medias: Expresión y comprensión oral



Fuente: Tabla 6.

El gráfico de la tabla 6 respecto de la expresión y comprensión oral, manifiesta la notoria diferencia de medias entre los grupos, resultado que corrobora la significatividad obtenida en la tabla. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación.

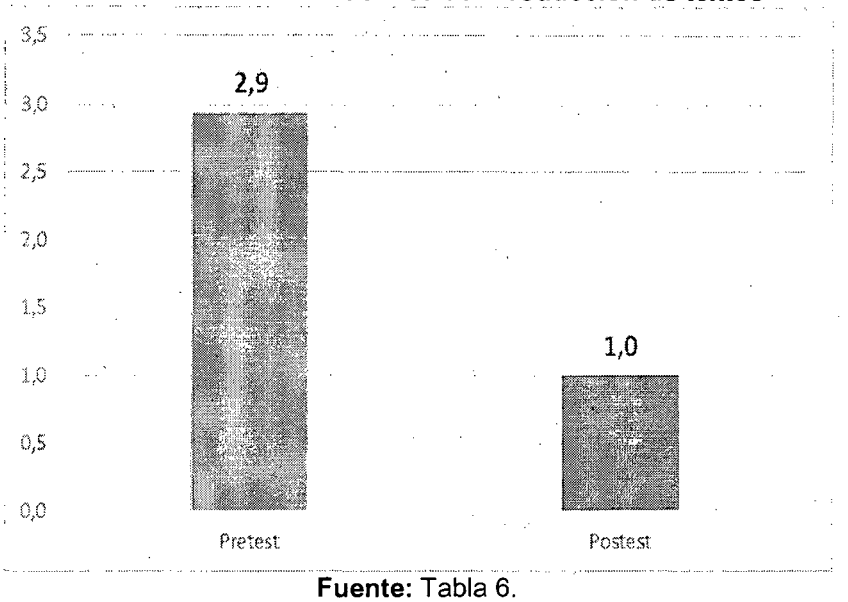
Gráfico 7. Diferencia de medias: Comprensión de textos



Fuente: Tabla 6.

El gráfico de la tabla 6 respecto de la comprensión de textos, manifiesta la notoria diferencia de medias entre los grupos, resultado que corrobora la significatividad obtenida en la tabla. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación.

Gráfico 8. Diferencia de medias: Producción de textos



Fuente: Tabla 6.

El gráfico de la tabla 6 respecto de la producción de textos, manifiesta la notoria diferencia de medias entre los grupos, resultado que corrobora la significatividad obtenida en la tabla. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación.

4.2. Discusión

Esta discusión se realiza en base a los resultados presentados entre los gráficos 1 al 4 y la tabla 3, pues estas y sus respectivos gráficos exponen el efecto del sistema de actividades lúdicas y dan respuesta al problema de investigación planteado. Los resultados aceptan la hipótesis de investigación en todos los casos, denotándose que los participantes de la muestra mejoran significativamente su nivel de aprendizaje del inglés.

El gráfico 1 muestra la situación de los participantes de la muestra, tanto del grupo experimental como de control, notándose un considerable incremente en el nivel de aprendizaje del inglés por parte de los estudiantes, pues este gráfico muestra que antes de la aplicación del sistema de actividades, el nivel de esta variable era el último en la escala, sin embargo después de la aplicación de este sistema, el nivel de aprendizaje del grupo experimental se vio favorecido, a diferencia del grupo de control, que mantuvo su mayoría en el nivel original.

Los gráficos 2 al 4 muestran una situación análoga a la descrita por la variable en el gráfico anterior, pues esta mejora también se manifestó en cada una de las dimensiones del aprendizaje del inglés, pues tanto la expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos, mejoraron significativamente su nivel de aprendizaje tras la aplicación del sistema de actividades lúdicas.

Tales resultados se relacionan con los de Chi (2008) quien obtuvo como resultado que mediante la aplicación del módulo de juegos como estrategia didáctica contribuye en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas.

La tabla 3, permitió demostrar las hipótesis planteadas en la investigación, obteniéndose la aceptación de la hipótesis alterna general como de las específicas, pues en todos los casos, la significatividad de la prueba t aplicada se interpreta como altamente significativa, hecho que se

respalda por los gráficos 5, 6, 7 y 8, pues ellos muestras la notoria diferencia de medias entre los grupos, tras la aplicación del sistema de actividades lúdicas.

