



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE IDIOMAS

“Influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3^{er} secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN EN IDIOMAS

AUTOR:

PETER LUCIO BRICEÑO MAURICIO

ASESOR:

MSc. HUGO REQUEJO VALDIVIEZO

ASESOR TEMATICO:

Dr. MIGUEL MEDINA LESCANO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TRUJILLO – PERÚ

2018

Dedicatoria

A mis padres, quien agradezco de todo corazón por el amor, fortaleza y apoyo incondicional que me brindan a diario para luchar por mis sueños y a mi hermano, que ha estado presente en todos los momentos difíciles de mi vida, como los buenos momentos; siendo como un segundo padre para mí.

Agradecimiento

Me gustaría agradecer a Dios por todo lo que me ha dado y la fuerza necesaria para completar todos los obstáculos que vinieron a mi vida.

Al mismo tiempo, agradezco a mis padres y a mi hermano por ser los que me han motivado a mejorar en todo lo que he hecho. A mis profesores Ana Gonzales Castañeda y Miguel Medina Lescano por compartir sus conocimientos y sabiduría conmigo, además de ser una parte importante en mi formación profesional.

De manera especial agradecer a las autoridades, docentes, y estudiantes de la Institución Educativa “San Juan” que me permitieron realizar mi trabajo de investigación.

Declaratoria de autenticidad:

Yo PETER LUCIO BRICEÑO MAURICIO, en calidad de autor del trabajo de investigación sobre “Influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018”, por la presente declaro a la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO que todo los datos e información presentada en esta investigación son auténticos y veraces.

Presentación:

Presento ante ustedes la tesis titulada “Influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018”, para la obtención del título de Licenciado en Educación en Idiomas la misma que someto a su consideración.

RESUMEN

En la actualidad se considera de gran importancia el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua extranjera, especialmente en la competencia de la producción oral (speaking). Por tal razón el presente trabajo de investigación se enfocó en como influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje de la producción oral en los estudiantes de tercer año del I.E. San Juan. El enfoque de esta investigación es pre-experimental y cuenta con una población de 499 estudiantes con una muestra conformada por 34 estudiantes del 3 “H”. Se usó la observación como técnica para evaluar la variable dependiente “Producción oral” y el instrumento utilizado fue una rúbrica para medir el nivel de producción oral del idioma inglés lo cual contiene cuatro criterios a evaluar (comprensión, fluidez, uso del idioma y la pronunciación). Después de realizar la investigación, se pudo obtener como resultado que los estudiantes si respondieron bien al uso de actividades lúdicas, por lo cual se concluyó que estas actividades lúdicas son de valiosa importancia para mejorar la producción oral, por lo cual se recomienda que los profesores incluyan actividades lúdicas dentro de sus sesiones de aprendizaje para asegurar un aprendizaje significativo de forma dinámica e innovadora.

Palabras Clave: Actividades Lúdicas, Aprendizaje, Idioma Ingles, Producción Oral

ABSTRACT

Currently, great importance has been placed on learning English as a second language, especially in oral production (speaking). For this reason, the present research work focused on how playful activities influence the learning of oral production in the third year students of the I.E. San Juan. The focus of this research is pre-experimental and has a population of 499 students with a sample consisting of 34 students of the 3 "H". Observation was used as a technique to evaluate the dependent variable "Oral production" and the instrument used was a rubric to measure the level of oral production of the English language which contains four criteria's to evaluate (comprehension, fluency, language in use and pronunciation). After carrying out the research, it was possible to obtain as a result that the students responded well to the use of playful activities, for which it was concluded that these play activities are of great importance to improve oral production, for which it is recommended that the teachers Include playful activities within their learning sessions to ensure meaningful learning experience in a dynamic and innovative way.

Key Words: Playful Activities, Learning, English Language, Oral Production

Índice

Dedicatoria.....	2
Agradecimiento.....	3
Declaratoria de autenticidad.....	4
Presentación.....	5
Resumen.....	6
Abstract.....	7
I. INTRODUCCIÓN.....	10
1.1 Realidad Problemática.....	10
1.2 Trabajos Previos.....	11
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	13
1.3.1 La Lúdica.....	14
1.3.2 El Juego.....	15
1.3.3 Actividades Lúdicas.....	16
1.3.4 Producción Oral.....	19
1.3.4.1 Comprensión.....	20
1.3.4.2 Fluidez.....	20
1.3.4.3 Uso del Idioma.....	20
1.3.4.4 Pronunciación.....	21
1.3.4.5 El método comunicativo.....	21
1.3.4.6 Taller “WePlay”.....	22
1.4 Formulación del Problema.....	25
1.5 Justificación del estudio.....	26
1.6 Hipótesis.....	27
1.7 Objetivos.....	27
1.7.1 General.....	27
1.7.2 Específicos.....	27
II. MÉTODO.....	28
2.1 Diseño de Investigación.....	28
2.2 Variables, Operacionalización.....	29
2.3 Población y muestra.....	30
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad..	31
2.5 Métodos de análisis de datos.....	31
2.6 Aspectos éticos.....	31
III. RESULTADOS.....	32
IV. DISCUSION.....	35

V. CONCLUSIONES.....	36
VI. RECOMENDACIONES.....	37
VII. REFERENCIAS.....	38
ANEXOS.....	41

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

El presente trabajo de investigación da una visión clara de cómo el aprendizaje de una segunda lengua es importante y necesaria, especialmente si aún se estudia en una Institución Educativa. Este trabajo de investigación demostrará cómo el aprendizaje puede ser más eficaz si se utilizan actividades lúdicas como mediadoras entre el nuevo idioma que se enseñará y el estudiante.

Además, las actividades lúdicas se utilizarán para captar el interés del estudiante por el aprendizaje de una segunda lengua, teniendo en cuenta que vivimos en un mundo globalizado donde aprender un idioma extranjero es de gran importancia.

El objetivo de este trabajo de investigación es obtener resultados enriquecedores que nos permitan verificar cómo las actividades lúdicas cumplen un papel importante en el aprendizaje de un segundo idioma; por eso, este trabajo de investigación tendrá en cuenta los eventos reales que suceden en una realidad nacional, regional y local.

A nivel nacional el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) aprobó un Decreto Supremo N° 007-2016 “Inglés Puertas al Mundo” donde busca que los alumnos de las escuelas estatales tengan más horas de estudio del idioma inglés que es usado como una lengua de enlace en todo el mundo. El objetivo es mejorar la enseñanza del idioma inglés para que los mismos estudiantes entren a las instituciones educativas ya con un nivel óptimo del idioma de acuerdo a estándares internacionales. Teniendo en cuenta que el idioma inglés les permitirá tener mejores oportunidades y desarrollarse en un mundo globalizado. Así mismo este plan ofrece becas de estudio para que los mismos alumnos tengan la oportunidad de aprender en un centro de idiomas en el país. A la misma vez darles a los docentes la oportunidad de capacitarse en la universidad de Arizona, en los Estados Unidos y así capacitarse dentro del país donde fortalecerán sus habilidades lingüísticas y metodológicas.

A nivel regional, la enseñanza del idioma inglés no se brinda en todas las instituciones educativas públicas, por no considerarlo dentro del currículo nacional, especialmente en los pueblos alejados de la serranía liberteña. Por tal motivo muchos de los estudiantes de esa zona, no tienen los medios, recursos y el acceso para aprender el idioma inglés.

Lo mismo sucede a nivel local, donde muchas de las instituciones educativas solo brindan dos a tres horas a la semana en la enseñanza del área de inglés y eso es insuficiente para lograr un aprendizaje significativo. Es por eso que se observa que los estudiantes que culminan el nivel secundario no tienen un nivel óptimo del idioma y no pueden comunicarse de una manera eficaz.

En la institución educativa San Juan se ha podido comprobar que los profesores que enseñan el área de inglés no desarrollan actividades lúdicas para captar el interés del estudiante, como también no promueven el uso constante del lenguaje oral entre sus estudiantes dentro del aula. Es por ello que se observa que los estudiantes no se pueden comunicar de manera coherente, clara y precisa; mostrando dificultad en la comprensión, pronunciación, fluidez y el buen uso del lenguaje: gramática, vocabulario.

Es por esta razón que se pretende mejorar la producción oral de los estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018, aplicando un taller de actividades lúdicas.

1.2. Trabajos Previos.

El presente trabajo de investigación tiene como variables: las actividades lúdicas y la producción oral del idioma inglés; es por ello que dicha investigación se sustenta en las siguientes tesis, que le dará el rigor científico a mi trabajo.

León (2014) en su tesis “Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés. caso: estudiantes de mecatrónica del Senati, de La Esperanza-Trujillo. ciclo académico 2013-II.” Su objetivo es que la aplicación de las técnicas participativas mejore la expresión oral del idioma inglés. Siguiendo un diseño cuasi

experimental, el autor aplicó un pre y post- test, estableciéndose cinco niveles de evaluación: excelente, muy bueno, bueno, regular y malo. Manteniendo una población de 60 estudiantes distribuidos en diferentes bloques: PT 2, PT 9, PT 15, PT 20. Teniendo una muestra de 27 estudiantes de la carrera de Mecatrónica. En el estudio se aplicó cuasi-experimental donde se trabajó dos grupos: un grupo control y un grupo experimental. A la misma vez la aplicación de las técnicas participativas determinó un progreso, altamente significativo, en la expresión oral del idioma inglés.

