



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

Paquete de juegos para el desarrollo del speaking en estudiantes de Cuarto grado de la Institución Educativa Santa Ana School, Chiclayo.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN E IDIOMAS**

AUTORAS:

Bazán Guzmán Rosa Amelia (ORCID: 0000-0001-9660-0366)

Elías Dávila Tereza Mirella (ORCID: 0000-0003-1471-1500)

ASESOR:

Dr. Herry Lloclla Gonzáles (ORCID: 0000-0002-0821-7621)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

Chiclayo- Perú

2020

Dedicatoria

A nuestro Señor Dios por darnos la sabiduría y fortaleza para realizar nuestros objetivos y así continuar creciendo profesionalmente.

A nuestros padres por brindarnos siempre su apoyo incondicional y por haber velado por nuestro bienestar y educación.

A nuestros esposos por su comprensión y motivación y a nuestros hijos por ser nuestra fuente de inspiración y superación.

Rosa Amelia Bazán Guzmán

Tereza Mirella Elías Dávila

Agradecimiento

Agradecemos a Dios todo poderoso que nos ha
encaminado por las riendas del bien y de la
sabiduría.

A la Universidad César Vallejo filial Chiclayo
por abrirnos las puertas y formarnos como
profesionales, que cuenta con una plana
docente y administrativa de alta calidad

Al centro educativo por permitir realizar
nuestras pruebas de realización para esta
respectiva tesis.

A nuestras queridas familias, por confiar
siempre en nosotras, por su gran apoyo
incondicional, y por ser una de las
motivaciones mayores en nuestro progresar.

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. Introducción.....	1
II. Marco Teórico.....	3
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS.....	16
4.1. RESULTADOS GENERALES OBTENIDOS DEL PRE TEST.....	16
4.2. RESULTADOS SEGÚN LOS ITEMS EVALUADOS	18
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES.....	26
VII. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.
Tabla 2	Nivel de los estudiantes
Tabla 3	Promedios del Pre test sobre la habilidad de speaking aplicado a los estudiantes del Cuarto grado de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020.
Tabla 4	Total de pre test.
Tabla 5	Resultados del ítem N° 1: Answer the following questions aplicada a los estudiantes del Cuarto grado de Educación Primaria de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020
Tabla 6	Resultados del ítem N° 2: Look at and describe what people is doing aplicado a los estudiantes del Cuarto grado de Educación Primaria de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020
Tabla 7	Resultados del ítem N° 3: Choose a card and answer the questions aplicado a los estudiantes del Cuarto grado de Educación Primaria de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020.

Índice de gráficos

- Gráfico 1 Frecuencia de los promedios del Pre test aplicado a los estudiantes del Cuarto grado de la I.E.P. “Santa Ana School”. Chiclayo 2020.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda las nuevas estrategias de enseñanza del idioma inglés que actualmente se utilizan en las instituciones educativas, con el fin de que el estudiante logre un aprendizaje significativo. Para esto se han tenido en cuenta los siguientes aspectos: la observación y la aplicación de un pre test. Una vez encontrada la deficiencia en los alumnos de 4to grado de primaria de la I.E. Santa Ana School, se pensó en elaborar una propuesta basada en un paquete de veinte juegos para así poder desarrollar el speaking de los estudiantes. Esto surge gracias a que se ha comprobado que usar una buena estrategia en clase, ayuda a tener buenos resultados. El objetivo de la investigación es proponer el uso del paquete de juegos para de esta manera determinar la influencia de que puede llegar a tener en el desarrollo de la habilidad de speaking de los alumnos mencionados anteriormente. Entonces, se concluye que se debe tomar y aplicar la propuesta mencionada ya que en ella se encuentra el juego como parte de cada clase y es usado de manera significativa para el aprendizaje de los alumnos. También se recomienda tener una conversación con los directivos de la I.E. para exponer cuáles serían las mejoras con la aplicación del programa basado en el paquete de veinte juegos para ser desarrollados en clase. Resaltando que estos pueden ser ajustados al tema que se trabaje con los estudiantes.

Palabras clave: programa educativo, aprendizaje significativo, juegos didácticos, speaking.

ABSTRACT

This research work involves the new English language teaching strategies that are currently used in educational institutions, in order to achieve meaningful learning. For this, the following aspects have been taken into account: the observation and application of a pre-test. Once the deficiency has been found in the 4th grade students of the I.E. Santa Ana School, it was thought to develop a proposal based on a package of twenty games in order to develop the speaking of the students. This arises because it has been proven that using a good strategy in class helps to have good results. The objective of the research is to propose the use of the games package in order to determine the influence that it can have on the development of the speaking ability of the students mentioned above. So, in conclusion the aforementioned proposal must be taken and applied since it contains the game as part of each class and is used in a meaningful way for student learning. It is also recommended to have a conversation with the directors of the I.E. to expose what would be the improvements with the application of the program based on the package of twenty games to be developed in class. Highlighting that these can be adjusted to the theme that is worked with the students.

Keywords: educational program, meaningful learning, engaging games, speaking.

I.INTRODUCCIÓN

Debido a la gran importancia que actualmente ha adquirido el idioma inglés a nivel mundial, surge la necesidad que las personas desde edades muy tempranas aprendan este idioma de una manera significativa, ya que sabemos que esta lengua es una de las más habladas alrededor del mundo .Según una publicación de Ethnologue: Languages of the World (2020), sugiere que un total de 1121 millones de personas, tanto nativos como no nativos, utilizan este idioma. Otra manera interesante de ver el crecimiento de de esta lengua es a través de su utilización en internet, siendo un 27.3% de acuerdo al sitio web Internet World Stats, razón por la cual se asume que muchísimas personas hablan inglés como segunda lengua y lo emplean para navegar por la red. Además un informe publicado por el British Council, considera que alrededor de 2000 millones de personas van a aprenderlo durante la próxima década. Es así, que ahora comunicarse en inglés se ha convertido en un requisito y una necesidad indispensable, ya que dominarlo te ayuda en muchos ámbitos, como por ejemplo para aplicar una beca estudiantil, encontrar un buen puesto de trabajo, navegar en la red, en diferentes dispositivos tecnológicos, etc.

Entrando al ámbito educativo, según el MINEDU(2016), aprenderlo es menester por ser una lengua esencial para acceder a lo reciente en avances científicos, tecnológicos y académicos; así como para estar conectados con diversas situaciones y culturas. En este sentido, se busca promover el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes para asegurar su acceso a oportunidades académicas, tecnológicas, culturales y laborales. Debido a ello, es imprescindible promover su uso como medio de comunicación, utilizándolo de manera constante en las actividades posibles. Para ello, el profesor debe tomar el rol de facilitador, guía y orientador del proceso, creando situaciones y empleando distintas estrategias y recursos que generen situaciones comunicativas significativas.

Así pues, se observa cómo es que se ha dejado de lado totalmente las clases con métodos antiguos de trabajo, donde el centro de toda actividad dentro del salón

era el profesor, en cambio ahora en cada actividad por más corta que sea, el estudiante es el protagonista. Es aquí donde el docente aplica distintas estrategias didácticas para así lograr cada objetivo de la clase. Esto se da a menudo a través del juego.

Hoy en día al hablar del juego, se hace referencia a una de las estrategias didácticas más impactantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera significativa, ya que posee un componente dinámico e innovador que ayuda a entender que la diversión forma parte de la realidad educacional actualmente. Según Meneses y Monge (2001), el juego es el resultado de una actividad creativa muy natural, sin un aprendizaje de manera anticipada, que proviene de la vida misma conforme el ser humano va creciendo y desarrollándose. Para el ser humano y para el animal, el juego es una actividad necesaria, vital e innata. El jugar es una necesidad intrínseca, de acuerdo a los intereses personales. Éste admite todas las habilidades de movimiento, las reglas pueden ser establecidas por el/los participantes, la actividad es espontánea e individual, la cual en algún momento puede hacerse colectiva.

Según observaciones hechas en la I.E. Santa Ana School de Chiclayo, la mayoría de los estudiantes presentan dificultades para poder expresarse en inglés debido a la falta de vocabulario y recursos gramaticales, inadecuada pronunciación, pero sobre todo por la falta de seguridad en ellos mismos y el temor a preguntar cuando no entendieron algo. Por consiguiente, para lograr un buen desarrollo del speaking es imprescindible practicarlo muy a menudo utilizando diferentes estrategias que fomenten interacciones dinámicas entre los aprendices y así sean capaces de expresar sus ideas, opiniones y emociones. Es por ello que, mediante este trabajo de investigación, se planteó un paquete de juegos, según sus edades y necesidades comunicativas, que favorezca la asimilación de esta lengua y se enriquezca el lenguaje oral. Así mismo, este estudio se constituye como un instrumento pedagógico importante y novedoso que puede ser empleado por los educadores, además de brindar una variante pedagógica en el proceso educativo.