Estos resultados se relacionan directamente con el de Merma (2010) quien obtuvo resultados positivos ya que adquirieron un aprendizaje significativo del idioma inglés. Así también con los de Rodríguez y Najarro (2009), que concluyen que la aplicación del Programa Educativo "Playing with Grammar" basado en el Juego Educativo, mejora significativamente el aprendizaje del uso de la gramática del idioma inglés de los estudiante. Asimismo con el de Barrera (2006) quien expone que existe una correlación alta y positiva entre el método lúdico y el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

2. La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

3. La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

4. La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Producción de textos en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

5.2. Recomendaciones

1. A los directivos de la Institución educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, promover estudios innovadores que planteen la mejora de algún aspecto del proceso educativo, pues tal como se ha obtenido en esta investigación, el efecto del sistema de actividades lúdicas ha sido beneficioso para los estudiantes de esta institución.

2. A los docentes de la Institución educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, utilizar metodologías que estimulen al estudiante a aprovechar sus capacidades para el aprendizaje, permitiendo así una aprehensión eficaz de los conocimientos impartidos en cada sesión de aprendizaje realizada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ausubel, D. (2000). Adquisición y retención del conocimiento. Barcelona, Paidós.
2. Barrientos, Pedro (2005). La investigación científica. Lima: Ugraph.
3. Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.
4. Cervera, J. (1981): Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años, Madrid. Cincel Kapelusz.
5. Chiroque, S. (2004). Diseño y análisis de instrumentos de investigación en Educación. UPeU, Ñaña.
6. Chomsky, Noam (1972) "La naturaleza formal del lenguaje", en F. Gracia [comp.]. Presentación del lenguaje. Taurus, Madrid.
7. Cordova, MAXIMO. Estrategias para generar desarrollo de capacidades. Primera edición. Edit. Impresora. Cusco-Peru.2000.
8. Corpas, M. y Madrid, D. (2009). "Desarrollo de la comprensión oral en Inglés como lengua extranjera al término de la Educación Secundaria Obligatoria española". Artículo científico. En Porta Linguarum n° 11. España: Universidad de Granada.
9. Dávila, R. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.
10. Fasanando, M. (2013). "Influencia de las canciones y diálogos en inglés como estrategia didáctica en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución educativa "Diego Ferré Sosa", Pucallpa, Ucayali, 2013". Tesis de Maestría. Trujillo: Universidad César Vallejo.
11. Hernández, Ricardo, Fernández, Carlos y Baptista, Pilar (1999). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
12. Hidalgo, MENIGNO. Materiales Educativos. Edit INADEP. Lima – Perú 1999.
13. Hutchinson, T. y Alan Waters (1987): English for Specific Purposes.Cambridge University Press, Cambridge, 1987.
14. Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

15. Krashen, Stephen D. (1981): Second Language Acquisition and Second Language Learning. Pergamon, Oxford.
16. Javier, J. (2012). Desarrollo de la Expresión Oral en los alumnos de sexto grado del centro educativo Peñas Coloradas del Municipio de Cartagena del Chairá. Tesis de Licenciatura. Colombia: Universidad de la Amazonía.
17. Meregildo, R. (2005). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
18. Oxford, R. (1990). Language Learning Strategies. Oxford: Heinle and Heinle.
19. Rodríguez, G. y Najarro, R. (2009). Aplicación del programa "Playing With Grammar" basado en el juego educativo para mejorar el aprendizaje del uso de la gramática en el área de inglés en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E. "San Juan" de la ciudad de Trujillo, año 2009. Tesis de Licenciatura. Trujillo: Universidad César Vallejo.
20. Saavedra, D. y Tanta, N. (2008). Nivel de relación de la motivación extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio "Los Pinos" de la provincia de Trujillo-2008. Tesis de Licenciatura. Trujillo: Universidad César Vallejo.
21. Zunini, W. y Cardoso, C. (2005). Taller de investigación II. Lambayeque, Universidad "Pedro Ruiz Gallo"-FACHSE.

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Método de estudio
General ¿Cuán eficaz un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del Inglés en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?	**General** Demostrar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.	**General** Si se aplicara un sistema de actividades lúdicas, entonces el aprendizaje del inglés mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.	**Sistema de actividades lúdicas**	Animación Agrupación Socialización	**Método** Inductivo-Deductivo **Tipo** Experimental **Diseño** Cuasi-experimental
Específicos ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013? ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013? ¿Cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la producción de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013?	**Específicos** Explicar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013. Establecer cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013. Determinar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la producción de textos en el Inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013.	**Específicas** Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la expresión y comprensión oral mejoraría en los Estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013. Si se aplicaría un Sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la comprensión de textos mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013. Si se aplicaría un sistema de Actividades Lúdicas, entonces el aprendizaje de la producción de textos mejoraría en los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo de Pucallpa, 2013.	**Aprendizaje en inglés**	Expresión y comprensión oral Comprensión de textos Producción de textos	**Población** 200 alumnos **Muestra** 60 alumnos **Técnica** Encuesta **Instrumento** Prueba pedagógica Lista de cotejo **Tratamiento de datos** Procesamiento en cuadros comparativos pretest y postest Prueba de hipótesis: t para muestras independientes

ANEXO 2. Resultados: Tablas

Tabla 2. Resultados Inglés

	Pretest Experimental		Pretest Control		Postest Experimental		Postest Control	
	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	28	93,33%	30	100,00%	0	0,00%	30	100,00%
En proceso	2	6,67%	0	0,00%	1	3,33%	0	0,00%
Logro previsto	0	0,00%	0	0,00%	28	93,33%	0	0,00%
Logro destacado	0	0,00%	0	0,00%	1	3,33%	0	0,00%

Fuente: Tabla 1.