Slater y Ventura (2015) en su tesis “Influencia del Taller “Learning by Acting” en la producción oral del idioma inglés de los estudiantes del 5° “A” del nivel primario de la I.E.P San Lucas, Tarapoto - 2014, tuvo como finalidad mejorar la producción oral con el uso de estrategias como principal el TEATRO. Teniendo como población 150 estudiantes y muestra de 23 y a la misma vez cuenta con un diseño de investigación cuasi-experimental con mediciones antes y después de aplicar el taller. Llegando a las siguientes conclusiones: Se pudo comprobar que la metodología aplicada, contenidos y evaluaciones del taller “LEARNING BY ACTING” si influyó en la producción oral del idioma inglés. Durante los ocho talleres los alumnos fueron evaluados de 4 componentes de la producción oral, la primera fue fluidez donde mostró que el 17% de los alumnos son muy buenos, el 48% son buenos, el 30% son regulares y 04% son malos. Con respecto al componente COHERENCIA el 9% de los estudiantes son muy buenos, el 39% son buenos, el 48% son regulares y el 04% son malos. Con respecto al componente de COHESIÓN el 04% de los estudiantes son muy buenos, el 35% son buenos y el 48% son regulares y el 13% son malos. Con respecto al componente de ENTONACIÓN el 0% de los estudiantes son muy buenos, el 22% son buenos, el 61% son regular y el 1-7% son males. Como se muestran en los gráficos N° 03, 04, 05 y 06. Por último, Slater y Ventura recomiendan el uso de su taller “LEARNING BY ACTING” para evaluar y mejorar el proceso de enseñanza o aprendizaje con respecto a la producción oral.

Guerra (2012) en su tesis “Las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés, en los estudiantes de los octavos años sección vespertina de la escuela fiscal básica vencedores de la ciudad de Quito en el año lectivo 2011 -2012”. Tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo de la Expresión Oral del Idioma Inglés,

mediante un manual de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Teniendo como población 140 estudiantes y no se realizó muestreo porque se cuenta con una población conformada por 140 estudiantes la cual no es suficientemente grande para utilizar la técnica y se aplicó a todos. Lo cual la investigación es cuali-cuantitativa ya que se manejó datos tanto cuantitativos como cualitativos, se efectuó compartiendo los hechos y experiencias para que cree un manual. Llegando a las siguientes conclusiones: Se pudo probar que la gran parte de los estudiantes tienen poco interés y curiosidad por las clases de inglés debido a la falta de actividades que motiven al alumno al aprendizaje. Sin embargo, muestran una necesidad de querer aprender y expresarse oralmente. Guerra recomienda que es necesario aplicar actividades lúdicas orales que motiven al estudiante mejorar su entonación, acento, y ritmo lo cual ayudan a pronunciar el idioma inglés con más claridad.

Armijos (2013) en su tesis “Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de educación básica del centro educativo particular alianza en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato” tiene como objetivo profundizar las actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la destreza oral. Contando con una población de 16 estudiantes y se trabajó con la población total y para comprobar la eficacia del trabajo se tomó en cuenta estudiantes del quinto año para comparar de qué manera las actividades lúdicas han influido en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año. El presente trabajo tiene como investigación no experimental y descriptivo. Llegando a las conclusiones que al desarrollar las actividades lúdicas mejoran y ayudan a progresar la enseñanza de los estudiantes, al participar y expresarse con el idioma inglés. Tomando como recomendación el uso de las actividades lúdicas así lograr una completa participación de los estudiantes y así evitar la monotonía en las clases.

1.3. Teorías Relacionadas al Tema

Domínguez (2015) define las actividades lúdicas como algo muy importante para el aprendizaje siendo una clave muy importante lo cual los alumnos cuentan para aprobar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos. A la misma vez

menciona como la pedagógica lúdica es mucho más que jugar lo cual uno mismo se tiene que visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, como una forma individual y colectivo. Como debemos establecer de forma sistemática e intencional, pero más que nada hacerlo de una manera creativa y así ser mutuo con los alumnos y los objetos o contenidos de aprendizaje.

Para poder lograr esto se requiere un cambio en la forma como piensan los profesores, que permita restaurar el valor pedagógico del juego. Este autor presenta cinco principios fundamentales: a) Significatividad; b) Funcionalidad; c) Utilidad; d) Globalidad; y e) Culturalizad, como pieza clave para lograr un aprendizaje eficaz. En este estudio se ha considerado solo tres fundamentos establecidos en su teoría, Principio de significatividad, Principio de adquisición del concepto, y principio de utilidad.

Finalmente, Domínguez menciona como la lúdica es una de las actividades más importantes para el desarrollo y el aprendizaje del estudiante y al hacer esto contribuye a un desarrollo total e integral de la persona en cualquier etapa de su vida. De la misma manera que se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje. Tratar de evitar cualquier dificultad que pudieran limitar el pensamiento del alumno y así poder lograr conexiones con una atmósfera buena donde se sientan los estudiantes lo suficientemente bien para realizar sus objetivos dentro de la clase.

1.3.1 La Lúdica

Definición

La lúdica es calificado como aquello que tenga una conexión con el juego, obtenido en su etimología del latín “ludus” lo cual su significado es juego, una actividad de diversión donde una persona se siente libre de tensiones y de cualquier regla establecido Montañés (Citado por Bernal 2015). Por otro lado, Moreno (2003) afirma

que la lúdica aparece en todas las expresiones del ser humano que exige emociones para divertirse y disfrutar a lo largo del desarrollo de la persona. Debido a esta naturaleza de la condición humana, Moreno afirma que lo lúdico se forma como una parte importante del desarrollo integral del ser humano, tan importante como otras partes históricamente aceptadas: lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo y lo moral. Para Moreno, el juego es el factor decisivo para mejorar el desarrollo del individuo, ya que, con mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, existen mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social.

En resumen, la lúdica es una parte integral que permite a los individuos explorar, experimentar, expresar y aprender una cantidad de conocimiento. Al mismo tiempo, permite que las personas participen en algún tipo de experiencias de aprendizaje de su ser mismo para desarrollarse de manera integral. Para estas funciones y propósitos, el juego es una parte esencial de las personas, ya que es un componente principal para su formación en relación con su entorno y el tipo de relación que pueden tener con una comunidad.

1.3.2 El Juego

Definición

Gutiérrez (2002) nos dice que jugar es aprender, socializar, crear y sentir placer. Para ella, jugar es fortalecerse a sí mismo y, al mismo tiempo, reconocer a los demás, a los que están fuera de uno mismo. Este mérito permite que el individuo pueda explorar la realidad y tratar de dominarla. Este contacto con el mundo a menudo se lleva a cabo a través del juego a partir de fantasías, lo que nos permite proyectar el mundo interior y crear nuestro propio espacio. Según la autora el juego te permite compartir lo que has creado con otros mediante el establecimiento de vínculos emocionales y sociales.

Para Gutiérrez, desde los primeros años uno ha tratado de entender el mundo a través de juegos de diferentes tipos: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas, etc. Estos juegos se basan en diferentes etapas o áreas que deben desarrollarse en el niño. Por ejemplo, en las actividades lúdicas del simbolismo, ciertos

comportamientos se cambian según su propia percepción, mientras que en los juegos de reglas el comportamiento se limita a través del trabajo en equipo.

Los juegos en la enseñanza de lenguas

Al aprender un idioma extranjero, es muy útil que el alumno se sumerja en un medio en el que pueda comunicarse de acuerdo con el idioma que está aprendiendo. Por eso, se busca que la enseñanza de un idioma extranjero sea dinámica, divertida y motivadora para que el contacto educativo que el alumno reciba sea significativo y duradero. Estos tipos de conexiones abren la forma en que los juegos pueden funcionar como una herramienta de enseñanza. Aunque, su valor pedagógico y efectividad no son completamente aceptados o entendidos actualmente. Juan y García argumentan que, el juego ha sido visto como una técnica de aprendizaje habitual durante toda la historia, el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino por recorrer.

El valor del juego en la educación primaria alcanza nuevos niveles cuando se lo considera una herramienta estimulante y motivadora que va de la mano con materiales originales que pueden ser adecuados para su desarrollo. De esta manera, aumenta el nivel de participación y concentración de los niños, lo que permite la mayoría de las cosas, tales como; enriquecer el vocabulario, mejorar la gramática, fomentar el trabajo en equipo, promover la sociabilidad y desarrollar la capacidad creativa y comunicativa (Juan y García, 2013). En esta oportunidad, Genesse (1994, citado en Juan y García, 2013) argumenta que después de cada juego en un aula de lengua extranjera debe haber un objetivo didáctico específico que le permita dar una función formativa y educativa.

1.3.3 Actividades Lúdicas

La palabra Actividad lúdica viene del latín “iocus” que significa ridículo, broma, juego y la palabra ludus es sinónimo de iocus y significa acción y efecto de jugar. Y juega, del latín iocari: haz algo con alegría. La actividad lúdica se caracteriza por ser creativa, agradable y gratuita.

Según Huizinga (citado por Mariotti, 2010, p.22) afirma que "El juego es una acción o tarea que se desarrolla dentro de ciertos límites temporales y espaciales, de acuerdo con reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene un final en sí mismo y están acompañados por una sensación de tensión y alegría y la conciencia de ser diferente a la vida ordinaria "de acuerdo con esta definición el juego es una acción gratuita pero con sus respectivas reglas aceptadas y asociadas con la sensación de alegría.

Tipos de Juegos (Actividades Lúdicas)

En la presente investigación se presentarán diversas actividades lúdicas basados en la investigación de Ledo (citado por Valenzuela R. (2015)), que en su artículo menciona diferentes tipos de juego, así: “juegos de observación, juegos de deducción y lógica, juegos con palabras, juegos de simulación, juegos de colaboración”

- Juegos de observación y memoria.
 - Actividades lúdicas donde se describe nombres, situaciones, recetas, objetos.
- Juegos de deducción y lógica.
 - Buscar la forma en completar frases, seguir secuencias, a la misma vez describir personajes.
- Juegos con palabras.
 - Actividades en donde el estudiante se relaciona con el idioma a través de la imitación de sonidos como las adivinanzas, trabalenguas, rimas, chistes, canciones, poemas, exposición de recetas y debates.
- Juegos de simulación.
 - Usar actividades de gestos, sonidos, acciones en contexto real, como, por ejemplo: role plays y dramatizaciones.
- Juegos de competición.
 - Un ejemplo de este tipo de juegos son los bingos, taboo y rueda de fortuna.
- Juegos de colaboración.
 - Se puede trabajar con experimentos, preparación de recetas, elaboración de proyectos.