La formulación del problema del estudio es ¿Cómo influye el uso de un paquete de juegos en el desarrollo del speaking en los alumnos de Cuarto Grado? Con los siguientes objetivos: General: Elaborar un paquete de juegos para desarrollo del speaking en los alumnos de Cuarto Grado de nivel primario, se plantean como objetivos específicos: Identificar el nivel de speaking y diseñar una propuesta sobre un paquete de juegos para desarrollo del speaking en los alumnos de Cuarto Grado de nivel primario, la propuesta fue validada por expertos.

II.MARCO TEÓRICO

Este trabajo de investigación ha posibilitado examinar diversos textos bibliográficos relacionados con las variables de estudio, habiendo encontrado los siguientes:

Arias y Castiblanco (2015), aporta con su averiguación sobre “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés”, que, es el juego el que motiva a los estudiantes a aprender más vocabulario cada día y también de esta manera se mejora su habilidad oral, puesto que, del aprendizaje de éste, depende la inclusión y participación de ellos en las distintas actividades propuestas. Así, con el aprendizaje de un vocabulario cada vez más enriquecido, se sienten más cómodos y confiados al hablar en la lengua extranjera.

Dimas (2016), en su estudio denominado “El desarrollo de la habilidad oral en inglés en alumnos de primaria aplicando el trabajo colaborativo durante el proceso”, concluye que, en cuanto a los beneficios de usar diálogos, se demostró que estos dan pie a desarrollar la pronunciación, la fluidez y la adquisición de vocabulario. Ya que, la producción oral de los estudiantes juega un papel importante para su aprendizaje, y es ahí donde se desprende la competencia de aprender a aprender, que desde la perspectiva de la Comisión Europea (2007) implica que los aprendices construyan su propio conocimiento a partir de sus experiencias fuera y dentro del aula, ganando así consciencia de sus procesos de

aprendizaje, con la finalidad de aplicarlos en contextos de su vida real más comunes.

Montero (2017), realizó una indagación sobre la “Aplicación de juegos didácticos como metodología de Enseñanza”, menciona que, para aplicar un nuevo método en el ámbito educativo requiere de tiempo y aceptación por parte de ambas partes (docentes y estudiantes), ya que es necesario que el uso de los juegos sea visto por el alumnado como un medio que facilite o refuerce el aprendizaje de diferentes contenidos estudiados en las materias y no debe convertirse en un momento para hacer desorden y perder el tiempo, además el papel del profesor o profesora es el de elaborar actividades acordes con el nivel de sus aprendices, con el fin de que les permita participar de una manera activa dentro del juego y así mantenerlos motivados para que se lleve a cabo el aprendizaje.

Briceño (2018), llevó a cabo una pesquisa sobre 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”, concluye que, estos ejercicios ayudan a mejorar la expresividad en el lenguaje, básicamente cuando los alumnos transmiten sus pensamientos de forma natural y con espontaneidad; y que éstos han evidenciado ser una estrategia práctica para enriquecer la fonética del idioma; lo cual se evidenció a través de diferentes exposiciones y presentaciones en donde los alumnos lograron comunicar sus ideas con total elocuencia.

Granda (2017), planteó la “Aplicación del programa Speak out para la mejora de la expresión oral de estudiantes de inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Agraria”, la cual tiene el propósito de fortalecer estrategias de aprendizaje bajo el enfoque comunicativo que posibiliten una comunicación efectiva en sus diferentes extensiones: vocabulario, gramática, fonética y fluidez. En este sentido, este programa está determinado como un ordenamiento de acciones instructivas con estructuras y secuencias referidos a estrategias

cognitivas, metacognitivas, afectivas y sociales cuyo objeto es perfeccionar la capacidad para crear ideas, conceptos, opiniones, etc. en el estudiantado.

Paredes (2016) en su investigación sobre un “Programa de capacitación de inglés aplicado a la música para mejorar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes de la especialidad de Canto de la Escuela Profesional de Música del Conservatorio Regional de Música del Norte Público ‘Carlos Valderrama’ ” da cuenta que los docentes desarrollan clases monótonas y tradicionales las cuales no generan motivación alguna en los estudiantes por aprender este idioma; dando como resultados bajo rendimiento académico y problemas para expresarse con claridad y sentido. Por ello, proponen la ejecución de este programa para acrecentar significativamente el habla de los alumnos logrando desarrollar su capacidad para manifestar enunciados con sentido y rapidez, emitir opiniones o ideas para convencer al receptor usando un tono de voz y pronunciación adecuados.

García y Segura (2019), en su trabajo presentado “Programa de videos didácticos en la expresión y comprensión oral del inglés con estudiantes de Primero de secundaria de Monsefú”, alegan que los videos cumplen un papel fundamental durante el desarrollo de las clases de inglés, pues son una herramienta novedosa que capta la atención de los aprendices y por ende facilita el desarrollo de las habilidades que este idioma requiere. Razón por la cual, se apoyaron en recursos tecnológicos los cuales posibilitan la preparación de las sesiones de clase y la adquisición de un aprendizaje significativo de la lengua. Finalmente, señalan que este programa se constituye como una estrategia atractiva e importante, ya que gracias a sus diversas actividades orales prepara al estudiante para el crecimiento de las capacidades del área del idioma.

Alcalde (2020), en su estudio relacionado a “Habilidades sociales y la capacidad de expresión oral del área de inglés en estudiantes de Sexto grado de Primaria del colegio Innova Schools”, manifiesta que mediante observaciones realizadas, los alumnos carecen de habilidades sociales lo que les limita a poder hacer exposiciones o expresarse en público; así como también su poca

disposición para trabajar actividades que les posibiliten desarrollar su expresión oral en el idioma. Debido a ello, refiere que es necesario que los docentes desarrollen las habilidades sociales, tanto verbales como no verbales de los alumnos, y así les permita interactuar y lograr un desarrollo significativo de esta habilidad dentro y fuera del aula.

Gutierrez (2020) en su tesis titulada “Estrategia metodológica “English songs” en las competencias listening y speaking en estudiantes de la institución educativa San Juan de Lurigancho”, encontró que el uso de canciones influye notablemente en el desarrollo de las competencias listening y speaking de los aprendices. Por tanto, considera que es una estrategia didáctica auténtica y motivadora, la cual crea un ambiente de estudio más agradable. Además de ello, permite adquirir y memorizar vocabulario, mejora la pronunciación, y crea un lazo de conexión con la cultura de la lengua a aprender. Así también, menciona que es fundamental que el docente tenga en cuenta el gusto musical de sus estudiantes.

Teoría constructivista del juego según Vigotsky

Lev Semiónovich Vygotsky, psicólogo ruso, sostenía que el progreso de los seres humanos sólo se puede lograr por medio de las relaciones sociales a través del juego.

Para Vigotsky, el juego es un mecanismo y recurso socio-cultural que tiene por objetivo promover el desarrollo mental del niño, fomentando el acrecentamiento de la atención o memoria; el cual radica en la asimilación de herramientas de la cultura, como el lenguaje, mediante la interrelación con los humanos.

Uno de los conceptos claves de esta teoría es la zona de desarrollo próximo (ZDP), el cual se basa en la ayuda que una persona recibe de otra y que le admiten ampliar sus facultades de crecimiento; pues no es igual lo que un alumno puede asimilar por sí solo que aquello que adquiere a través de la intercomunicación.

La ventaja primordial es que la persona realiza estas habilidades casi sin percatarse, y lo hace de un modo entretenido, y sin complicaciones.

Las destrezas a las que este teórico aludía son las siguientes:

El lenguaje: Para Él, la comunicación oral y escrita era el soporte del progreso de un individuo; gracia a ésta se puede llevar a cabo el diálogo, y por consiguiente, la cognición.

El autocontrol: Realizar un juego no significa únicamente recrearse, del mismo modo conlleva a cumplir con ciertas obligaciones. Estas tienen como objetivo que su ejecución se planifique y que el conjunto de sus integrantes acepte el papel que se intenta para llevarlo a cabo con eficiencia.

Realización de deseos mediante la imaginación: Es decir, mediante el juego concreta imaginariamente una acción imposible para sus habilidades.

Visión del mundo: Los papeles que los pequeños se hacen cargo en un juego les permite establecer su perspectiva del mundo.

Memoria y atención: A través del juego, se desarrollan estos procesos psicológicos mentales. Como es una actividad que les agrada, centran su atención en ella. Además de ello, la memoria es primordial para recordar reglas, roles, ubicaciones, etc.