Tabla 3. Resultados Expresión y comprensión oral

	Pretest Experimental		Pretest Control		Postest Experimental		Postest Control	
	fi	**%**	**Fi**	**%**	**Fi**	**%**	**Fi**	**%**
En inicio	30	100,00%	30	100,00%	0	0,00%	27	90,00%
En proceso	0	0,00%	0	0,00%	21	70,00%	3	10,00%
Logro previsto	0	0,00%	0	0,00%	9	30,00%	0	0,00%
Logro destacado	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

Fuente: Tabla 1.

Tabla 4. Resultados Comprensión de textos

	Pretest Experimental		Pretest Control		Postest Experimental		Postest Control	
	Fi	**%**	**Fi**	**%**	**Fi**	**%**	**Fi**	**%**
En inicio	25	83,33%	26	86,67%	0	0,00%	29	96,67%
En proceso	5	16,67%	4	13,33%	2	6,67%	1	3,33%
Logro previsto	0	0,00%	0	0,00%	24	80,00%	0	0,00%
Logro destacado	0	0,00%	0	0,00%	4	13,33%	0	0,00%

Fuente: Tabla 1.

Tabla 5. Resultados Producción de textos

	Pretest Experimental		Pretest Control		Postest Experimental		Postest Control	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
En inicio	30	100,00%	30	100,00%	0	0,00%	30	100,00%
En proceso	0	0,00%	0	0,00%	2	6,67%	0	0,00%
Logro previsto	0	0,00%	0	0,00%	28	93,33%	0	0,00%
Logro destacado	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

Fuente: Tabla 1.

ANEXO 3. Instrumentos de investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

TEST COMPREHENSION TEXT. 1st GRADE –EDUCACIÓN SECUNDARIA

Student´sname:_____ **Date:**_____

Indicaciones: A través de la presente prueba se pretende recolectar información sobre el nivel de logro en la comprensión de textos. Te pedimos que respondas con seriedad, marcando con un aspa (X) o subrayando la alternativa que responda a cada pregunta:

TEXTO 1: My Dear Family

My name is Veronica Pinchi. I'm from Ucayali. I'm 11 years old. I'm a student, my mother's name is Shantal, she is a housewife, she's nice and very patient, my father's name is Richard, he is very serious, I have a brother and a sister . My sister's name is Linda, she is cheerful, funny and polite, my brother's name is Cesar, and he is athletic, intelligent and outgoing.

I love my dear family very much.

1.How many members are there in her family?

a) One b) four c) six d) three

2. What is veronica's mother name?

a) Belinda b) Shantal c) Veronica d) Richard

3. Where is Veronica from?

a) Tingo María b)Huánuco c) Ucayali d) Pucallpa

4. What are Veronica's brother qualities?

a)athletic, intelligent and outgoing b) cheerful, funny and polite.

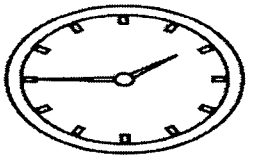
tc)Serious d) nice and very patient.

5. The text:

a) Describes about Veronica´s family. b) Explains about Veronica´s family.

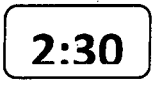
c) Expresses attributes about Veronica´s family. d) Explains about Veronica´s study.

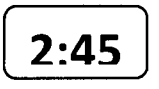
TEXTO 2: What time is it?

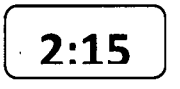
1. 

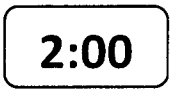
a) it's one fifteen b) It's three thirty c) It's three o'clock d) It's fifteen to two

2. It's two thirty.

a) 

b) 

c) 

d) 

TEXTO 3:Complete

1..... Is your mother's birthday? **Her birthday is on July 9th**

a) How b) Where c) What d) Who

2. ..... is the car? **It's in the garage**

a) Who b) where c) when d) How

3. ..... Is your English teacher like? **He's intelligent and kind**

a) Who b) What c)Where d) Why

4. .....is your girl? **She's my girlfriend, Liz.**

a) What b) Where c) Who d) When

TEXTO 4: Where is the Bird?