- Juegos de asociación.
 - En los que se relaciona situaciones, objetos, actos, como por ejemplo el asociar un animal con la onomatopeya, el color y la forma.

Ventajas de la actividad lúdica en el aprendizaje

A la misma vez Ledo (citado por Valenzuela R. (2015)), menciona ventajas del uso de actividades lúdicas que permitiría un incremento en el desarrollo del estudiante lo cual son mencionados:

- Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales.
- Oportunidad y espontaneidad de la producción oral.
- Favorecen al aprendizaje haciéndolo interesante, creativo, interactivo y agradable.
- Hace del aprendizaje un proceso participativo y democrático.
- Hacen que el alumno sea el actor activo y responsable de su propio aprendizaje y el maestro sólo el guía.
- Se pueden aplicar en cualquier momento del aprendizaje, es decir como experiencia previa, en el momento de reflexión, para conceptualizar, o para evaluar el aprendizaje.

Beneficios del uso del juego didáctico.

Las actividades lúdicas que suceden dentro del aula durante toda la enseñanza y el aprendizaje de un idioma extranjero tienen bastantes beneficios como para el estudiante y para el docente. Mientras que estas actividades permiten al alumno enriquecer sus conocimientos y promover su desarrollo emocional y social, mientras que el docente facilita la creación de estrategias metodológicas que favorezcan la asimilación de un idioma extranjero. En este sentido, Lengeling y Malarcher (1997, citado en Juan y García, 2013) clasifican los beneficios que el juego aporta al aula en ciertas áreas, a saber: Beneficios activos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan el uso creativo y el lenguaje espontáneo, promover la competencia comunicativa, motivar y ser divertido.

- Beneficios cognitivos: los juegos se utilizan para reforzar, son útiles para revisar y expandir y enfocarse en la gramática de una manera comunicativa.
- Beneficios dinámicos: los juegos se enfocan en los estudiantes, el maestro actúa como facilitador, construye cohesión en clase, fomenta la participación de toda la clase y promueve una competencia saludable.
- Beneficios de adaptabilidad: son fáciles de ajustar por edad, niveles e intereses, usan las cuatro habilidades y requieren una preparación mínima por parte del estudiante.

El uso pedagógico de los juegos en el aula de inglés hace que el idioma extranjero tenga una utilidad educativa inmediata para los niños. Por otro lado, a través de los juegos, los estudiantes pueden aprender inglés de la misma manera que aprendan su lengua materna, sin darse cuenta de que están estudiando y aprendiendo. Para maximizar los beneficios de los juegos, los profesores deben saber y ser capaces de preguntar qué tipo de juego y qué dinámica tendrán en el aula de lengua extranjera de acuerdo con las necesidades e intereses de los estudiantes. En otras palabras, la efectividad del juego y su impacto en el proceso de aprendizaje depende en gran medida del objetivo didáctico y pedagógico que proponemos como docentes.

En cuanto a los beneficios de los juegos de la enseñanza, Labrador y Morote (2008) afirman que los profesores pueden usar juegos para habilitar la práctica controlada del lenguaje dentro de un marco significativo y su práctica libre dentro de un marco creativo y de recreación.

1.3.4 Producción Oral

Poder hablar inglés es uno de los desafíos más fuertes que atraviesa un estudiante de lengua extranjera, porque la pronunciación correcta de las palabras se complica por la diferencia entre fonemas y letras; esta diferencia hace que sea difícil lograr un diálogo fluido y natural. Guerra (2012) define la producción oral como algo por el cual podemos comunicarnos, expresar nuestras emociones, ideas y a la vez socializar con otras personas, para así poder mantener una comunicación. Sin embargo, se utilizará diferentes métodos para evaluar la producción no considerados por el autor.

Mejia (2010, p 9) señala: “El objetivo de enseñar habilidades de hablar es la eficiencia comunicativa. Los estudiantes deben ser capaces de comprenderse a sí mismos, utilizando su competencia actual al máximo. Deben intentar evitar la confusión en el mensaje debido a una pronunciación, gramática o vocabulario defectuosos, y observar las reglas sociales y culturales que se aplican en cada situación de comunicación.”

Esto indica que, al aprender un segundo idioma, uno de los objetivos principales que tienen los estudiantes es comunicarse oralmente y dominar el idioma aprendido con fluidez y claridad. Es por eso que actualmente hay varios métodos enfocados en desarrollar y perfeccionar las habilidades orales.

1.3.4.1 Comprensión

Componente de producción oral que evalúa la capacidad de usar y agregar significado a las palabras y oraciones del lenguaje hablado. Esta habilidad incluye la atención auditiva, la memoria y la percepción, así como la comprensión total.

1.3.4.2 Fluidez

En general, los estudiantes de lenguas extranjeras se relacionan con el conocimiento del idioma inglés al tener fluidez oral al expresarse. La fluidez verbal es una característica integral de la producción oral, el desarrollo de esta habilidad permite que la comunicación oral sea más espontánea y que los estudiantes se comuniquen de forma natural manteniendo conversaciones claras.

1.3.4.3 Uso del idioma

El uso correcto de la gramática en el habla implica la capacidad de producir las estructuras gramaticales distintivas del lenguaje y de utilizarlas de manera efectiva en la comunicación, teniendo en cuenta las características de la gramática oral. Por ejemplo, los diferentes tipos de cláusulas, en lugar de oraciones completas que a

veces a menudo se unen con conectores como "y" o "pero", pero simplemente pronunciados uno junto al otro, posiblemente con una breve pausa entre ellos. Por lo tanto, la estructura simple y la repetición a menudo pueden ser marcadores de alto nivel de competencia (Hughes, 2002 y Luoma, 2004).

Luoma (2004) menciona como el uso de un vocabulario adecuado implica la capacidad de reconocer y usar palabras de la misma manera que los hablantes del idioma las usan. Implica el uso de colocaciones y frases fijas. Esto incluye también el uso de un lenguaje vago.

1.3.4.4 Pronunciación

La pronunciación es algo fundamental al desarrollo de la producción oral que Morely, Florez, Cornbleet y Carter (citados por Fattah Torkey (2006)), incluye elementos tales como:

- Sonidos: Lo cuales incluyen consonantes y vocales.
- Entonación: Esto se refiere al patrón de cambios de tono. Hay dos patrones básicos: subir y bajar.
- Ritmo: Se crea de acuerdo con la posición del estrés dentro de una sola palabra o un grupo de palabras. Algunas tensiones de palabras tienen posiciones fijas, pero el estrés dentro de un grupo de palabras puede moverse de acuerdo con el significado.
- Vinculación y asimilación: cuando los sonidos están vinculados en el lenguaje hablado, los cambios ocurren debido a la influencia de los sonidos vecinos.

1.3.5 El método comunicativo

Según Nica (s.f.) habla como la enseñanza del idioma inglés para lograr resultados óptimos de aprendizaje ha desarrollado diferentes métodos educativos para facilitar la adquisición del lenguaje. Por lo tanto, para mejorar la producción oral en inglés, se utilizan diferentes metodologías. Este es el caso del Método Comunicativo, un

enfoque para enseñar el idioma inglés que está orientado a la implementación, uso y transmisión del mensaje oral. El método funciona con la interacción entre los estudiantes en grupo o en parejas para entrenar al estudiante hacia la comunicación real.

Las actividades cotidianas, las experiencias y los intereses de los estudiantes que aprenden el idioma para crear oraciones y desarrollar competencias comunicativas se relacionan.

Sobre las características del método de comunicación, se menciona lo siguiente:

- Las actividades implementadas en el aula tienen una intención comunicativa en el idioma extranjero inglés.
- El maestro es un facilitador que guía y dirige las actividades de comunicación.
- Los estudiantes interactúan libremente expresándose y compartiendo sus opiniones e ideas.
- Los errores al hablar son tolerables y naturales en el desarrollo de la competencia comunicativa.
- Permite el uso prudente y mínimo de la lengua materna.
- Usa el lenguaje aprendido en un contexto real.
- Ingrese textos reales en la situación de aprendizaje.
- Dar importancia a las experiencias personales de los estudiantes para contribuir con el aprendizaje.

1.3.6 Taller “WePlay”

Concepto

El taller "WePlay" tiene una metodología dinámica, que permitirá desarrollar y mejorar la producción oral del idioma inglés a través de actividades lúdicas. Estas actividades lúdicas promoverán la motivación, el trabajo colaborativo, el uso de la imaginación y la diversión, que se utilizarán en su totalidad para cumplir su objetivo educativo.

El nombre del taller (WePlay) se simplifica en dos palabras:

We	=	Nosotros
Play	=	Jugar

Es un lugar neutral en el que los estudiantes tienen una participación activa y responsable en todos los pasos del taller usando sus diferentes habilidades e imaginación para comprender una expresión verbal y al mismo tiempo poder expresarla, cumpliendo el rol del maestro como guía.

El taller "WePlay" tiene como objetivo mejorar la producción oral del idioma inglés de los estudiantes de 3^{ro} grado "H" del nivel secundario de la I. E. San Juan - Trujillo 2018.

Características:

El taller "WePlay" servirá para motivar la participación activa de los estudiantes. Dicho taller brindará un ambiente amigable y divertido para todos los estudiantes. En el taller "WePlay", el profesor utilizará diferentes actividades de juego para enseñar el idioma, constará de siete sesiones de aprendizaje de 45 minutos.