Teoría Cognitivista del juego según Piaget

Para Jean Piaget (1956), el juego es parte de la inteligencia del infante, ya que simboliza la asimilación de la existencia de acuerdo a cada fase de evolución del ser humano.

Las destrezas sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como componentes esenciales del crecimiento personal, son las que determinan el inicio y el progreso del juego.

Este psicólogo relaciona tres estructuraciones primordiales del juego con los periodos evolucionistas del discernimiento del ser humano:

El juego funcional: el niño actúa sobre los objetos y el medio en el que se desenvuelve y así cimienta sus propios esquemas de conocimiento. Estos esquemas van cambiando a través de procesos de asimilación y acomodación, a medida que su capacidad de acción va incrementando. La inteligencia es primordialmente práctica y está relacionada a lo sensorial y motor. Por ejemplo: juegos donde emplea su cuerpo, manipulación de objetos, esconderse, sonreír, etc.

El juego simbólico (abstracto, ficticio): El niño pasa de la acción a la operación mental. La inteligencia se caracteriza por ser egocéntrica, el entendimiento del mundo se caracteriza por el animismo (atribución de vida a objetos inanimados). Este tipo de juego aparece cuando el niño es capaz de traer a la memoria un objeto o fenómeno ausente, cuando ha logrado desarrollar la capacidad de representación. Por ejemplo: juegos de imitación, juegos de representación.

El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo en grupo): Al principio, las reglas son personales e improvisadas, pero a medida que van creciendo, el cumplimiento de la norma grupal se convierte en lo más importante. En este tipo de juego se desarrolla la socialización y competición; y se muestra un pensamiento lógico ante los objetos físicos. Por ejemplo: juegos didácticos, rompecabezas, juegos de lenguaje, etc.

Tanto Piaget como Vygotsky afirman que el juego cumple una función vital en el desenvolvimiento mental de los infantes, ya que, consideran a los niños como pequeños científicos, puesto que aprenden de una manera activa, relacionando así los conocimientos previos con los nuevos.

Rol del juego en el aprendizaje de un idioma

Teniendo como referencia a Tomlinson & Masuhara concluyen que aporta a los aprendices una excelente vivencia del lenguaje en uso, pues mediante éste, los escolares tienen que escuchar o leer las instrucciones o reglas, pedir aclaraciones a su profesor o compañeros, e interactuar con ellos; los alumnos se sienten motivados para comprender y usar el idioma por su deseo de jugar y ganar.

Por otra parte, en el artículo Using games in Language Teaching, el uso del juego en el salón de clase de la lengua tiene muchas ventajas y beneficios: “Los juegos facilitan un ambiente para la comunicación significativa”, “Las emociones despertadas al jugar adicionan heterogeneidad al “seco” proceso de la enseñanza de un idioma”, “Como muchos juegos se puedan jugar fuera del salón de clase, ello provee una vía para que los estudiantes utilicen el idioma fuera de la clase”. En este sentido, pueden relacionarse a una diversidad de inteligencias, por ejemplo:

Los realizados con otros, acarrea una inteligencia interpersonal.

Los que involucran dibujos se relacionan con la inteligencia visual/espacial.

Estos, muchas veces, necesitan el empleo de objetos, se conectan con la inteligencia corporal /kinestésica.

Según lo que estos autores manifiestan, podemos decir que los niños aprenden mejor a través de actividades interesantes y que mejor que a través del juego, una actividad enriquecedora y divertida para ellos, la cual aporta un enfoque innovador, permite desarrollar un aprendizaje significativo, motivando al alumno a usar el idioma e interactuar con sus compañeros; construyendo su propio aprendizaje.

Habilidad de speaking

Según Harmer (2002) el “speaking” es una habilidad productiva del inglés que usa el idioma para comunicar ideas en forma oral. Expresarse oralmente en este idioma se basa en transmitir un mensaje con buena pronunciación, entonación, fluidez y uso gramatical. Las actividades para desarrollar la expresión oral de los estudiantes deben darse de forma explícita y significativa a través del uso de estrategias y técnicas comunicativas por parte del docente.

Tareas de evaluación

Imitativo: Es la habilidad de repetir únicamente una palabra o frase o posiblemente una oración y está enfocado en lo que tradicionalmente se denomina pronunciación.

Intensivo: es la producción de oraciones cortas o lenguaje oral diseñado para demostrar competencia en un grupo limitado de relaciones gramaticales, oracionales, léxicas o fonológicas.

Receptivo: incluye la interacción y la prueba de comprensión, pero en un nivel limitado de conversaciones muy cortas, normas de saludos y pequeñas charlas, peticiones y comentarios simples, y cosas por el estilo.

Interactivo: la diferencia entre el habla receptiva e interactiva es la duración y la complejidad de la interacción, que a veces incluye múltiples intercambios y/o

múltiples participantes. La interacción puede tomar dos formas de lenguaje transaccional, que tiene el propósito de intercambiar información específica; o intercambios interpersonales, que tienen el propósito de mantener relaciones sociales.

Extensivo (monólogo): incluye discursos, presentaciones orales y cuentacuentos.

Se puede decir que es de gran importancia fomentar el desarrollo de la habilidad de speaking, pues posibilita al estudiante expresar sus ideas, opiniones, emociones e interactuar con las demás personas. De allí, el rol del docente es el de generar actividades desafiantes con el objetivo de propiciar situaciones comunicativas desafiantes y significativas que aseguren el aprendizaje de esta habilidad.

Evaluación del Speaking

Según Verner (2010), enumeró una serie de aspectos para evaluar esta habilidad a través del uso de una rúbrica y una escala de clasificación, dentro de las cuales se deben considerar los siguientes:

La pronunciación, como facultad básica del aprendizaje del inglés.

El vocabulario, el cual debe ser amplio y debe ser evaluado constantemente.

La precisión, ya que la gramática es primordial en el aprendizaje de un idioma.

La comunicación, un estudiante puede tener problemas con el vocabulario y la gramática, pero puede tener excelentes aptitudes comunicativas; en cambio otro puede tener un gran conocimiento de reglas y estructuras gramaticales, pero no puede ser muy expresivo.

La interacción, ser capaces de interactuar en el aula mediante actividades en el aula.

La fluidez, es una pauta importante durante la evaluación de la expresión oral.

Enfoque comunicativo

Este enfoque ayuda a los alumnos a utilizar el idioma en una gran diversidad de entornos y otorga relevancia al estudio de las funciones del lenguaje.

Su propósito primordial es impulsar a los estudiantes a producir enunciados con sentido (en lugar de estructuras gramaticales perfectas o una pronunciación impecable). Esto equivale a que el aprendizaje de una lengua extranjera se determina teniendo en cuenta cómo el alumno desarrolla su competencia comunicativa, la cual se define como la capacidad que se posee para utilizar los conocimientos y expresarse de forma apropiada.

Algunas de sus características son las siguientes:

Hace hincapié en la comunicación en la lengua extranjera mediante la interacción.

Inserta relatos reales en la situación de aprendizaje.

Da valor a las vivencias particulares de los alumnos.

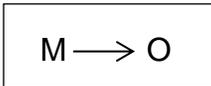
Pretende vincular el idioma aprendido en el aula con tareas ejecutadas fuera de ella, es decir en ambientes auténticos.

III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Se desarrolló una exploración descriptiva para analizar y explicar la conducta de los sujetos que formaron parte del estudio sin intervenir en ellos de ninguna forma con el objetivo de llevar a cabo una observación minuciosa de las características y hechos de un grupo determinado.

El diseño del estudio fue no experimental, ya que se basó primordialmente en la observación de fenómenos en su ambiente habitual para luego ser descritos y estudiados (Hernández,184). Así pues, en este trabajo, se elaboraron conclusiones sobre la relación entre las variables, sin intervención directa.



Donde:

M: Representa una muestra con la cual se va a realizar el estudio.

O: Representa la información principal que se obtiene de la mencionada muestra, la cual consistió en la aplicación de un Pre test como evaluación inicial a un grupo de 21 alumnos donde se evalúa la capacidad de comprensión y expresión oral del idioma inglés, utilizando una lista de cotejo.

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual:

Paquete de juegos: Díaz (1993), lo caracterizó como “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”. Y es que al jugar el ser humano se muestra como realmente es.

Speaking: Harmer (2002) el “speaking” es una habilidad productiva del inglés que usa el idioma para comunicar ideas en forma oral. Expresarse oralmente en este idioma se basa en transmitir un mensaje con buena pronunciación, entonación, fluidez y uso gramatical.

Definición operacional:

Paquete de juegos: El juego es un conjunto de actividades realizadas por uno o más individuos, las cuales se rigen a reglas con el fin de lograr el objetivo.