1.

a) **The bird is on.** b) **The bird is in** c) **The bird is at** d) **The bird is under.**

2.

a) **The bird is on.** b) **The bird is in** c) **The bird is at** d) **The bird is under**

3.

a) **The bird is on.** b) **The bird is in** c) **The bird is at** d) **The bird is under**

TEXT 5:

I. **Robert:** nice to meet you, too.
II. **Mary:** nice to meet you, Roberto.
III. **Peter:** Mary, this is Robert.
Roberto, this is Mary

1. The correct order is.....

a) I, II, III. b) II, I, III. c) III, II, I. d) II, III, I.

2. This dialogue tell us that...

a) This is the first time that Mary meets to Robert b) Mary´s birthday
c) Peter is Mary's father d) they are friends.

***TEXTO 6:* Peru**

Peru, our country, is located on the central west coast of South America. It is divided in 26 regions and 197 provinces. The population of Peru is about 28 million people. Three of the main Peruvian cities are Lima (the capital city), Arequipa and Trujillo. Some of the main exports are copper, gold, and oil.

1. The text shows the following sequence:

a)Peruvian cities, division. b) Localization, division and population. c) Population, division.
d)Localization, population and division.

2. The text:

a) Describes about Peru. b) Explains about Peru.
c) Expresses attributes about Peru. d) Explains about its culture.

TEXT 7: Look the picture and choose the sentence that corresponds to the picture



1. What is the boy doing?

a) He is picking up a paper. b) He is dancing. c) He is running. d) He is watching TV.

2. What animal is in the picture?

a) Rabbit b) Cat c) Dog d) Rat

==========

RESPUESTAS:

	TEXT 1					TEXT 2		TEXT 3				TEXT 4			TEXT 5		TEXT 6		TEXT 7	
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*	*17*	*18*	*19*	*20*
a																				
b																				
c																				
d																				

Escribe el aspa en la intersección respectiva

CHECKLIST: EXPRESSION AND ORAL COMPREHENSION

N°	NOMBRES	PRONUNCIACION ADECUADA	UTILIZA GESTO ADECUADOS	ENTONACION ADECUADA	ESCUCHA CON ATENCION	COMPRENDE EL MENSAJE DEL INTERLOCUTOR	TOTAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							

(4)Logrado **(3) Casi Logrado** **(2) En proceso** **(1) Pre proceso** **(0) En inicio**

CHECKLIST: PRODUCTION TEXTS

N°	NOMBRES	EMPLEA UN VOCABULARIO DE 10 PALABRAS	REDACTA CON ADECUADA COHERENCIA	APLICAR LA ORTOGRAFIA APROPIADA	ES RESPONSIBLE EN LA ENTREGA DEL DIALOGO	ELABORA UN DIALOGO UTILIZANDO EL VERBO TO BE	TOTAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							

(4)Logrado (3) casi Logrado (2)En proceso (1) Pre proceso (0)En inicio

ANEXO 4: Sistemas de Actividades

SESIÓN 1

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : Conociendo mi Universo
1.4. Grado/sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes conocen información acerca de Planetas, Ciudades y Continentes.

RECURSOS:

Papelote — Dado
Libro de trabajo — Pizarra
Plumon y Borrador — Tarjetas
Dibujos

SECUENCIA DIDACTICA:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Los estudiantes responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario. El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El Profesor muestra el dibujo acerca de la lectura y hace la pregunta: Qué observan? Conocen acerca de esto? Cuál es el tema de hoy? Los estudiantes descubren el tema de hoy. El Profesor escribe en la Pizarra: **Conociendo Mi Universo**.	10
Proceso	El profesor pega en la pizarra y lee el texto. El profesor pone el papelote en la pizarra y lee los textos acerca de planetas, ciudades y continentes. Los estudiantes escuchan la correcta pronunciación y repite esto. Los estudiantes intentan comprender la lectura y con la ayuda del profesor traducen la lectura. El profesor hace grupos para jugar. El profesor pone en el piso el juego de comprensión de textos. Los estudiantes tomaran turnos para ***tirar el dado*** y escoger la respuesta correcta en grupo. El profesor entrega la hoja de ejercicios a los estudiantes.	70
Salida	Homework Traduce el texto.	10

EVALUACIÓN:

Criterio	Indicadores	Instrumentos
Comprehension de Texto	Responde de manera correcta las preguntas	Hoja de trabajo
Attitudes	Participa en clases. Muestra respeto a las ideas de sus compañeros.	Guía de observación