Fundamentos:

El taller "WePlay", cuenta con tres fundamentos basados en la teoría de Domínguez (2015):

- Principio de significación: Se logrará la significatividad si el nuevo conocimiento se relaciona con lo que ya se posee, pero solo si se toman en cuenta los contextos, la realidad misma, la diversidad en la que se sumerge el alumno. El aprendizaje estará interconectado de alguna manera con la vida real. El profesor logrará que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes, hará posible el desarrollo de la motivación para aprender y la

capacidad de desarrollar nuevos aprendizajes y promover la reflexión sobre la construcción de nuevas actividades lúdicas.

- Principio de adquisición del concepto: Se promoverá el concepto de las reglas dado que a través del juego el alumno empezará a comprender cómo las cosas funcionan y cómo existe una conexión para todo, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que hay reglas de comportamiento que se deben obedecer para lograr cumplir las metas deseadas.
- Principio de utilidad: Las actividades lúdicas se utilizarán como refuerzo para la motivación, así lograr un final satisfactorio: lo cual será aprender.

Etapas

Etapa 1: Motivación

En esta etapa los estudiantes reciben la motivación necesaria para engancharlos en el tema. Lo cual también durante esta etapa los estudiantes podrán repasar lo aprendido en clases anteriores relacionándolo con la vida real.

Objetivos:

- Motivar al estudiante
- Activar los saberes previos
- Crear un ambiente agradable
- Introducir el tema

Estrategias:

- Memorización
- Ejercicio de repetición

Etapa 2: Presentación / Desarrollo

En esta etapa los estudiantes aprendan a través de diversas actividades lúdicas que promueven el orden. Estas actividades contarán con reglas lo cual el alumno deberá prestar atención y cumplir si es que quiere ganar en la competencia.

Objetivos:

- Obedecer las reglas del docente a través de las actividades lúdicas.
- Los estudiantes repetirán las reglas en forma oral.

Estrategias:

- Memorización
- Uso de realia
- Uso de Flash Cards
- Juegos en grupos
- Organizar palabras

Etapa 3: Evaluación

En esta etapa los estudiantes demuestran y aplican lo aprendido durante las dos primeras etapas a través de actividades lúdicas con el fin de desarrollar la producción oral del idioma inglés.

Objetivo:

- Demostrar lo aprendido en el desarrollo de la producción oral.

Estrategias:

- Role Play
- Memorización
- Charadas
- Uso de Imágenes

1.4. Formulación al Problema

¿Cuál es la influencia del taller “WePlay” con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018?

1.5. Justificación del estudio

Este trabajo de investigación es viable por las siguientes razones:

A. Teórica:

Este trabajo de investigación se basa en la Teoría de que las actividades lúdicas es una estrategia pedagógica depreciada. Esta teoría según la investigación realizada por Claudia Teresa Domínguez Chavira, en donde nos dice que, para ella, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas. A través de las actividades lúdicas se mejorarán las emociones, ya que es un factor muy importante que determina el potencial del desarrollo humano.

B. Práctica:

El presente trabajo de investigación brindará datos sobre el pre y post test de los estudiantes igual como las sesiones de aprendizaje que se desarrollarán en el taller “WePlay” para mejorar la producción oral del idioma inglés.

C. Metodológica:

Para realizar este trabajo de investigación, se empezará con la aplicación del pre test de los estudiantes de la I.E “San Juan” para conocer cuáles son las áreas donde más se necesita enfocar y decidir en las actividades correctas. Después de conocer esos detalles, se presentará un taller donde se explicará cómo las diversas actividades lúdicas serán utilizadas para el mejoramiento de la producción oral. Una vez realizado estos dos pasos, se pondrá en práctica el taller para verificar cómo influyen las actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés.

D. Relevancia Social:

Los futuros docentes en la enseñanza del idioma inglés tienen que trabajar en buscar nuevas estrategias metodológicas en cómo llegar a sus estudiantes y ver diversos recursos didácticos que vayan de la mano con las necesidades y realidad de sus estudiantes. Es por eso que con este trabajo de investigación se pretende lograr el uso de actividades lúdicas en la producción oral en la enseñanza del idioma inglés.

E. Viabilidad:

El trabajo de investigación presentado es viable porque es funcional y medible.

1.6. Hipótesis

Hipótesis de Investigación:

“Las actividades lúdicas influyen en la mejora de la producción oral en el idioma inglés en los estudiantes del 3ero de secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.”

Hipótesis Nula:

“Las actividades lúdicas no influyen en la mejora de la producción oral en el idioma inglés en los estudiantes del 3ero de secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.”

1.7. Objetivos

1.7.1. General

Analizar la influencia de las actividades lúdicas en la producción oral en el idioma inglés en estudiantes del 3ero año de secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.

1.7.2. Específicos

- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la comprensión de la producción oral en el idioma inglés de los estudiantes de 3^{ero} Secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.
- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la fluidez de la producción oral en el idioma inglés de los estudiantes de 3^{ero} Secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.
- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el uso del idioma en la producción oral del idioma inglés de los estudiantes de 3^{ero} Secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.
- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la pronunciación de la producción oral en el idioma inglés de los estudiantes de 3^{ero} Secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Pre-Experimental

Grupo	Pre		Post
GU	O1	X	O2

GU = Grupo único

O1 = Valor de la variable producción oral antes de aplicar X

O2 = Valor de la variable producción oral después de aplicar X

X = Estímulo (Actividades Lúdicas)

2.2. Variables, Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
Actividades Lúdicas	Domínguez (2015) define las actividades lúdicas como algo muy importante para el aprendizaje académico al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos.	Se aplicará las actividades lúdicas en, 10 sesiones de aprendizajes, las que están orientadas a mejorar. 1. Principio de significatividad 2. Principio de adquisición del concepto 3. Principio de utilidad.	1.Despierta la motivación e interés en la sesión	Nominal
			2. Comprende los pasos de desarrollo de las actividades lúdicas	
			3. Retroalimentan lo trabajado en la sesión.	
Producción Oral	Guerra (2012) define la producción oral como algo por el cual podemos comunicarnos, expresar nuestras emociones, ideas y a la vez socializar con otras personas, para así poder mantener una comunicación”.	La producción oral se medirá mediante la aplicación de un pre-test y un post-test, usan la técnica de la observación, a través del instrumento: rúbrica. Las dimensiones de esta variable son: 1. comprensión 2. Fluidez 3. Uso del Idioma 4. Pronunciación	1. Comprende todas las palabras relacionadas con el tema	Ordinal / Intervalo
			2. Habla fluido y con claridad	
			3. Habla sin problemas en gramática o vocabulario.	
			4. Pronuncia de manera clara y adecuada.	

2.3. Población y muestra

Población:

La población utilizada para esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de 3ero secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018, quienes componen un total de (499) estudiantes, de sexo masculino que conforman las secciones A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P del tercero año de secundaria.

Sección	Número de estudiantes
3° "A"	25
3° "B"	35
3° "C"	34
3° "D"	33
3° "E"	35
3° "F"	27
3° "G"	35
3° "H"	34
3° "I"	34
3° "J"	36
3° "K"	34
3° "L"	31
3° "M"	29
3° "N"	25
3° "O"	27
3° "P"	25
Total	499

Muestra:

Estuvo conformada por 34 estudiantes del 3° "H", elegida por conveniencia. Los estudiantes del 3° "H" será el grupo experimental.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Se usó la observación como técnica para evaluar la variable dependiente producción oral.

Técnica	Instrumento
Observación	Rúbrica

Instrumento

El instrumento utilizado fue una rúbrica para medir el nivel de producción oral del idioma inglés lo cual contiene cuatro áreas a evaluar que cuenta con una escala: Excelente (20-17), Bueno (16-13), Bajo (12-11), y Muy Bajo (10-0) lo cual fue elaborado por el autor.

2.5. Métodos de análisis de datos

Estadística descriptiva para conocer el estado de las variables (promedio, desviación estándar y coeficiente de variación).

Estadísticas inferenciales para determinar si hay diferencia en la mediación de la variable antes y después de aplicar el taller. La prueba estadística utilizada es la prueba de Wilcoxon.

2.6. Aspectos éticos.

Se contó con el permiso de la dirección de estudio para realizar el estudio en la institución educativa, los estudiantes fueron informados acerca de la investigación en la que participaron y se respetó todas las normas establecidos por la misma institución educativa.

III. RESULTADOS

Tabla 1. Puntaje obtenido en la producción oral antes de aplicar las actividades lúdicas por los estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan.

N°	Total			Variable
	D-1	D-2	D-3	
1	3	2	5	10
2	3	1	4	8
3	2	2	4	8
4	2	2	5	9
5	2	1	3	6
6	3	1	4	8
7	5	3	8	16
8	3	3	5	11
9	3	1	4	8
10	2	1	4	6
11	4	3	5	12
12	3	2	5	10
13	2	2	4	8
14	5	4	8	17
15	4	3	8	15
16	4	4	7	15
17	3	2	6	11
18	4	3	7	14
19	4	3	5	12
20	2	1	5	8
21	3	2	5	10
22	2	2	5	9
23	2	1	4	7
24	3	1	5	9
25	3	1	4	8
26	3	2	5	10
27	3	1	4	8
28	2	2	4	8
29	2	1	4	7
30	5	4	8	17
31	2	2	5	10
32	3	2	6	11
33	5	4	9	18
34	2	2	6	11
Media	3.029	2.088	5.294	10.441
DS	1.000	0.996	1.508	3.295
CV	0.330	0.477	0.285	0.316

Fuente: Rúbrica

D1 = Comprensión

D2 = Uso del Idioma

D3 = Pronunciación y Fluidez

Tabla 2. Puntaje obtenido en la producción oral después de aplicar las actividades lúdicas en estudiantes del 3ero secundaria de la I.E. San Juan.