Speaking: El speaking es una habilidad activa, ya que requiere un mayor control y conocimiento, la cual promueve el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, lo que a su vez, propicia la interacción entre ellos en situaciones cotidianas y la producción de mensajes.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

En la investigación se tomará como población a los estudiantes de la I.E. Santa Ana School, la muestra está conformada por 32 alumnos del Cuarto Grado.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla n° 01

Se utilizó la técnica de programación para la variable paquete de juegos; y para la variable speaking, las técnicas de medición y dosificación.

Variable	Técnica	Instrumentos	Anexos
Paquete de juegos	Programación	Programa de juegos didácticos	Anexo N°
Speaking	Medición	Test (pre test)	Anexo N°
	Dosificación	Actividades de aprendizaje.	Anexo N°

Tabla N° 02

Se tomó en cuenta la escala en letras de C - AD para los niveles desde bajo hasta muy bien, respectivamente.

Nivel de los estudiantes	Escala	Notas	Descripción
--------------------------	--------	-------	-------------

Muy Bien	(A - D) Logro destacado	18 20	– Evidencia de los logros de los aprendizajes destacados, incluso en menor tiempo de lo previsto.
Bien	(A) Logro previsto	15 17	– Evidencia de los logros de aprendizajes previstos, en un tiempo programado.
Regular	(B) En el proceso	11 14	– Lograr los aprendizajes previstos, para lo que se requiere reforzar, dando asesoría a cada estudiante.
Bajo	(C) Principio	00 10	– Se van a desarrollar los aprendizajes previstos y se demanda mayor tiempo.

3.5. Procedimientos

En el procedimiento se tomará en cuenta las siguientes fases generales: análisis de las variables en estudio, realizar Pre- test a los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Santa Ana School,

Las investigadoras definirán la unidad de análisis sobre la que operarán.

Las investigadoras serán quienes clasifiquen las fuentes de búsqueda de información ya sea en repositorios, Google académico, libros, etc., además se realizará el análisis e interpretación, discusión de resultados, lista y uso de

antecedentes, bases teóricas, marco conceptual y operacional de las variables para finalmente llegar a la operacionalización de variables.

Las variables sufrieron ajustes con respecto a las dimensiones, indicadores e índices, además se verificó tanto con las investigadoras, asesora de tesis y los tres jueces expertos.

Con la ficha de tabulación, diseñada para el particular, la información será procesada y analizada estadísticamente. También interpretada, luego discutida y contrastada a la luz de los aportes teóricos previos, para arribar a conclusiones y recomendaciones. Todo ello desarrollado por las investigadoras.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó la Estadística Descriptiva que consiste en la elaboración de tablas de distribución de frecuencias para identificar el nivel de speaking del idioma inglés recogidas en el pre test, los mismos que dieron como resultado las medidas de tendencia central: moda, mediana, media aritmética.

3.7. Aspectos éticos

Esta indagación se efectuó con fidelidad, visto que el informe que se presenta es objetivo porque está fundado en la realidad y ha sido descrito por las autoras considerando la práctica de los valores como la responsabilidad, la honestidad, la verdad; buscando siempre la aplicación del método científico, de tal manera que se tenga credibilidad en los datos y resultados obtenidos.

Respecto a la propiedad intelectual, se respetó la autoría de los diversos conceptos de las diferentes bibliografías, libros físicos y electrónicos consultados.

IV. RESULTADOS

4.1. RESULTADOS GENERALES OBTENIDOS DEL PRE TEST

Tabla N°03.

Promedios del Pre test sobre el desarrollo de speaking

Promedios	Frecuencia	Porcentaje	Estadígrafos
8	1	3.84	Media: 12
9	1	3.84	Mediana: 12
10	5	19,23	Moda:11
11	5	19,23	Varianza: 6,74
12	5	19.23	Desviación estándar: 2,6
13	3	11.55	Rango: 14
14	1	3.84	
15	1	3.84	
16	2	7.7	

18	2	7.7
Total	26	100.0

Fuente: Notas del Pre-test del registro auxiliar y de seguimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes del Cuarto grado de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020.

En la tabla N° 03 presenta la información general sobre el pre test, en el cual se reflejan los promedios de los alumnos, donde las notas van desde 8 hasta 18, siendo que, las notas más repetidas oscilan entre 10 a 12, que es el 19.23% de ellos. Y, solo el 7.7%, que son 2 alumnos, obtuvieron la nota 18.

Tabla N°04

Resultado general del pre test

Total Pre-Test	
Very good	2
Good	4
Regular	13
Bad	7
Total	26

Fuente: pre test

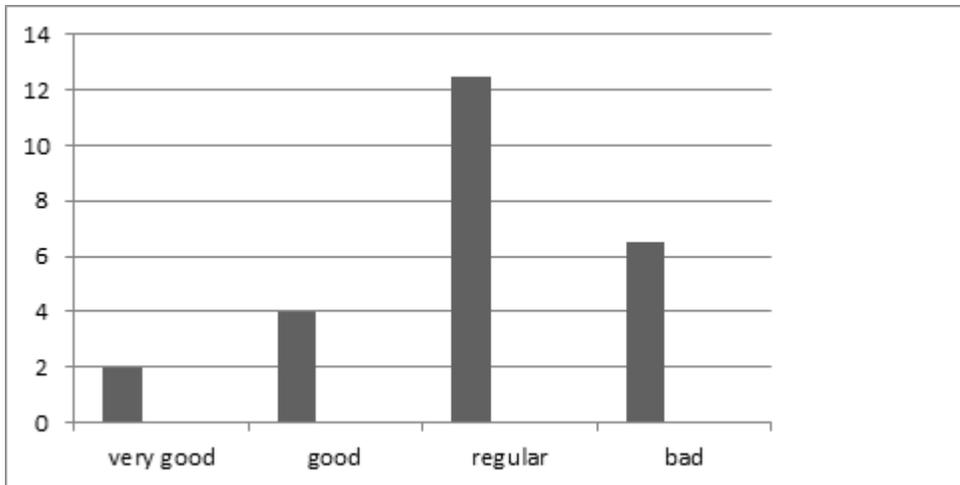


Gráfico N°1. Frecuencia de los promedios del Pre test aplicado a los estudiantes del Cuarto grado de la I.E.P. "Santa Ana School". Chiclayo-2020.

FUENTE: Notas del Pre-test del registro auxiliar.

Interpretación:

En el gráfico N°01 presenta la distribución de notas del pre-test aplicado a los estudiantes del Cuarto grado, en el que se puede apreciar que la nota que más se repite es 10, 11, y 12 con una frecuencia de 5 estudiantes.

Según la escala de medición considerada para evaluar el speaking, los estudiantes se encontraron en el nivel límite inferior regular, observándose una media y una mediana de 12, esto corresponde a un calificativo de B.

En conclusión y de acuerdo al pre- test, la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel imitativo-intensivo es decir que fueron capaces de repetir frases u oraciones, utilizaron una pronunciación correcta y produjeron oraciones cortas con errores; impidiéndoles alcanzar un buen desarrollo del speaking.

4.2. RESULTADOS SEGÚN LOS ITEMS EVALUADOS

Tabla N°05

Resultados del ítem N° 1: Answer the following questions.

I- Answer the following questions.		%
Very Good	5	19.23
Good	8	30.77
Regular	3	11.54
Bad	10	38.46
TOTAL	26	100

Fuente: Pre test

Teniendo en cuenta el cuadro observado que presenta los resultados del primer ítem del pre test, se determinó lo siguiente:

10 estudiantes se ubicaron en la escala bajo, 3 en la escala regular, 8 en la escala bien y sólo 5 estudiantes en la escala muy bien.

Estos resultados indican que existen dificultades para expresarse organizando sus ideas acerca de sí mismos, sus preferencias y su entorno inmediato, mostrando un vocabulario pobre y construcciones gramaticales con errores.

Tabla N°06

Resultados del ítem N° 2: Look at and describe what people is doing.

II- Look at and describe what the people is doing.		%
Very Good	3	11.54
Good	6	23.08
Regular	5	19.23
Bad	12	46.15

TOTAL	26	100
-------	----	-----

Fuente: Pre test

Teniendo en cuenta el cuadro observado que presenta los resultados del segundo ítem del pre test, se determinó lo siguiente:

12 estudiantes estuvieron en la escala bajo, 5 en la escala regular, 6 en la escala bien y 3 estudiantes alcanzaron la escala muy buena.

Según los resultados, la mayoría de los estudiantes tuvieron problemas para obtener información explícita con ayuda audiovisual, debido a que no poseen un buen manejo de vocabulario y gramática.