SESION N°2

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : Habilidades de los Animales
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden el uso de *puedo* y *no puedo*.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Ss' responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El profesor hace una ***dinámica: Los movimientos*** El profesor hace la retroalimentación acerca de la clase pasada. Los estudiantes responden las preguntas El profesor hace grupos de trabajo y entrega textos de animales a los grupos	10
Proceso	El profesor explica el uso del verbo *poder* y *no puedo* a partir de los textos. Los estudiantes escriben el texto en sus cuadernos y responden las preguntas. El profesor pega el juego en la pizarra Los estudiantes muestran de manera grupal los dibujos en la pizarra y marcan las preguntas con las respuestas correctas. Los estudiantes, en grupos, ***entonan canciones*** que crean acerca de los animales.	70
Salida	Los estudiantes responden algunos aspectos de las acciones de los animales que se vio en clases	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprension de Textos	Infiere el sentido global del texto, a través de estos.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°3

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : Píldoras de Inteligencia.
1.4. Grado / sección:
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miercoles, Setiembre

II. OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden nuevas palabras.

III. RECURSOS:

Papelote Plumón
Pizarra Cinta Adhesiva

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Los estudiantes responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El profesor hace una ***dinámica: Uso de la inteligencia***. El profesor hace la retroalimentación de la clase pasada. Los estudiantes responden las preguntas.	10
Proceso	El profesor pega el papelote del texto: Pildoras de Inteligencia. El profesor lee el texto de manera individual con la correcta pronunciación. Luego los estudiantes leen esto un por uno. Después el profesor saca el papelote, y entrega ***piezas de textos***. Los estudiantes uno por uno tendrán que ***armar el texto*** de Nuevo. Los estudiantes pegan las piezas en la pizarra. El profesor entrega la hoja de ejercicio a los estudiantes. Los estudiantes responden las preguntas. El profesor recoge la hoja de textos y preguntas.	70
Salida	Finalmente los estudiantes hablan acerca del tema.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprensión de Texto	Infiere el sentido global del texto	Ficha de evaluación
Actitudes	Muestra interés en la clase.	Guía de Observación

SESION N°4

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : Mes de la Primavera.
1.4. Grado / sección:
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miercoles, Setiembre

II. OBJETIVO:

Los estudiantes identifican la información relevante.

III.RECOURSES:

Canción (Letra de la Canción) Buffer
Plumón Pizarra
Cuaderno

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Los estudiantes responden la pregunta. El Profesor escribe en la pizarra. El profesor escribe la lluvia de ideas de los estudiantes acerca del mes de la primavera. El profesor entrega una fotocopia con textos acerca del mes de la primavera. Los estudiantes responden algunas preguntas: - ¿Estás de acuerdo con la información del texto? -¿Cuál es la diferencia entre las estaciones? - ¿De acuerdo al texto que actividades se realizan en el mes de la Primavera? Los estudiantes discuten y escriben información relevante.	10
Proceso	El profesor pega de la canción : Día de la primavera en inglés, y es presentado en papelote El profesor lee juntos con los estudiantes. Primero el profesor luego los estudiantes Luego ***canta en coro*** con los estudiantes Luego se les entrega la letra de la canción donde responden las preguntas asignadas El profesor evalúa el trabajo.	70
Salida	Los estudiantes reflexionan sobre el trabajo realizado.	10

V.EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprensión de Texto	Entiende preguntas literales y de nivel Inferencial, respondiendo tarjetas de lectura.	Tarjetas de Lectura
Expresión Oral	Canta la canción claramente y de manera correcta	Lista de Cotejo
Actitudes	Participa en clases. Muestra respeto con las ideas de sus compañeros.	Guía de Observación

SESION N°5

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : Los diálogos.
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miercoles, Setiembre

II. OBJETIVO:

Los estudiantes entienden los diálogos correctamente.

RECOURSES:

Diálogo Separatas
Plumones Pizarra

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor Saluda a los estudiantes. El profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? El profesor responden la pregunta. El profesor escribe en la pizarra. El profesor hace una dinámica: La comunicación es Importante. Los estudiantes intentan descubrir el tema de hoy: el profesor escribe: **Los Diálogos**.	10
Proceso	El profesor hace grupos de trabajo. El profesor entrega diferentes diálogos a los estudiantes. Los estudiantes leen esto. El profesor dice a los estudiantes, que ellos deben actuar - ***Role playing***- con respecto al dialogo. Después los estudiantes responden las siguientes preguntas: -¿Qué están haciendo ellos? - ¿Esto es importante? - ¿Acerca de que es el dialogo? Los estudiantes escriben y responden las preguntas en su cuaderno.	70
Salida	Los estudiantes leen el dialogo otra vez.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprension de Texto	Ss' entienden de manera correcta los diálogos	Hoja de evaluación
Expresion Oral	Lee con la correcta pronunciación	Lista de cotejo
Actitudes	Participa en clase. Muestra interés en el tema.	Observation guide