	Total			
	D-1	D-2	D-3	Variable
1	3	3	6	12
2	3	2	6	11
3	3	2	6	11
4	3	2	5	10
5	3	2	6	11
6	3	2	6	11
7	5	4	10	19
8	4	3	8	15
9	3	2	5	10
10	3	2	6	11
11	4	3	8	15
12	3	2	6	11
13	3	3	6	12
14	5	5	9	19
15	5	4	9	18
16	5	4	9	18
17	3	3	6	12
18	5	3	9	17
19	4	3	8	15
20	3	2	6	11
21	3	3	6	12
22	2	2	6	10
23	3	2	4	9
24	3	3	6	12
25	3	3	5	11
26	4	3	6	13
27	3	3	6	12
27	3	2	6	11
29	3	2	5	10
30	5	4	10	19
31	3	3	7	13
32	4	3	7	14
33	5	5	10	20
34	4	3	6	13
Media	3.559	2.853	6.765	13.176
DS	0.860	0.857	1.615	3.157
CV	0.242	0.301	0.239	0.240

Fuente: Rúbrica

D1 = Comprensión

D2 = Uso del Idioma

D3 = Pronunciación y Fluidez

Tabla 3. Pruebas de normalidad mediante prueba Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Comprensión	0.831	34	0.000
Uso del Idioma	0.846	34	0.000
Pronunciación	0.850	34	0.000
Producción oral pre	0.891	34	0.003
Comprensión	0.755	34	0.000
Uso del Idioma	0.810	34	0.000
Pronunciación	0.844	34	0.000
Producción oral post	0.857	34	0.000

Los datos obtenidos no tienen distribución normal por lo cual se debe utilizar pruebas estadísticas no paramétricas.

Fuente: Tablas 1 y 2

Tabla 4. Contrastación de la hipótesis mediante prueba de Wilcoxon

	Comprensión	Uso del Idioma	Pronunciación	Producción Oral
Z	-4,025 ^b	-4,564 ^b	-4,880 ^b	-5,173 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0.000	0.000	0.000	0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon				
b. Se basa en rangos negativos.				

Fuente: Tablas 1 y 2

Los promedios obtenidos en el pre son estadísticamente diferentes a los obtenidos en el post. Por lo tanto, las actividades lúdicas han mejorado la producción oral y sus tres dimensiones.

I.V DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación la adquisición de información se realizó a través de una aplicación de pre-test y post-test lo cual los resultados obtenidos concuerdan con León (2014) a tener un resultado positivo debido a que en el post-test se pudo observar un incremento en sus criterios de comprensión, fluidez, uso del idioma y la pronunciación. Según los resultados en el pre-test, se observó en comprensión: (3.02); en uso del idioma: (2.08); fluidez y pronunciación: (5.29); mientras en el post-test indica que hubo una mejoría en la producción oral con altos niveles en comprensión: (3.55); uso del idioma: (2.85); fluidez y pronunciación: (6.76). Mientras que León (2014) tuvo como resultados en su pre-test; en pronunciación: (2.79); en fluidez: (2.86); en comprensión: (2.71) y en dominio del discurso: (2.64). Según el post test los resultados fueron los siguientes: en pronunciación: (4.07); en fluidez: (4.21); en comprensión: (4.21) y en dominio del discurso: (4.36).

En base a los resultados, podemos decir que las actividades lúdicas utilizadas por el profesor provocan en el alumno el deseo de aprender el idioma inglés y, por lo tanto, le brinda la motivación necesaria para aprender un nuevo idioma. Finalmente se puede establecer que los resultados obtenidos en el presente estudio también están de acuerdo con la autora Domínguez (2015) que explica que con las actividades lúdicas los estudiantes podrán lograr un aprendizaje de forma espontánea o relajamiento y que no se trata de solo jugar sino aprender a través del juego. Siguiendo un proceso que lo lleva a lograr sus objetivos.

V. CONCLUSIONES

Una vez realizada la investigación sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de la producción oral se tiene las siguientes conclusiones:

- El programa “WePlay” mejoro la producción oral en el idioma inglés en estudiantes del 3ero año de secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018. (Tabla 4)
- Los resultados nos dicen que la mayoría de los estudiantes muestran una falta de interés cuando se trata de mejorar su nivel de inglés. Al agregar actividades lúdicas, el alumno podría comprender el conocimiento que se adquiere en clase, lo que le permitió organizar la información y comprender mejor las ideas principales. (Tabla 4)
- Las actividades lúdicas mejoran la fluidez en la producción oral, especialmente en donde los estudiantes tienen que comunicar sus ideas de manera espontánea y con claridad. (Tabla 4)
- Las actividades lúdicas mejoro el uso del idioma de los estudiantes al momento de presentar los trabajos de clase. Notando una gran iniciativa de los alumnos para mejorar su vocabulario y evitar los erros gramaticales al momento de expresar sus ideas principales. (Tabla 4)
- Las actividades lúdicas han mostrado ser una forma útil al momento de mejorar la pronunciación de palabras y expresiones. Lo cual se ha podido realizar con precisión al momento de hablar frente a la clase o expresar sus opiniones personales. (Tabla 4)

VI. RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones planteadas de la investigación y con el propósito de buscar soluciones ante el problema presentado en los alumnos de tercero año de la I.E. San Juan, se han podido realizar las siguientes recomendaciones dirigidas hacia el profesor del área de inglés:

- Se recomienda que el profesor de inglés incorpore actividades lúdicas para alentar al alumno a participar más en clase y establecer objetivos. Todo esto permitirá a los estudiantes sentir la necesidad de expresarse en inglés y con la ayuda del maestro los estudiantes podrán lograr mucho a través del esfuerzo.
- Se recomienda que la actividad lúdica que se está aplicando tenga relación con el tema de la clase y asegurándose de que al momento de aplicar la actividad lúdica se explique lo suficientemente claro como para que todos lo comprendan. De este modo, permite que se desarrolle una actividad exitosa en la que los alumnos tienen la oportunidad de expresar sus ideas libre y espontáneamente.
- Se recomienda a los profesores aplicar diferentes actividades lúdicas que incluyen juegos de roles, movimientos físicos, uso de la memoria y mucho más. Con el objetivo de cautivar la atención e interés de los estudiantes. Todo mientras estimula el desarrollo de la producción oral del lenguaje.

VII. REFERENCIAS

- Armijos, G. (2013). Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de educación básica del centro educativo particular alianza en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato. (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Bernal, I. (2015). La Lúdica y El Juego como Estrategia de Aprendizaje en la Enseñanza de inglés como Lengua Extranjera. (Tesis de Licenciatura). Universidad de la Salle, Bogotá D.C.
- Domínguez, C. (2015). La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Depreciada. Universidad Autónoma de Ciudad Juarez, Chihuahua, México.
- Fattah, S. (2006). The Effectiveness of a Task- Based Instruction program in Developing the English Language Speaking Skills of Secondary Stage Students. (Tesis de Ph.D.) Ain Shams University Women's college.
- Guerra, S. (2012). Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Expresión Oral del idioma inglés, en los estudiantes de los octavos años sección vespertina de la escuela fiscal básica vencedores. (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Gutiérrez T. (2002). El juego y la afectividad como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la Lecto-Escritura, con fundamento en la experiencia con niños de 7 a 9 años de jardines de los Andes (Tesis de pregrado). Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Hughes, R. (2002). Teaching and Researching Speaking. Warlow: Longman.
- Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en

la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Disponible en http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Labrador, M., & Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas: Revista electrónica internacional*, 17, 71-84. Disponible en <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

León, G. (2014). *Técnicas Participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés caso: Estudiantes de mecatrónica del Senati. (Tesis de Licenciatura)*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.

Luoma, S. (2004). *Assessing Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mariotti, F. (2010). *El juego: estrategia para humanizar la tecnología. (1era Ed.)*. México: Trillas

Slater, J. y Ventura, E. (2015). *Influencia del Taller “Learning by Acting” en la producción oral del idioma inglés de los estudiantes del 5° “A” del nivel primario de la I.E.P. San Lucas. (Tesis de Licenciatura)*. Universidad Nacional de San Martín, Tarapoto, Perú.

MEJÍA, P. (2008). *Teaching English. Theory and Praxis*. Quito, Ecuador: UCE

MEJÍA, P. (2010). *Didáctica del Idioma II*. Quito, Ecuador: Classroom Publishing.

MEJÍA, P. (2010). *Developing Interactive Oral Expression*. Quito, Ecuador: System graphic.

Moreno, G. (2003). *La lúdica en los procesos educativos infantiles: Un*

proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva. Ponencia presentada en el I Seminario de Ciencias Aplicadas a las Escuelas de Formación Deportiva, Pereira, Colombia.

Ninca, M (s.f.). *Communicative Method in English Language Teaching*.
Presidente de la Republica (s.f.). Aprueba el Plan de Implementación al 2021 de la Política Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y uso del Idioma Ingles – Política “Ingles, Puertas al Mundo”. Decreto Supremo N° 007-2016. MINEDU.

Valenzuela, R (2015). *Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Productivas (speaking and writing) del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de EGB del centro de educación básica Alexander Von Humboldt en el distrito metropolitano de quito en la parroquia de San Antonio de Pichincha. (Tesis de Licenciatura)*. Universidad Central del Ecuador.

ANEXOS

Anexo 1



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE EDUCACIÓN EN IDIOMAS

LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

1.High School	:	I.E. "San Juan"
2.Grade and Section	:	3 rd H
3.High school Teacher	:	Lic. Janet Apolitano Rodriguez
4.Supervisor	:	Dr. Miguel Medina Lescano
5.Trainee	:	Peter Lucio Briceño Mauricio
6.Topic	:	Family
7.Length	:	45´
8.Date	:	20 th April 2018
9.Session Type	:	Speaking
10. Lesson Number	:	01

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Talk about their family.