Tabla N°07

Resultados del ítem N° 3: Choose a card and answer the questions.

III- Choose a card and answer the questions.		%
Very Good	2	7.69
Good	4	15.38
Regular	6	23.08
Bad	14	53.85
TOTAL	26	100

Fuente: Pre test

Teniendo en cuenta el cuadro observado que presenta los resultados del tercer ítem del pre test, se determinó lo siguiente:

14 estudiantes quedaron en la escala bajo, 6 en la escala regular, 4 en la escala bien y 2 estudiantes lograron la escala muy bien.

Según los resultados obtenidos, podemos concluir que los alumnos presentaron deficiencias para responder preguntas usando frases y oraciones cotidianas en inglés de forma pertinente.

De acuerdo a los datos recogidos, se elaboró un paquete de juegos que están enfocados en las teorías de Piaget y Vigotsky, las cuales resaltan el aprendizaje de los humanos de manera constructiva y en el interactuar con otras personas; lo mismo que hacen los juegos del paquete en mención.

El resultado de las ventajas de usar juegos en el aula, según la información bibliográfica y datos obtenidos llevó a diseñar el siguiente paquete de juegos:

“PAQUETE DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL SPEAKING”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN : “Santa Ana School”
- 1.2. UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN : Chiclayo
- 1.3. DIRECTORA : Mg. Graciela Burga Custodio
- 1.4. GRADO Y SECCIÓN : 4to “B”
- 1.5. N° DE SESIONES : 20
- 1.6. DURACIÓN DE LAS SESIONES : 45 min
- 1.7. RESPONSABLES DEL PROGRAMA: Bach. Rosa Bazán Guzmán
Bach. Mirella Elías Dávila

II. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés no está concretándose satisfactoriamente debido a la falta de interés que muestran los estudiantes por aprenderlo debido a las clases tradicionales y monótonas que desarrollan los docentes. Razón por la cual se propone este programa de veinte juegos como un aporte didáctico para el desarrollo de la habilidad de speaking. Así pues, permitirá conocer diversos juegos que contribuyan a la mejora de la expresión oral y comunicativa de los educandos; logrando que tengan motivación y confianza para comunicarse en un segundo idioma de manera efectiva y divertida.

III. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Elaborar un paquete de juegos para el desarrollo del speaking en los alumnos de Cuarto Grado de nivel primaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de speaking en los alumnos de Cuarto grado de primaria.
- Diseñar una propuesta sobre un paquete de juegos para el desarrollo del speaking.

IV. METODOLOGÍA

El programa considera una metodología práctica y dinámica, permitiendo a los estudiantes vivenciar una rica experiencia en el uso del idioma inglés, lo que a su vez posibilita el desarrollo de la habilidad de speaking. Así mismo, se hace uso del enfoque comunicativo, el cual está orientado a promover la

competencia comunicativa de los alumnos a través de la interacción y sus vivencias particulares.

V. CARACTERÍSTICAS Y CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de juegos está diseñado para niños de 10 y 11 años y puede ser facilitado por un profesional del área de inglés que maneje metodologías activas y participativas.

Se encuentra organizado por 20 juegos que pueden ser utilizados durante una sesión de clases de inglés, empleando una metodología dinámica e interactiva.

VI. ESTRUCTURACIÓN DEL PROGRAMA

N°	NOMBRE DEL JUEGO	FECHA	RESPONSABLES
Aplicación del pre test			
01	Good morning balls		
02	Air write		
03	Simon says		
04	Follow the clues		
05	Can you find what's the difference?		
06	Pass a sound		
07	Jog jog		
08	Role play		
09	Interviewing my classmate		
10	Add a word		
11	Scrambled sentences		
12	Pictionary		
13	Paper airplane		

14	Tic tac toe		Investigadoras
15	Random sounds		
16	Mime and guess		
17	Strip of a picture		
18	Guess the object		
19	Sentence race		
20	What's the word?		

VII. EVALUACIÓN

Evaluación inicial

Se aplicó el pre test, cuyo objetivo fue identificar el nivel de la habilidad de speaking de los alumnos de 4to grado.

V.DISCUSIÓN

Para la elaboración del paquete de juegos se tomó en cuenta el déficit mostrado en la habilidad de speaking en el idioma inglés de los estudiantes, también la edad de ellos y sus necesidades; todo esto con el fin de que los mismos lleguen a sentirse interesados en las clases y orgullosos de los resultados que clase a clase logren; esto lleva a que los alumnos no pierdan el ritmo y a la vez se deja de lado las clases donde el docente era el centro de atención.

Para identificar el nivel de speaking de los estudiantes, se hizo observaciones y se aplicó un pre test, los cuales arrojaron resultados no tan buenos, siendo las notas más repetidas 10, 11 y 12; demostrándose así que los estudiantes se encontraban en un nivel muy bajo en cuanto al nivel de speaking ; tal cual lo demostró Paredes (2016), que menciona el bajo nivel de los estudiantes ya que las clases se mostraron monótonas y tradicionales, las cuales no generaban interés en los alumnos por el aprendizaje del idioma inglés y también Alcalde (2020), que, observó carencia de habilidades sociales las cuales no ayudan a los alumnos a expresarse en público, de esta manera dificultando también el desarrollo de la habilidad de speaking.

Para diseñar un paquete de juegos, fue que se analizaron los trabajos de investigación de Arias y Castiblanco (2015) y también de Montero (2017) y Briceño (2018); donde concluyen que el uso de juegos es la mejor opción para que los estudiantes se desenvuelven mejor en el desarrollo de sus habilidades, en este contexto la investigación coincide con lo que proponen las autoras de la presente haciendo hincapié en la habilidad de speaking.

La presente investigación coincide con el trabajo de Dimas (2016), ya que ambos resaltamos la importancia del trabajo colaborativo para la mejora de la habilidad de speaking en alumnos de primaria; esto se debe a que las autoras también proponen juegos para ser desarrollados en equipo, lo cual permite un mejor desenvolvimiento, mejor análisis de lo que se trabaja en él.

El enfoque comunicativo se ha convertido en uno de los ejes principales en la educación, tal como lo menciona Granda (2017), ya que permite trabajar a cabalidad la habilidad de speaking, incluyendo gramática, vocabulario, fluidez y pronunciación; coincidiendo así con el mismo objetivo de las autoras.

Lo que las autoras proponen es auténtico y motivador, pues ¿a quién no le gusta jugar? El juego, tanto como las canciones en aula son lo que despierta en los aprendices el interés por entender y aprender más, con lo cual Gutiérrez (2020) está de acuerdo.

VI. CONCLUSIONES

Se elaboró un paquete de juegos para el desarrollo del speaking, teniendo en cuenta la edad de los alumnos y sus necesidades, lo cual es de suma relevancia; los mismos permiten que los estudiantes dejen de sentirse en clases poco llamativas y por el contrario quieran ser parte de algo novedoso, innovador y divertido. Para esto se incluyeron los juegos del paquete en mención a veinte sesiones de aprendizaje las cuales pueden ser llevadas a cabo cuando se tenga a bien.

El pre test aplicado a los estudiantes de cuarto grado de primaria permitió identificar la deficiencia que éstos tienen en cuanto a la habilidad de speaking, ya que sólo fueron capaces de repetir frases u oraciones utilizando una pronunciación correcta, pero mostraron dificultades para producir oraciones cortas y responder a preguntas sencillas debido a la falta de manejo de vocabulario y gramática, Lo que los ubica en un nivel bajo, ya que obtuvieron como mediana 12. Esto llevó a hacer una reflexión de cómo es que se está manejando la enseñanza en aulas, ¿se sigue haciendo la clase de manera tradicional?, ¿el material no es el adecuado para los aprendices?, ¿los temas no son de interés de los alumnos?, ¿no se está usando las estrategias necesarias para poder captar la atención del 100% de la audiencia en el salón de clase?. Preguntas que realmente no fueron difíciles de responder y por lo contrario, se pensó en una solución para ello.

Se concluyó con el diseño de una propuesta basada en las teorías de Piaget y Vigotsky, y también en el enfoque comunicativo; la cual se trata de un paquete de veinte juegos didácticos para ser usados en el salón de clase con los estudiantes; estos juegos permiten la integración y desarrollo de habilidades, especialmente la de speaking en el idioma inglés. Todo esto gracias a que en todos los juegos los alumnos hablan, crean, razonan, piensan, analizan y a la vez se divierten; claro está que cada juego está ligado a los objetivos de clase. Asimismo se concretó con éxito la validación de la propuesta por parte de expertos en las materias de educación y metodología.