SESION N°6

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : inglés
1.3. Tema : Recitamos poemas
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a recitar poemas correctamente.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor pide que sus alumnos formen grupos de cuatro. Luego asigna a dos alumnos como sus ayudantes. El profesor explica: "el nombre del juego es *pídelo con rima*, cada grupo es un grupo de clientes de un restaurante, mis ayudantes serán los meseros. Cada grupo deberá pedir un almuerzo completo pero rimando cada pedido, el que logra terminarlo tendrá la mayor nota". La dinámica empieza y el profesor monitorea a cada grupo. El profesor explica que el conjunto de rimas pueden crear un poema.	10
Proceso	El profesor escribe en la pizarra el poema de Federico Barreto "Antes que tú". Los estudiantes leen en voz alta y tratan de imaginarse el motivo que tuvo Federico Barreto al escribir el poema. El profesor aprovecha el momento en que los estudiantes tratan de entender e imaginarse lo que el autor haya pensado para explicar la importancia de expresar sus sentimientos, resaltando que una de las mejores maneras es la poesía.	70
Salida	Los estudiantes recitan el poema de Federico Barreto "Antes que tú" empleando las expresiones y el sentimiento que creen que tuvo el autor al escribir el poema.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprension Oral	El estudiante entiende que la poesía es un medio de expresión de sentimientos.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°7

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : inglés
1.3. Tema : cantando a mi tierra.
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden la pronunciación correcta de las palabras que comúnmente hablan, como por ejemplo: temprano, progresar, maldad, etc.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador
Hoja bond con la letra de la canción "soy muchacho provinciano"

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor entra al aula y saluda a sus estudiantes. El profesor hace algunas preguntas pronunciando algunas palabras incompletas o mal pronunciadas: ¿Cuántos de ustedes se levantaron tenprano hoy? ¿Ustedes creen que en esta vida hay malda? ¿Cuántos de ustedes tienen en mente una vida llena de prodreso? Se escucha la respuesta de los alumnos atentamente.	10
Proceso	Luego el profesor explica lo que hizo en las preguntas. El profesor entrega a cada alumno una hoja en donde está la letra de la canción "soy muchacho provinciano" de Chacalón. Todos a una voz cantan...*"soy muchacho provinciano me levanto muy temprano ay ay ay ay a trabajar (...)"* La segunda vez que cantan el profesor pide a los alumnos que en lo posible traten de pronunciar correctamente las palabras. En una tercera vez el profesor corrige y pone mayor nota al estudiante que lo hace mejor.	70
Salida	Los estudiantes escriben en una hoja aparte las palabras que aprendieron a pronunciar correctamente en clase.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprension Oral	Pronuncia correctamente las palabras.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°8

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : imitando a los padres.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden hablar con mayor seguridad y confianza.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor de la nada suelta un grito: ¡ya me tienen arto, todos los días es lo mismo ¿hasta cuándo? Vayan a su cuarto ahora mismo!. El profesor mira atentamente a sus alumnos durantes algunos segundos y luego con voz más relajada pregunta: Por lo general ¿Quiénes son las personas que les dicen esto? Se escucha las respuestas y se explica el tema.	10
Proceso	El profesor divide a los estudiantes en dos grupos: Cada grupo será una familia constituida por padres, hjos. Abuelos y hermanos. Los estudiantes deben imitar algunas frases que sus padres, hermanos o abuelos le dicen. Empieza la dinámica. El profesor observa con detenimiento cada participación y evalúa la fluidez y la confianza que tienen los estudiantes al momento de imitar a sus padres.	70
Salida	Los estudiantes escriben en una hoja aparte como se sintieron en la dinámica.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprension Oral	Demuestran más seguridad y confianza al hablar frente a los demás.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°9

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : creando arengas
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a crear arengas con lo aprendido anteriormente.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor entra al aula y saluda. El profesor llama asistencia. El profesor divide a los estudiantes en dos grupos: mujeres versus hombres. Con tranquilidad el profesor y sus alumnos se dirigen al campo. (Losa deportiva).	10
Proceso	El profesor explica la dinámica: Los grupos se enfrentaran en un concurso de carreras el grupo que gana tendrá la nota mayor pero hay al go esencial, mientras que sus compañeros concursan los demás tendrán que hacer arengas para animar a su equipo. Las arengas necesariamente deben ser creadas de lo contrario el otro grupo ganara. Empieza la dinámica. El profesor evalúa la creatividad de cada grupo para crear las arengas.	70
Salida	Los estudiantes regresan al salón y eligen una de las arengas que hicieron para recitarla.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprensión Oral	Crean arengas con facilidad.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°10

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : debatimos sobre lo común.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a debatir sobre temas comunes como son: que movilidad es mejor, que día es el más relajante, etc.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor entra al aua, saluda a los estudiantes y hace preguntas: ¿En que vienen al colegio? ¿En motokar, tico, moto o caminando? ¿Cuál crees que es mejor? Se escuchan las respuestas.	10
Proceso	El profesor forma tres grupos de trabajo y designa a cada equipo un medio de movilidad: Grupo 1: tico. Grupo 2: motokar. Grupo 3: caminando. Cada grupo debe argumentar porque su medio de transporte es mejor. El profesor evalúa la fluidez del alumno y el desempeño que muestra en defender su posición.	70
Salida	Los estudian anotan algunos de los argumentos que les parecio mas resaltantes.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprension Oral	Muestra seguridad y fluidez al defender su posición..	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°11