III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES		DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E E V A L U A T I O N
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher shows one flashcard. Then draws to play the game hang man. Teacher then starts asking questions: Who do you think these people are? (Appendix 1) Students must say aloud the letters that might reveal the hidden word which is "FAMILY". Teacher then ask one question. What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Flashcards Teacher and students' Voice	5'	
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC	O T I V A T	<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. Teacher presents a PPT of the family. (Appendix 2) The teacher asks students to repeat after him to practice the pronunciation of each word. 	Teacher and Students' Voice Board Markers Projector PPT	10'	
III.PRACTICE CONTROLLED	I O N	<ul style="list-style-type: none"> The teacher presents a PPT game "The Hidden Game" and divides the class in four groups. The teacher then takes out a small bell and puts it in the middle of the class while asking for one person from each team to come up to represent the team. The team member that is able to ring the bell fastest gets the chance to look at the board and guess the word. They must say the vocabulary aloud correctly. (Appendix 3) 	Bell Multimedia Projector PPT Teacher and students' voice	20'	
IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION		<ul style="list-style-type: none"> Teacher plays some music and a ball is given out where they must pass it to each other and when the music stops the student who has the ball must answer some questions. (Appendix 4) Teacher asks students: What did we learn today? Who are these people? Teacher asks students: "Did you have a good time?" 	Teacher and students' voice Ball	10'	

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Talk about their family.	Talk about their family by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

VI. BIBLIOGRAPHY

www.mes-english.com

Teaching Materials Collection 2013

Crazy Animals and Other Activities for Teaching English to Young Learners

Appendix (1)



Appendix (02)



Appendix (03)



Appendix (4)



LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

1.High School	:	I.E. “San Juan”
2.Grade and Section	:	3 rd H
3.High school Teacher	:	Lic. Janet Apolitano Rodriguez
4.Supervisor	:	Dr. Miguel Medina Lescano
5.Trainee	:	Peter Lucio Briceño Mauricio
6.Topic	:	Daily Routine
7.Length	:	45´
8.Date	:	4 th May 2018
9.Session Type	:	Speaking
10. Lesson Number	:	02

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/> 2. Text Comprehension <input type="checkbox"/> 3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Say different daily routines.

III. III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES	DIDACTIC RESOURCES	TIME	
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher presents flashcards that are covered. The teacher then starts taking of the pieces of paper until the students can guess the daily routine being shown. (Appendix 1) Teacher then ask one question. What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Flashcards Teacher and students' Voice	5'	F O R M A T I V E
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC	<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. Teacher presents flash cards of more daily routines. (Appendix 2) The teacher asks students to repeat after him to practice the pronunciation of each word. 	Teacher and Students' Voice Board	10'	E E V A L U E
III.PRACTICE CONTROLLED	<ul style="list-style-type: none"> The teacher presents a game and divides the class in half. One student is chosen every round and he must pick up a flashcard from a pile and a member from the team must say the word that describes the picture. You continue until a mistake is made. After that it's the other teams chance. If the word is said correctly one point is given to the team. The team with the most points wins the game. (Appendix 4) 	Teacher and students' voice Board	20'	A T I O N
IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION	<ul style="list-style-type: none"> Teacher takes out a plastic ball and plays music. When the music stops the ss who has the ball answers questions. (Appendix 6) Teacher asks students: What did we learn today? Teacher asks students: "Did you have a good time?" 	Teacher and students' voice Cell Phone	10'	N

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Say different daily routines.	Say different daily routines by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

V. BIBLIOGRAPHY

www.mes-english.com

VI. APPENDIX

Appendix (1)



wake up



take a shower

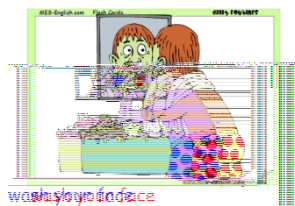


brush your teeth



eat breakfast

Appendix (02)



wash your face



go to work



brush your hair



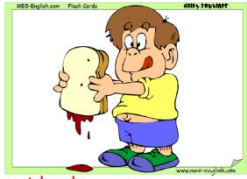
get dressed



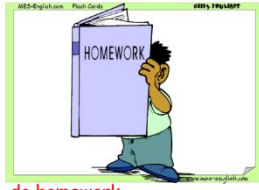
make your bed



study



eat lunch



do homework



eat dinner



take a bath



go to bed

Appendix (03)



LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

1. High School	:	I.E. "San Juan"
2. Grade and Section	:	3 rd H
3. High school Teacher	:	Lic. Janet Apolitano Rodriguez
4. Supervisor	:	Dr. Miguel Medina Lescano
5. Trainee	:	Peter Lucio Briceño Mauricio
6. Topic	:	Adverbs of Frequency
7. Length	:	45´
8. Date	:	11 th May 2018
9. Session Type	:	Speaking
10. Lesson Number	:	03

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Use adverbs of frequency.

III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES		DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E E V A L U A T I O N
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M O T	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher takes a small bag that contains words and asks one student to come up to the class and pick one. He must then draw it on the board while the rest of the class guess it by saying the word aloud. Each picture drawn stays on the board and isn't erased. The teacher then asks some questions. <ul style="list-style-type: none"> Do you do this every day? Do you eat this every day? (Appendix 1) Teacher then ask one question. What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Teacher and students' Voice Markers Paper bag Pieces of paper	8'	
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC	I V A T I	<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. Teacher asks students to take out their books to look at the grammar. Teacher explains in the board the use of adverbs of frequency. (Appendix 2) Teacher ask students to repeat after him to practice the pronunciation of each word. 	Teacher and Students' Voice Board Book	10'	
III.PRACTICE CONTROLLED	O N	<ul style="list-style-type: none"> Teacher splits the class into two groups. One lines up on the left side, one on the right. The teacher then puts a desk in the middle of the class with strips of paper on top. Face down each strip contains a question which the students must answer with the proper adverb of frequency. <ul style="list-style-type: none"> The teacher asks the front student in each group to choose one strip of paper. One group starts and the one that has the strip of paper must ask the person behind him. If he answers correctly, then the person asking the question can sit down. If the person gets it wrong he must go to the back of the line. The winning team is the first where everyone is sitting down! (Appendix 3) 	Teacher and students' voice Board Strips of paper	17'	

<p>IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION</p>		<ul style="list-style-type: none"> Teacher takes out a plastic ball and tells students to pass it to each other but the catch is that when they pass the ball they must say aloud the letters of the alphabet starting with “A”. If the student makes a mistakes he must answer questions. (Appendix 4) Teacher asks students: When do we use always? Give me an example with rarely. Teacher asks students: “Did you have a good time?” 	<p>Teacher and students’ voice</p>	<p>10’</p>	
---	--	---	------------------------------------	------------	--

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Use adverbs of frequency.	Use adverbs of frequency by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

V. BIBLIOGRAPHY

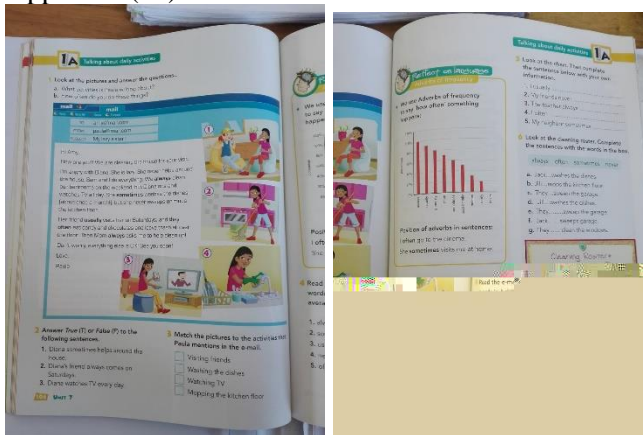
Google images

VI. APPENDIX

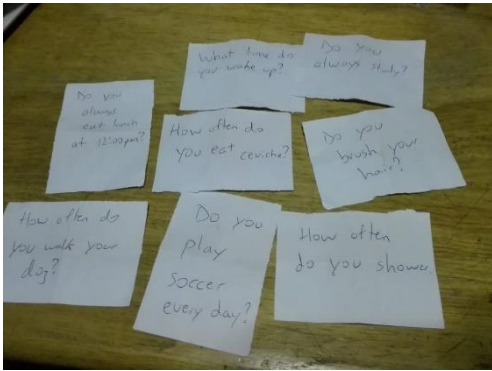
Appendix (1)



Appendix (02)



Appendix (03)



Appendix (04)



LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

1. High School	:	I.E. “San Juan”
2. Grade and Section	:	3 rd H
3. High school Teacher	:	Lic. Janet Apolitano Rodriguez
4. Supervisor	:	Dr. Miguel Medina Lescano
5. Trainee	:	Peter Lucio Briceño Mauricio
6. Topic	:	Simple Present
7. Length	:	45´
8. Date	:	18 th May 2018
9. Session Type	:	Speaking
10. Lesson Number	:	04

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Use the simple present in affirmative, negative and question form.