VII. RECOMENDACIONES

Elaborar siempre un paquete de juegos para que este sea el as bajo la manga de todo docente, ya que, sirve de manera significativa en clase, pues ayuda al desenvolvimiento de los aprendices, más aún si se habla del aprendizaje de otro idioma como lo es el inglés y además pueden ser usados en todas las sesiones de aprendizaje.

Basado en los resultados de la investigación, se sugiere identificar alguna deficiencia que se presente en el aula, para luego aplicar alguna estrategia que permita la mejora del problema identificado.

Tener en cuenta la utilización de esta estrategia didáctica, que es el paquete de juegos como parte de su programación de las unidades didácticas aplicadas en sesiones de aprendizaje, con el propósito de optimizar, enriquecer y mejorar el nivel de desarrollo de la habilidad de speaking del idioma inglés.

Darle la debida importancia al juego, ya sea individual, en parejas o en equipo; este va a ser siempre una motivación para que el estudiante siempre quiera más. Esta fue la finalidad de las autoras que diseñaron el paquete de juegos para desarrollar la habilidad de speaking.

REFERENCIAS

- Alcalde, M. (2020). *Habilidades sociales y la capacidad de expresión oral del área de inglés en estudiantes de Sexto grado de Primaria del colegio Innova Schools*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Lima - Perú.
- Arapa Mamani, E. G., & Pilco Coaguila, R. J. (2019). *Nivel de Interés en el Aprendizaje del Idioma Inglés y la Inteligencia Emocional en los Estudiantes de 1er y 2do Año de Secundaria de la I.E. Señor de las Piedades Cerro* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Arias, M. y Castiblanco, D. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. (Tesis de maestría). Universidad Libre de Colombia. Bogotá D.C., Colombia.
- Beltran, M. (2018). *Diseño de una estrategia didáctica para el desarrollo de la habilidad oral (speaking) en el bacillireto general unificado*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ambato, Ecuador.
- Botto Morán, M. M. (2016). *Precisiones de Enseñanza para Speaking y su Influencia en el Aprendizaje del Idioma Inglés de los Estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa "Enrique Ponce Luque" Cantón Quevedo* (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Babahoyo. Quevedo, Los Ríos, Ecuador.
- Briceño, P. (2018). *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*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Trujillo - Perú.
- Carbajal Chamorro, E. V. (2019). *Juegos Didácticos en el Aprendizaje del Idioma Inglés en los Alumnos del Tercer Grado de Primaria de la I.E. "Pedro Sánchez Gavidia"* (Tesis de maestría). Universidad de Huánuco. Huánuco, Perú.
- Carpio, N. (2013). *“Los materiales educativos y su relación con las habilidades cognitivas en el aprendizaje del idioma inglés en las alumnas del Sexto Grado de Primaria del Colegio Ecológico Urbano San Lázaro”*. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa – Perú.
- Castellano Inga, A. F., Ninapaytan Flores , D., & Segura Espinoza , H. A. (2014). *La motivación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa 1283 Okinawa, Ate-Vitarte* (Tesis de maestría). Lima, Perú.

- Cervantes Cruz, F. A., & Sierra Chavez, J. J. (2016). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la institución educativa particular jesús el maestro, camaná 2016* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Cratty, B. J. (2004). *Juegos didácticos activos*. Editorial Pax México. Recuperada de <https://books.google.es/>
- Díaz, A. (1993.) et al. *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Dimas, A. (2016) “El desarrollo de la habilidad oral en inglés en alumnos de primaria aplicando el trabajo colaborativo durante el proceso” Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey- México.
- Eberhard, D. Simons, G. y Fenning. Ch. (2020). *Ethnologue: Languages of the world*. Dallas, Texas: SIL International.
- Flinchun, B. (1988). “*Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow*”. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67.
- García, A. y Segura, L. (2019). Tesis “*Programa de videos didácticos en la expresión y comprensión oral del inglés con estudiantes de Primero de secundaria de Monsefú*”. Universidad César Vallejo. Chiclayo, Perú.
- Granda, Y. (2017). *Aplicación del programa Speak Out para la mejora de la expresión oral de estudiantes de inglés del centro de idiomas de la Universidad Agraria, 2017*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Lima, Perú.
- Grijalva, C. C. (2018). *El impacto de los juegos serios como refuerzo para el desarrollo de las habilidades de listening y speaking de inglés básico* (Tesis de maestría). Guayaquil, Ecuador.
- Gutierrez, N. (2020). *Estrategia metodológica “English songs” en las competencias listening y speaking en estudiantes de la institución educativa San Juan de Lurigancho*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Lima, Perú.
- Harmer J. (2002). *Teach English*. England: Pearson Education Limited.
- Hetzer, H. (1992). “*El juego y los juguetes*”. Argentina: Editorial Kapeluz.
- Juegos Didácticos. (23 de Febrero de 2012). *Juegos Didácticos*. Recuperado de <http://juegoseducativs.blogspot.com/>

- Kuehn, P. (2016). La evaluación objetiva de ESL y EFL en la capacidad de hablar con una Rúbrica. Recuperado 05,2017, de: <https://owlcation.com/academia/Objectively-Evaluating-ESL-SpeakingProficiency-with-a-Rubric>
- Lacayo, M. y Coello, L. (1992). Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP.
- López A, C. (2011). *Influencia de los métodos de enseñanza en el interés por el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional San Agustín*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Manga, A.-M. (Diciembre de 2008). Lengua Segunda (LS) Lengua Extranjera (LE): Factores e Incidencias de Enseñanza/Aprendizaje. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos (TONOS)*, XVI. Recuperada de <https://www.um.es/tonosdigital/znum16/secciones/estudios--10-Ensenanza.htm>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). "El juego en los niños: enfoque teórico". *Revista de Educación UCR*, vol. 25, n°2, pp. 113-124.
- Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de Educación* . Recuperado el 2020, de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Pensamiento Matemático*,(7), 76-88.
- Muñoz Rodríguez, A., Looz Fernández, M. N., León Villacís, F. O., & Zambrano Mero, J. A. (23 de Enero de 2019). Los Juegos Didácticos para el Desarrollo de la Expresión Oral en el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Didasc*, X. Recuperada de <https://Dialnet> [LosJuegosDidacticosParaElDesarrolloDeLaExpresionOr-7241786.pdf](https://Dialnet/LosJuegosDidacticosParaElDesarrolloDeLaExpresionOr-7241786.pdf)
- Suaza Mena, M. I. (2014). Propuesta de enseñanza basada en el modelo speaking: desarrollo de la producción oral. *Amazonia Investiga*. Recuperada de <https://amazoniainvestiga.info/index.php/amazonia/article/view/665/625>
- Paguay, S. L. (2017). *Creación y aplicación de la técnica "basic context english" para desarrollar la destreza del speaking del idioma inglés en los estudiantes del primer año de educación básica del jardín "Luis Humberto Sancho" de Riobamba*. Riobamba, Ecuador. Recuperada de

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3428/1/UNACH-IPG-LIN-ING-2017-0004.pdf>

- Paredes, F. (2016). Tesis *“Programa de capacitación de inglés aplicado a la música para mejorar la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes de la especialidad de Canto de la Escuela Profesional de Música del Conservatorio Regional de Música del Norte Público ‘Carlos Valderrama’ ”*. Universidad César Vallejo. Trujillo - Perú.
- Pilco Coaguila , R. J., & Arapa Mamani , E. G. (2018). *Nivel de interés en el aprendizaje del idioma inglés y la inteligencia emocional en los estudiantes del 1er y 2do año de secundaria de la I.E. Señor de las Piedades Cerro Colorado*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Portugal Herrera, F., & Manrique Machca , B. (2018). *Identificar el rendimiento académico de las estudiantes del primer grado de educación secundaria en el área de idioma extranjero – ingles; de la institución educativa “Arequipa”- 2017*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Rodríguez Ochoa , A., Moreno Pupo, J., Vázquez Gómez , M., Rodríguez Borges, B., & Ricardo Mulet, Y. (2014). *Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de medicina*. Recuperada de <http://scielo.sld.cu/pdf/ccm/v19n1/ccm11115.pdf>
- Tigrero, D. (2013). *Estrategias didácticas para el desarrollo del talento en el área de matemáticas de los(as) estudiantes del centro de Educación Básica Almirante Alfredo Poveda Burbano del cantón Salinas Provincia de Santa Elena durante el período lectivo 2011–2012 (tesis de pregrado)*. Universidad Estatal de Santa Elena, Ecuador.
- Verner S. (2010). ¿Cómo evaluar el “Speaking”? Recuperado 05,2017, de: <http://busyteacher.org/4836-how-to-evaluate-speaking.html>
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