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : buscando el tesoro.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a comprender las palabras según su contexto.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor realiza algunas preguntas: ¿Alguna vez encontraron dinero en la calle? ¿Alguna vez pisaron excremento de perro sin darse cuenta? Se escucha las respuestas.	10
Proceso	El profesor forma parejas. Un integrante de cada pareja ser vendada sus ojos, una vez que esto pase, el profesor esconderá un chocolate dentro del salón, los estudiantes que no están vendados deberán guiar a sus parejas al chocolate sin tocarlos solo diciendo: frio si está lejos, caliente si está cerca y quemado si ya lo encontró. Empieza la dinámica. El profesor evaluara la comprensión del estudiante vendado y la claridad que emplea al hablar el estudiante guía.	70
Salida	Los estudiantes escriben en un papel como hubieran querido que sea el juego para que lo encuentren más rápido al chocolate.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprension Oral	Trabaja en equipo, emplea un vocabulario claro.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N° 12

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : hazme reir.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a recitar chistes correctamente.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor entra aaula y saluda. El profesor hace algunas preguntas: ¿Cuántas veces al día ríen? ¿Alguno de ustedes se rio hasta orinarse? Se escucha las repuestas.	10
Proceso	El profesor pide a cada alumno que pase y recite un chiste, si el chiste no da gracia hará un castigo. Empieza la dinámica, algunos rien otros no. El profesor evalúa el carisma con que el alumno cuenta un chiste y la fluidez que tiene al hablar.	70
Salida	Los estudiantes escriben en una hoja aparte los chistes que más le gustaron.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Muestra coherencia y precisión al contar un chiste.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°13

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : adivinanzas.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden el uso de *puedo* y *no puedo.*

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor hace las siguientes preguntas: ¿Alguna vez oyeron alguna adivinanza? ¿Fue fácil adivinar la respuesta?	10
Proceso	El profesor forma parejas y cada pareja deberá pensar en una adivinanza, los dos deben salir al frente y recitarla. El profesor deberá observar con detenimiento a todos los estudiantes. El profesor debe mantener el orden y el respeto en el aula. El profesor evalúa la actitud ante el área sumado con la fluidez y participación de los estudiantes.	70
Salida	Los estudiantes eligen la mejor adivinanza de todas y la escriben en una hoja aparte para el periódico mural.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Muestra respeto y cooperación en el aula.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°14

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : sigue mi cuento.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes deben mostrar su creatividad para crear cuentos oralmente.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor hace las siguientes preguntas: ¿Cuántos de ustedes saben la historia de la caperucita roja? ¿Creen que el lobo feroz estaba hambriento? Se escuchan las respuestas.	10
Proceso	El profesor ordena a sus alumnos que se sienten de tal forma que formen un círculo. El profesor explica a sus alumnos: Yo empezare contando un cuento y cada uno de ustedes seguirá la ilación y me ayudaran a terminarlo. El profesor empieza con: un dia en un lugar muy lejano vivía una ancianita... El alumno le sigue y así sucesivamente. El profesor debe evaluar la creatividad rápida de cada alumno para seguir el cuento hasta terminarlo.	70
Salida	Los estudiantes escriben la parte del cuento que más les gusto y se lo entregan al profesor en una hoja aparte.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Crea cuentos de forma rápida y coherente.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°15

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : convenzo a mis compradores.
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes buscaran la forma de convencer a las personas a comprar algo.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El profesor entra al aula y saluda. El profesor saca del maletín cinco figuras: 5. Una casa 6. Un auto 7. Un vestido 8. Una computadora 9. Un reloj de pared. Los alumnos miran atentamente las figuras. El profesor hace las siguientes preguntas: ¿Cuantos quisieran tener cosas tan bonitas como la de las figuras? Si ustedes las vendieran ¿creen que las personas se las compren? Se escucha las respuestas.	10
Proceso	El profesor forma cinco grupos de trabajo: Grupo 1: casa Grupo 2: auto Grupo 3: vestido Grupo 4: computadora Grupo 5: reloj de pared. El profesor deberá parar de grupo en grupo y los alumnos deben convencer al profesor a comprar alguna de estas cosas.	70
Salida	Los estudiantes argumentan sus ideas y persisten en su posición.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Infiere el sentido global del texto, a través de estos.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°16