III.LEARNING PROCESS

PHASES		METHODOLOGICAL STRATEGIES	DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E E V A L U A T I O N
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M O T I V	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher takes out a list of questions that are numbered from 1-6 and a 6 sided die. Teacher asks one student to roll the die and ask him the question according to the number shown in the die he rolled. The teacher writes his answer on the board. After all the questions have been asked the teacher asks a question. <ul style="list-style-type: none"> What do these sentences have in common? (Appendix 1) Teacher then ask one question. <ul style="list-style-type: none"> What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Teacher and students' Voice Markers Die	5'	
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC	V A T I O	<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. Teacher presents a PPT about the use of the present simple tense. (Appendix 2) Teacher ask students to repeat after him when reading the sentences in each slide to practice the pronunciation of each word. 	Teacher and Students' Voice Board PPT Multimedia Projector	10'	
III.PRACTICE CONTROLLED	N	<ul style="list-style-type: none"> Teacher splits the class into four groups and they must choose one to go to the end of the room. Each team receives a set of shapes which they must lay them on the floor in front of their chosen person. That one person will step on the first and pick up the second one, then they must turn it over which contains a question and he must say it to his group members. If group answers it correctly in an oral form the chosen person can advance. One turn per group and the first team to reach the end of the room wins, but if either foot touches the floor, you must go back to the beginning of the line and start again. You can only step on the shapes of paper. (Appendix 3) 	Teacher and students' voice Shapes of paper	20'	

<p style="text-align: center;">IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Teacher tells students that they are going to play the “I Spy” game. Teacher begins by saying “I spy with my little eye something blue” and whoever has something blue answers one of the teacher’s question. The student who was first chosen then continues the process and vice versa while the teacher gives the students questions to answer. <ul style="list-style-type: none"> - What did we learn today? - How is the simple present used? - Did you have a good time? 	<p style="text-align: center;">Teacher and students’ voice</p>	<p style="text-align: center;">10’</p>	
---	--	--	--	---	--

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Use the simple present in affirmative, negative and question form.	Use the simple present in affirmative, negative and question form by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	<p style="text-align: center;">Oral Rubric</p>

VI. BIBLIOGRAPHY

Google images

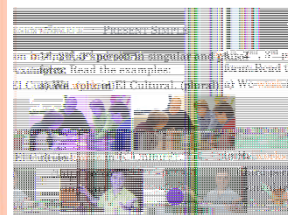
VII. APPENDIX

Appendix (1)









1. What is your favorite dish?
2. Do you like soccer?
3. What foods do you hate?
4. What time do you eat breakfast?
5. Do you read books?
6. What do you speak?



Appendix (2)

<p>PRESENT SIMPLE</p> 	<p>PRESENT SIMPLE</p> <ul style="list-style-type: none"> We use Present Simple to indicate the activities we do all the time. For example: I eat cereal every day. 	
<p>PRESENT SIMPLE</p> <p>c) I cook lasagna. (first person singular)</p>  	<p>PRESENT SIMPLE</p> <p>Questions: We have to use the Verb To Do. For example:</p> <p>a) What does she do?</p> <p>She cleans the house.</p> 	<p>PRESENT SIMPLE</p> <p>b) What do They do?</p> <p>They play soccer.</p> 
<p>PRESENT SIMPLE</p> <p>Negative: We have to use the negative form of the Verb To Do. For example:</p> <p>a) I don't (do not) fix the car.</p> 	<p>PRESENT SIMPLE</p> <p>b) He doesn't (does not) play soccer.</p> 	

Appendix (3)

 <p>Triangle</p>	 <p>Square</p>	 <p>Elipse</p>	 <p>Diamond</p>
 <p>Circle</p>	 <p>Rectangle</p>	 <p>Star</p>	 <p>Heart</p>

LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

- | | | |
|------------------------|---|--|
| 1. High School | : | I.E “San Juan” |
| 2. Grade and Section | : | 3 rd H |
| 3. High school Teacher | : | Lic. Janet Apolitano Rodriguez |
| 4. Supervisor | : | Dr. Miguel Medina Lescano |
| 5. Trainee | : | Peter Lucio Briceño Mauricio |
| 6. Topic | : | Countries, Nationalities and languages |
| 7. Length | : | 45´ |
| 8. Date | : | 25 th May 2018 |
| 9. Session Type | : | Speaking |
| 10. Lesson Number | : | 05 |

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Name most of the countries, nationalities and languages.

III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES		DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M O D E R N	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher plays a game called “Name Ten”. Students must say aloud ten words that best answer each question: <ul style="list-style-type: none"> Why is Peru so special to us? What does it mean to be Peruvian? What do we speak in Peru? Teacher then ask one question. What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Teacher and students’ voice Markers	8’	E V A L U A T I O N
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC		<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. The teacher presents a PPT of the different countries with their nationalities and language. Students repeat after the teacher to practice the pronunciation of each word. (Appendix 1). 	Teacher and Students voice Board PPT Multimedia	10’	A C T I V E
III.PRACTICE CONTROLLED		<ul style="list-style-type: none"> Teacher splits the class into four groups and lines up the students. A ball is placed in front of the class and the broken telephone game is started. The teacher will present questions, one at a time to the last team members of each group which they must memorize and pass it along by speaking it in the ear of the person in front. Once it has reached to the first person in front. He must run to try and get the ball in order to answer the question. If the student gets it correct the team receives a point and the group with the most points in the end wins. Everything must be done orally or else no point is given out. (Appendix 2) 	Teacher and students’ voice Board Paper	20’	
IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION		<ul style="list-style-type: none"> Teacher writes unscrambled words in the board with an added letter that doesn’t belong. Students must try to guess what the word is by saying it aloud. (Appendix 3) Teacher asks students: <ul style="list-style-type: none"> What did we learn today? 	Teacher and students’ voice Board Markers	7’	

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Name most of the countries, nationalities and languages.	Name most of the countries, nationalities and languages by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

VI. BIBLIOGRAPHY

Google images

VII. APPENDIX

Appendix (1)



Countries, Nationalities and Languages



Peru Peruvian

Language: Spanish



England English

Language: English



Mexico Mexican

Language: Spanish



Spain Spaniard/ Spanish

Language: Spanish



Argentina Argentinean

Language: Spanish



Brazil Brazilian

Language: Portuguese



The USA American

Language: English



Australia Australian

Language: English



Belgium Belgians

Language: Dutch



France French

Language: French



Japan



Japanese

Language: Japanese



Russia **Russian**

Language: **Russian**



Germany **German**

Language: **German**



China



Chinese

Language: **Chinese**

Appendix (02)

1. What language is spoken in Germany?
2. What is the nationality of china?
3. Peruvians are from what country?
4. What do Russians speak?
5. What is the nationality of Spain?
6. Which country speaks Portuguese?
7. Which country speaks Japanese?
8. What is the nationality of England?
9. What do Belgium people speak?
10. What do Mexicans speak?



Appendix (03)

1. yemGrane
2. narIm
3. ooMrocce
4. karDnedm
5. xMioec
6. acoasticre
7. atlausril
8. apJnai

LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

1. High School	:	I.E. "San Juan"
2. Grade and Section	:	3 rd H
3. High school Teacher	:	Lic. Janet Apolitano Rodriguez
4. Supervisor	:	Dr. Miguel Medina Lescano
5. Trainee	:	Peter Lucio Briceño Mauricio
6. Topic	:	Soccer
7. Length	:	45´
8. Date	:	1 st June 2018
9. Session Type	:	Speaking
10. Lesson Number	:	06

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Describe new sports vocabulary about soccer.

III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES		DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M O T I V A T I O N	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher starts mimicking as if he was a soccer player. Students must try to guess what the teacher is doing. If the students mention words related to soccer he writes it on the board <ul style="list-style-type: none"> What do all of these words have in common? Teacher then ask one question. What is the topic for today? SS infer the topic for today. 	Board Teacher and students voice Markers	10'	E V A L U A T I O N
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC		<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. The teacher presents a PPT of new vocabulary related to soccer. (Appendix 1). 	Teacher and Students voice Board PPT Multimedia Projector	10'	A L U M N I T Y
III.PRACTICE CONTROLLED		<ul style="list-style-type: none"> Teacher divides the class in half to play a game called "Picture it". One student from each group must come in front of the class and when the teacher tells him a word he must draw it in the board while the team must try to guess the word by saying it aloud. (Appendix 2) 	Teacher and students' voice Board Paper	20'	
IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION		<ul style="list-style-type: none"> Teacher presents a game called "2truths and 1 False". Two sets of 3 sentences are presented to two students and they must read it aloud to the class. Then as a class they must figure out which are the false sentences. (Appendix 3) Teacher asks students: <ul style="list-style-type: none"> What did we learn today? 	Teacher and students' voice 2 cards	5'	

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Describe new sports vocabulary about soccer.	Describe new sports vocabulary about soccer by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

VI. BIBLIOGRAPHY

Google images

www.slideshare.com

VII. APPENDIX

Appendix (1)



Appendix (02)

- Whistle
- Shin Pads
- Fans
- Stadium
- Soccer Field
- Scoreboard
- Bleachers
- Red Card
- Teams
- Players

Appendix (03)

- Paolo Guerrero is a defender.
- Pedro Gallese is the goalkeeper
- Farfan is a striker for Peru.
 - In soccer only 11 players play.
 - Ricardo Gareca is a referee.
 - Lionel Messi is a striker.

LEARNING SESSION DESIGN

I. GENERAL INFORMATION

- | | | |
|------------------------|---|--------------------------------|
| 1. High School | : | I.E. “San Juan” |
| 2. Grade and Section | : | 3 rd H |
| 3. High school Teacher | : | Lic. Janet Apolitano Rodriguez |
| 4. Supervisor | : | Dr. Miguel Medina Lescano |
| 5. Trainee | : | Peter Lucio Briceño Mauricio |
| 6. Topic | : | Classroom Language |
| 7. Length | : | 45´ |
| 8. Date | : | 8 th June 2018 |
| 9. Session Type | : | Speaking |
| 10. Lesson Number | : | 07 |

II. LEARNING ACHIEVEMENT

CAPACITIES	
1. Oral Production <input checked="" type="checkbox"/>	2. Text Comprehension <input type="checkbox"/>
3. Text production <input type="checkbox"/>	
Oral Production	Create a conversation about classroom language.