ANEXOS

MATRIZ OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTU AL	DEFINICIÓN OPERACION AL	DIMENSION ES	INDICADOR ES
INDEPENDIENT E: PAQUETE DE JUEGOS	Díaz (1993), lo caracterizó como “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”. Y es que al jugar el ser humano se muestra como realmente es.	El juego es un conjunto de actividades realizadas por uno o más individuos, las cuales se rigen a reglas con el fin de lograr el objetivo.	Dar instrucciones	<p>Crear un ambiente propicio.</p> <p>Fomentar una actitud positiva.</p> <p>Explicar las reglas del juego.</p> <p>Comprender las reglas del juego.</p>
			Organizar la clase	<p>Preparar a los alumnos para el juego.</p> <p>Involucrar a todos los estudiantes para participar del juego.</p>
			Desarrollar el	Realizar lo

			juego	explicado en las reglas del juego.
DEPENDIENTE: SPEAKING	Según Harmer (2002) el “speaking” es una habilidad productiva del inglés que usa el idioma para comunicar ideas en forma oral. Expresarse oralmente en este idioma se basa en transmitir un mensaje con buena pronunciación, entonación, fluidez y uso gramatical.	El speaking es una habilidad activa, ya que requiere un mayor control y conocimiento, la cual promueve el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, lo que a su vez, propicia la interacción entre ellos en situaciones cotidianas y la producción de mensajes.	Imitativo	<p>Repite frases u oraciones.</p> <p>Utiliza una pronunciación correcta.</p>
			Intensivo	<p>Produce oraciones cortas.</p> <p>Usa un número adecuado de palabras para expresar algo.</p>
			Receptivo	<p>Responde a enunciados simples.</p>
			Interactivo	<p>Intercambia información específica</p>

PAQUETE DE JUEGOS

JUEGO	DESCRIPCIÓN
Pass a sound	Se pide a los estudiantes que formen dos grupos formando una línea, luego, se pide que transmitan un sonido, una palabra u oración. Se solicita mucha atención con el objetivo de copiar con exactitud lo que la otra persona está diciendo. Al llegar al último participante, éste deberá decir o tratar de decir la oración original que dio la primera persona.
Simon says	Se dan órdenes a los aprendices que estos deben cumplir. Estas órdenes pueden ser que los alumnos realicen acciones o que digan algo.
Jog jog	Se nombra una acción y los alumnos deben repetirla ininterrumpidamente mientras la ejecutan y mencionan a la vez. Esto hasta que el docente dice ALTO! y luego se le da oportunidad a otros alumnos para que mencionen la acción que deseen.
Random sounds	Mientras los escolares mantienen los ojos cerrados, recostados en su lugar, se imitarán sonidos y oirán atentamente. Luego, escribirán palabras sueltas o frases de lo escuchado y después lo comentarán en parejas.
Strip of a picture	Se entrega una parte de una imagen a cada educando. Ellos deben describir lo que observan de la imagen. Luego de proponer una probabilidad, éstos deben ir en busca de la(s) parte(s) faltante(s) que tienen otros compañeros y comprobar si lo que habían descrito corresponde con la imagen armada.
Scrambled sentences	El docente proporciona fichas de palabras aisladas a los estudiantes, que conforman una oración. Luego, éstos deben organizarlas adecuadamente y después quien lo haya realizado bien, pasará a la pizarra, la ordenará y la leerá en voz alta.
Role plays and simulations	El docente propone situaciones de la vida real (going shopping)

	y en parejas o grupos pequeños asumen roles para recrear presentaciones cortas.
Mime and guess	Se llama a un estudiante a imitar una palabra. Los demás tratarán de adivinar lo que él o ella está simulando.
Sentence race	Se divide a la clase en 2 equipos y se da a cada uno un set de palabras iguales. La docente dice en voz alta una de ellas y los estudiantes que la tengan deben ponerse de pie y crear una oración corta. El equipo ganador será aquel que tenga bien escrita la oración.
Follow the clues	El profesor proporciona indicios o pistas a sus alumnos y de acuerdo a estas, debe encontrar alguna imagen u objeto escondido.
Interviewing my classmate	Un escolar debe hacer preguntas a su compañero, de acuerdo con las imágenes dadas y al finalizar, reportarlo a la clase.
Can you find what is the difference?	Un voluntario sale del aula. Mientras el estudiante está fuera de la sala, los otros estudiantes se cambian las casacas, zapatos, objetos, etc. Traiga al estudiante que salió del salón de clases nuevamente. Él / ella tiene que adivinar las diferencias y mencionarlas en inglés.
Good morning balls	Tienes 4 bolas de diferentes colores (deben ser muy ligeras, pequeñas bolas). -Haz que la clase haga un círculo. -Luego dale una pelota a tres personas. -o Bola Roja - Buenos días -o Green Ball- ¿Cómo estás? -o Blue Ball - Bien, gracias ¿y tú? -o Yellow Ball- Muy bien, adiós. -Los miembros de la clase pasan o lanzan suavemente las bolas y la persona que las recibe dice el significado de las bolas.
Guess the object	El docente prepara imágenes recortadas tipo tarjetas. Un estudiante selecciona una tarjeta y debe describirla en inglés

	hasta que otro estudiante pueda adivinar el objeto.
What's the word?	En una tarjeta en blanco, el profesor escribe una palabra (ejemplo: escuela) y el estudiante debe nombrar 3 o 4 palabras que tengan relación a ésta para que los compañeros puedan adivinar de qué se trata.
Pictionary	Escriba series de categorías como profesiones (médico, conductor de autobús, etc.), animales, alimentos, acciones (pesca, corte de pelo, etc.), luego divida la clase en grupos de 2. Un alumno dibuja y el otro adivina. En el siguiente turno, el adivinador dibuja y adivina los cajones. Este juego funciona mejor con el cronómetro arbitrario (30 segundos). Esto está diseñado para una lección.
Air write	Una persona "escribe" letras, palabras, números, formas, etc.: en el aire y otros adivinan de qué se trata. Se puede hacer en parejas, como grupo, a lo largo de una cadena.
Add a word	Un estudiante comienza una oración diciendo solo una palabra. Un segundo alumno debe decir una palabra que continúa la oración. Un tercero debe continuar, y así sucesivamente, hasta que la oración llegue a un final lógico sin error, el próximo alumno puede decir "punto" y comenzar una nueva oración con una nueva palabra.
Paper airplane game	Dibuje un objetivo (con puntos, como un tablero de dardos). Luego, los estudiantes hacen aviones de papel y los lanzan después de responder a su pregunta en forma de oración. Ganará quien dé en el blanco.
Tic tac toe	Se divide la clase en dos grupos. Dibuje una cuadrícula de nueve cuadrados en la pizarra y escriba un número en cada cuadrado (del 1 al 9). Se prepara nueve preguntas, una para cada número. Los grupos dicen los números y si responden la pregunta correctamente, obtienen el punto. El objetivo del juego es hacer una línea (ya sea horizontal, vertical o diagonal).

PRE TEST

Name: _____ Date: _____

Grade: 4th

COMPETENCE	ACHIEVEMENTS
Communicate orally in English	<p>Express by organizing ideas about him/herself, preferences and immediate environment using simple vocabulary and grammar constructions.</p> <p>Obtain explicit information with the help of audiovisual material.</p> <p>Answer questions using usual phrases and sentences in English pertinently.</p>

I- Answer the following questions.

Question Task	Very good	Good	Regular	Bad
What's your name?				
How old are you?				
What's your favourite color?				
What's your mother's name?				
What's the weather like?				

II- Look at and describe what the people is doing.



III- Choose a card and answer the questions.

FOOD

- What is your favorite dish?
- Why do you like it?
- When do you eat it?
- How often do you cook it?



HOBBY

- What are your hobbies?
- Why do you like them?
- When did you start them?



FRIENDS

- Who is your best friend?
- How often do you see him/her?
- Where does he/she live?
- How does he/she help you?



ANIMALS

- What is your favorite animal?
- Why do you like it?
- Where does it live?
- What does it eat and drink?



BIRTHDAY

- When is your birthday?
- How do you celebrate it?
- What presents do you like?
- How many friends do you usually invite?



MOVIES

- What is your favorite movie?
- Why do you like it?
- When did you see it?
- Who are the actors there?