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : Inglés
1.3. Tema : salvo a mi cliente
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a utilizar argumentos coherentes para un determinado fin.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El profesor saca de su maletín un recorte de periódico en donde dice que se busca a un asesino en serie. El profesor lee la noticia en voz alta. Los alumnos escuchan atentamente.	10
Proceso	El profesor forma parejas de trabajo. Uno de ellos es acusado de ser el asesino de la noticia, el otro estudiante es el abogado que trata de argumentar y demostrar la veracidad de su cliente. El profesor monitorea el trabajo. El profesor evalúa la argumentación del alumno.	70
Salida	Los estudiantes argumentan con coherencia para demostrar la inocencia de su cliente.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Expresión y comprensión Oral	Infiere el sentido global de la argumentación.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°17

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : Inglés
1.3. Tema : jugando con las vocales.
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden dominar los cambios dialecticos.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El profesor hace las siguientes preguntas: ¿Chicos algunos de ustedes ha experimentado un cambio rotundo en sus vidas? Como por ejemplo ¿cambio de comida? ¿Cambio de casa? Se escuchan las repuestas El profesor explica el tema.	10
Proceso	El profesor escribe en la pizarra: "estaba la señorita sentada en la butaca, vino su padre y le dijo: ¡hija! ¿Por qué estás tan flaca? " El profesor divide a sus alumnos en dos grupos. El profesor explica que las palabras de la pizarra en realidad es una canción. El profesor enseña la canción. El grupo 1 debe cantar la canción cambiando todas las vocales por la letra "a". El grupo 2 debe cantar la canción cambiando todas las vocales por la letra "e". El grupo que lo hace mejor gana. El profesor evalúa el esfuerzo que emplea cada alumno.	70
Salida	Los estudiantes escriben en una hoja aparte lo aprendido.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Domina los cambios dialecticos.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°18

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : Inglés
1.3. Tema : creando cuentos.
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes aprenden a crear cuentos.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Ss' responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El profesor saca de su maletín una pequeña pelota. El profesor entrega la pelota a un estudiante mientras que él pone música. Mientras suena la música los estudiantes se deben pasar la pelota. El que queda con la pelota cuando acabe la canción debe decir una palabra ya sea objeto, animal, plata, persona. Así se hará por cinco veces. El profesor escribe en la pizarra las palabras que los estudiantes dicen.	10
Proceso	El profesor entrega a cada alumno una hoja bond vacía y les dice que cada uno escriba un cuento con las palabras que están en la pizarra. El profesor monitorea el trabajo.	70
Salida	Los estudiantes leen en voz alta sus cuentos.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Producción de Textos	Capacidad de creación con palabras predispuestas.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°19

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Área : Inglés
1.3. Tema : contestamos preguntas de lo aprendido.
1.4. Grado / sección :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes demuestran lo aprendido.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Ss' responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El profesor hace una ***dinámica: ahorcado.*** El profesor dibuja en la pizarra la figura representativa de ahorcado, llama dos estudiantes al frente y hace preguntas, ambos estudiantes se pueden ayudar.	10
Proceso	El profesor entrega a los estudiantes un pequeño examen que permita demostrar lo aprendido por los alumnos. No es permitido copiarse. El profesor monitorea el trabajo	70
Salida	Los estudiantes entregan sus exámenes.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprensión de Textos	Demuestra lo aprendido en clase.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación

SESION N°20

INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. I.E : Coronel Pedro Portillo
1.2. Area : Inglés
1.3. Tema : recordando lo aprendido
1.4. Grado / seccion :
1.5. Time : 90'
1.6. Date : Miércoles, Setiembre

OBJETIVO:

Los estudiantes recuerdan todos los temas que se han dado en clase.

RECURSOS:

Dibujos Libro de trabajo
Pizarra Plumón y borrador
Hojas de colores

DIDACTIC SEQUENCE:

Pasos	Estrategias	Tiempo
Inicio	El Profesor Saluda a los estudiantes. El Profesor llama lista de asistencia. El Profesor pregunta de la fecha: ¿cuál es la fecha de hoy? Ss' responden la pregunta. El Profesor pregunta por un voluntario El Profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra la fecha complete y todo los estudiantes leen y escriben la fecha. El profesor hace una ***dinámica: recordando lo aprendido.*** El profesor entrega a cada alumno una hoja de color, el alumno deberá enumerar las hojas de acuerdo a los temas tratados. Se formara una especie de ludo en el piso del aula.	10
Proceso	El profesor hace preguntas, los alumnos responden, el que responde correctamente avance un cuadro y así sucesivamente. El que está al último tendrá menos nota y el que esta primero obtendrá la mayor nota.	70
Salida	Los estudiantes recogen las hojas y ordenan el aula.	10

EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Instrumento
Comprensión de Textos	Recuerda todo los temas tratados.	Ficha de evaluación
Actitud	Participa en la clase. Muestra interés en las clases dictadas.	Guía de Observación