III.LEARNING PROCESS

PHASES	METHODOLOGICAL STRATEGIES		DIDACTIC RESOURCES	TIME	F O R M A T I V E E V A L U A T I O N
I.WARM UP GREETING PREVIOUS KNOWLEDGE EXPECTED LEARNING	M O T I V A T I O N	<ul style="list-style-type: none"> Teacher and students greet each other. Ask the students the date and write it on the board. Teacher starts the class by telling the class to play “Simon Says” with him. The teacher starts by saying: <ul style="list-style-type: none"> Simon says open your books to page 50. Simon says be quiet Simon says stand up Simon says sit down Teacher then ask one question. What did we just do? What is the topic? SS infer the topic for today. 	Teacher and students’ Voice	10’	
II.PRESENTATION INTRODUCTION OF THE TOPIC		<ul style="list-style-type: none"> Write the topic on the board. The teacher presents a PPT explaining classroom language. (Appendix 1). 	Teacher and Students voice Board PPT Multimedia Projector	10’	
III.PRACTICE CONTROLLED		<ul style="list-style-type: none"> Teacher presents a conversation model that students must follow. Every student will be paired up to do a role play presentation. (Appendix 2) 	Teacher and students’ voice PPT Multimedia Projector	20’	
IV.FORMAL EVALUATION FEEDBACK METACOGNITION		<ul style="list-style-type: none"> Teacher passes a rubber chicken and students must pass it to each other. If the chicken makes a noise that student must answer revision questions. (Appendix 3) Teacher asks students: <ul style="list-style-type: none"> What did we learn today? 	Teacher and students’ voice Rubber Chicken	5’	

IV. EVALUATION

CAPACITY	INDICATORS	INSTRUMENTS
Create a conversation about classroom language.	Create a conversation about classroom language by showing good comprehension, fluency, language in use and pronunciation.	Oral Rubric

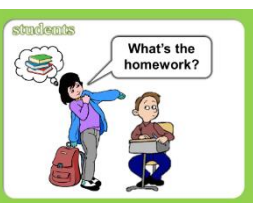
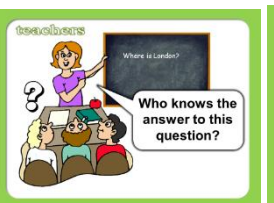
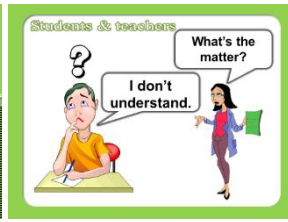
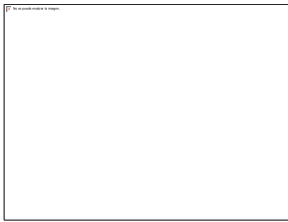
VI. BIBLIOGRAPHY

Google images

VII. APPENDIX

Appendix (1)





Appendix (02)

A: Hello. Teacher.

B: Hi Jorge.

A: I am sorry I am late. May I come in.

B: Yes. Come in please.

A: Teacher, what page?

B: Open your books to page 55. Do exercise A.

A: Ok.

Oral Assessment

Instruction I: Comprehension

Answer the questions.

- a) What is your name?
- b) Where are you from?
- c) How old are you?

Instruction II.: Language in Use

1. Describe the picture below using appropriate vocabulary learned in class.
You will have 2 minutes.



Instruction III: Fluency and Pronunciation

Read the following text aloud.

Hi! My name is Sergio. I am twenty years old and I am Peruvian. I live with my family in Trujillo in the north of Peru. I always have breakfast with my mom and my brother, Tommy. My dad never has breakfast with us.

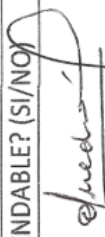
ORAL ASSESSMENT RUBRIC

	5	4	3	2	1	Total
Comprehension	Appropriate information to be understood. Almost all words connected to the topic	Enough information to be understood. Many words connected to the topic.	The content is difficult to be understood. Few words connected to the topic.	Somewhat difficult to understand sentences.	Too much difficulty to understand	
Fluency	Smooth and fluent speech	Speaks with a little hesitation, but it doesn't interfere with communication	Speaks with some hesitation, which interferes with communication.	Speaks with some difficulty, which interferes with communication	Speaks with great difficulty, which interferes with communication	
Language in Use	No problems in grammar or vocabulary. Highly effective and understandable message.	Few problems in grammar and vocabulary. Non effectiveness in the message.	Average number of problems in grammar and vocabulary, and difficult to understand.	Shows difficulty with grammar and vocabulary	Shows too much difficulty with grammar and vocabulary	
Pronunciation	Pronunciation is clear and accurate.	Pronunciation is clear and accurate with a few problems.	Frequent problems with pronunciations.	Has difficulty with pronunciation.	Has too much difficulty with pronunciation.	

Range	
High Pass	20-17
Average	16-13
Low pass	12-11
Poor	10-0

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE: Oral Production

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM N°	OPCIÓN DE RESPUESTA	RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPTA (SI/NO)	
Comprensión	Comprende todas las palabras relacionadas con el tema	Instrucción 1	Respuesta abierta	SI	SI	SI	SI	
	Habla fluido y con claridad	Instrucción 3	Respuesta abierta	SI	SI	SI	SI	
Uso del Lenguaje	Habla sin problemas en gramática o vocabulario.	Instrucción 2	Respuesta abierta	SI	SI	SI	SI	
Pronunciación	Pronuncia de manera clara y adecuada.	Instrucción 3	Respuesta abierta	SI	SI	SI	SI.	

NOMBRE DEL EVALUADOR	Dr. Miguel Medina Lescano	¿APLICACIÓN RECOMENDABLE? (SI/NO)	SI
TÍTULO:	Licenciado en Educación esp. Idiomas	FIRMA	
GRADO:	Doctor en Educación		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE: Oral Production

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM N°	OPCIÓN DE RESPUESTA	RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPTA (SI/NO)	
Comprensión	Comprende todas las palabras relacionadas con el tema	Instrucción 1	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
		Instrucción 3	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
Fluidez	Habla fluido y con claridad	Instrucción 2	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
		Instrucción 3	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
Uso del Lenguaje	Habla sin problemas en gramática o vocabulario.	Instrucción 1	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
		Instrucción 2	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
Pronunciación	Pronuncia de manera clara y adecuada.	Instrucción 1	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	
		Instrucción 2	Respuesta abierta	Si	Si	Si	Si	

NOMBRE DEL EVALUADOR	<i>Dyean S. Ramirez S.</i>		¿APLICACIÓN RECOMENDABLE? (SI/NO)
TÍTULO:	<i>Profesora de Lengu. Secundaria</i>		FIRMA
GRADO:	<i>Maestro de Arts</i>		<i>[Firma]</i>

ión

R N	ACIÓN		OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPTA (SI/NO)	
	Si	Si	
	Si	Si	
	Si	Si	
	Si	Si	

PLICACIÓN RECOMENDABLE? (SI/NO) Si
Lecturas Extranjeras: Inglés - francés -
¿IMA Ana donzales Contreida



Emblemática, Gloriosa y Sesquicentenaria
Institución Educativa Pública
“San Juan”

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN JUAN”
UBICADO EN LA URBANIZACIÓN HUERTA GRANDE- TRUJILLO.**

AUTORIZA

El Señor: PETER LUCIO BRICEÑO MAURICIO, estudiante del X ciclo de la Carrera de Educación en Idiomas Escuelas de Idiomas, de la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo para aplicar el proyecto denominado “influencia del taller We Play con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3ero de secundaria” durante los meses de mayo a junio del presente año.

Se expide la presente dando atención al Oficio N° -EI-UCV-2018.Expediente N° 2867-2018.

Trujillo, 22 MAY 2018



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN
UGEL N° 03 TNO
I.E.P. "SAN JUAN"

Dra. Fátima I Acevedo Diez
DIRECTORA

“164 Años de Gloria y Tradición en el Quehacer Educativo Nacional”
Av. Salvador Lara 450 - Urb. Huerta Grande - Telefáx: 044 - 224112 / e-mail: iep_sanjuan_trujillo@yahoo.es
www.gloriososanjuantrujillo.edu.pe / fatisela@hotmail.com - TRUJILLO - PERÚ



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE IDIOMAS: EDUCACIÓN EN IDIOMAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

El Jurado Evaluador integrado por los profesores:

Presidente: REQUEJO VALDIVIEZO HUGO
Secretario: MIGUEL MEDINA LESCANO
Vocal: ANA GONZALES CASTAÑEDA

Se reunió para recibir la sustentación de la Tesis titulada

INFLUENCIA DEL TALLER "WePlay" CON ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 3ero DE SECUNDARIA DE LA I. E. "SAN JUAN", TRUJILLO 2018

Presentada por don (a):

BRICEÑO MAURICIO PETER LUCIO

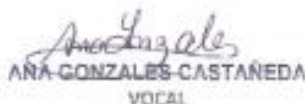
Terminada la exposición y absueltas las preguntas se consolidó las notas asignadas por cada miembro del Jurado, otorgándole el calificativo de:
17 (números) diecisiete (letras), por lo que, **EL JURADO**, emitió el siguiente **DICTAMEN**:

Aprobar por unanimidad

Trujillo 18 de julio del 2018


REQUEJO VALDIVIEZO HUGO
PRESIDENTE


MIGUEL MEDINA LESCANO
SECRETARIO


ANA GONZALES CASTAÑEDA
VOCAL

NOTA: En el caso de que haya observaciones en el informe, el estudiante debe levantar las observaciones para dar el pase a Resolución.



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE TESIS

Código : P06-PP-P8-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 2

Yo, Hugo Requejo Valdiviezo, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Idiomas de la Universidad César Vallejo de la sede de Trujillo, revisor de la tesis titulada "INFLUENCIA DEL TALLER "WEPLAY" CON ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 3ERO SECUNDARIA DE LA I.E. SAN JUAN, TRUJILLO 2018.", del (de la) estudiante BRICEÑO MAURICIO PETER LUCIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.


El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 20 de enero 2018

Hugo Requejo Valdiviezo

DNI: 17839143

abarro	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
--------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 12 de 14
---	--	---

Yo Peter Lucio Briceño Mauricio, identificado con DNI N° 46561652, egresado de la Escuela Profesional deTelemática..... de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Influencia del taller "WePlay" con actividades lúdicas en la producción oral del idioma inglés en estudiantes del 3^{er} secundaria de la I.E. San Juan, Trujillo 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:


FIRMA

DNI: 46561652...

FECHA: 04 de Abril... del 2019.