RÚBRICA PARA PRE TEST

	OUTSTANDING (Sobresaliente) AD	ACHIEVED (Logrado) A	IN PROCESS (En proceso) B	BEGINNER (En inicio) C	PUNTAJE
Contenido 1	La intervención incluye todos los contenidos requeridos e información /detalles adicionales.	La intervención incluye todos los contenidos requeridos.	La intervención incluye la mayoría de los contenidos requeridos.	La intervención incluye un poco de los contenidos requeridos.	
Contenido 2	La intervención incluye apropiado vocabulario/expresiones de la sesión de clase y vocabulario/expresiones adicionales.	La intervención incluye apropiado vocabulario/expresiones de la sesión de clase.	La intervención incluye algunas palabras de vocabulario/expresiones de la sesión de clase.	La intervención incluye pocas palabras de vocabulario/expresiones de la sesión de clase.	
Uso de inglés	La intervención incluye el correcto uso de la estructura enfocada (al menos 3 veces).	La intervención incluye el correcto uso de la estructura enfocada (al menos 2 veces).	La intervención incluye el correcto uso de la estructura enfocada (al menos 1 vez).	La intervención incluye el incorrecto uso de la estructura enfocada	
Organización	Las ideas siguen una secuencia lógica o incluyen una introducción o una despedida.	Las ideas siguen una secuencia lógica.	Las ideas no siempre siguen una secuencia lógica	Las ideas no son claras.	
Lenguaje corporal	El estudiante mantiene contacto visual con la audiencia.	El estudiante con frecuencia	El estudiante muestra mínimo contacto visual	El estudiante no muestra contacto visual con la	

		hace contacto visual con la audiencia.	con la audiencia.	audiencia.	
Proyección de voz 1	El estudiante pronuncia todas las palabras con exactitud y claramente.	El estudiante pronuncia la mayoría de palabras con exactitud y claramente	El estudiante realiza varios errores de pronunciación.	El estudiante no pronuncia correctamente palabras claves.	
Proyección de voz 2	El estudiante emplea un apropiado volumen de voz durante toda la intervención.	El estudiante emplea un apropiado volumen de voz en la mayor parte de la intervención	El estudiante emplea un volumen irregular en la mayor parte de la intervención.	El estudiante emplea un inapropiado volumen de voz durante toda la intervención.	

SESIÓN DE CLASE N° 01 : “ HI & BYE”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	Infiere información en inglés deduciendo características de personas, objetos, lugares y hechos, el significado de palabras y frases dentro de un contexto en textos orales sencillos e interpreta el sentido del texto oral apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda a los alumnos e inmediatamente sale del salón despidiéndose.</p> <p>Los alumnos sorprendidos se preguntarán qué es lo que pasa.</p> <p>La maestra entra nuevamente y los saluda usando otra frase fuera de la habitual y se vuelve a ir.</p> <p>Luego la maestra pregunta “ Do you know what happened?”</p>	Lenguaje corporal
DESARROLLO	<p>Los alumnos tratan de responder y la maestra les responde introduciendo de esta manera el tema GREETINGS AND FAREWELLS.</p> <p>La docente explica la variedad de ellos y los usa en una conversación haciendo uso de diapositivas.</p>	Pelotas Juego

	<p>Par hacer más ameno el aprendizaje, la maestra explica el juego GOOD MORNING BALLS, el cual consiste en repartir 4 bolas de diferentes colores (deben ser muy ligeras, pequeñas bolas).</p> <p>-Haz que la clase haga un círculo.</p> <p>-Luego dale una pelota a cuatro personas.</p> <p>-o Bola Roja - Buenos días</p> <p>-o Green Ball- ¿Cómo estás?</p> <p>-o Blue Ball - Bien, gracias ¿y tú?</p> <p>-o Yellow Ball- Muy bien, adiós. (Anexo 1)</p> <p>-Los miembros de la clase pasan o lanzan suavemente las bolas y la persona que las recibe dice el significado de las bolas.</p> <p>De esta manera se practica una conversación corta.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>La maestra cambia de frase a cada bola y la lanza a distintos alumnos para así poder usar más vocabulario.</p>	<p>Juego Pelotas</p>

III. ANEXOS

Anexo nº 1



SESIÓN DE CLASE N° 02 : “ LOOKING INSIDE MY PENCILCASE”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Infiere información en inglés deduciendo características de personas, objetos, lugares y hechos, el significado de palabras y frases dentro de un contexto en textos orales sencillos e interpreta el sentido del texto oral apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor.	Rúbrica

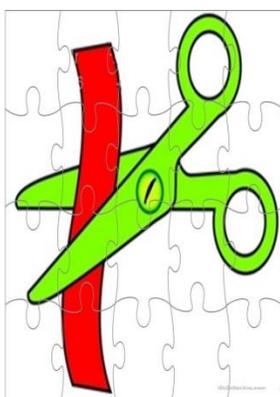
II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente expresa el saludo del día con mucha alegría. La docente forma grupos en el suelo y reparte sobres con piezas de rompecabezas en ellos. (Anexo 1) Los alumnos pegan las piezas ya armadas en la pizarra.	Sobres Rompecabezas
DESARROLLO	Los estudiantes observan las figuras que salieron en cada rompecabezas y la maestra les ayuda a nombrarlas introduciendo así el tema del día CLASSROOM OBJECTS. La maestra mostrará una mochila y una cartuchera e irá sacando los objetos que hay en ellas, a modo que se vaya nombrando los objetos que ven. Los alumnos tendrán la oportunidad de describir lo que tienen en sus cartucheras.	Objetos del aula

CIERRE	Los alumnos juegan AIR WRITE. Aquí una persona usará su dedo para escribir en el aire y el resto de estudiantes adivina lo que este está diciendo. Quien diga la palabra correcta obtendrá un punto.	Juego
---------------	--	-------

III. ANEXOS

Anexo nº 1



SESIÓN DE CLASE N° 03 : “ THERE IS A PENCIL ON THE BOOK ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de personas, animales, objetos, actividades diarias, alimentos, preferencias, profesiones y lugares adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra saluda cordialmente a los alumnos</p> <p>Se pide a los alumnos que miren alrededor de ellos. La maestra pregunta “What can you see?”</p> <p>Los alumnos nombran lo que ven, usando de esta manera el vocabulario de objetos de clase.</p> <p>A manera de repaso los estudiantes mencionan qué es lo que la maestra saca de una cartuchera.</p>	<p>Salón de clase</p> <p>Objetos del salón de clase</p>
DESARROLLO	<p>Los alumnos observan unas diapositivas sobre distintos lugares que tiene una escuela y se detienen en el salón de clase. (Anexo 1)</p> <p>La docente introduce el tema y da la explicación del uso de THERE IS – THERE ARE brindando muchos ejemplos</p>	Diapositivas

	<p>en forma afirmativa, negativa e interrogativa.</p> <p>Los estudiantes observan imágenes de distintos salones de clase en donde ellos responderán a preguntas hechas por la docente como “Is there a teacher/ car/ board in the classroom?” “Are there twenty girls in the classroom?”, etc. (Anexo 2)</p>	
CIERRE	<p>La docente explica el juego SIMON SAYS, el cual consta el dar una orden a uno o más alumnos para que ellos la realicen. Por ejemplo: “Simón dice que María describa qué hay sobre esta mesa” a lo que la alumna debe responder con oraciones usando There is/ are y los objetos de clase.</p> <p>Otro ejemplo: “Simón dice que los varones describan lo que ven en el salón”</p> <p>Otro ejemplo: “Simón dice que las niñas describan lo que hay en esta cartuchera”</p>	<p>Juego</p> <p>Objetos del aula</p>

III. ANEXOS

Anexo nº 1



Anexo n° 2



SESIÓN DE CLASE N° 04 : “ THE HIDDEN OBJECT IS ON THE WALL”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDADE	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Obtiene información del texto oral en inglés. El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.	Desarrolla ideas en torno a un tema evitando reiteraciones. Organiza las ideas estableciendo relaciones (en especial de adición y contraste) a través de algunos conectores e incorporando un vocabulario sencillo y construcciones gramaticales sencillas	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra saluda a sus alumnos con mucho entusiasmo. Se hace un repaso sobre el vocabulario de juguetes, miembros de la familia y objetos de clase a través de imágenes que la maestra irá mostrando. Los alumnos observan y las mencionan. (Anexo 1)</p> <p>La maestra tomará una imagen y la colocará en un lugar específico, como en la pared, debajo de una silla, etc.</p>	Imágenes
DESARROLLO	<p>La docente hace la explicación del tema PREPOSITIONS OF PLACE a través de un video y de objetos reales. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes oyen la explicación del juego FOLLOW THE CLUES, el que consiste en dar pistas para que el /</p>	Video Juego

	<p>los alumnos encuentren un objeto o imagen escondidas. Haciendo uso de las preposiciones aprendidas.</p> <p>La docente da el ejemplo y luego serán los alumnos los que den las pistas.</p>	
CIERRE	<p>La maestra esconde un premio sorpresa en el aula, da las pistas y el alumno que encuentre el premio, se lo queda.</p>	<p>Juego Dulce</p>

III. ANEXOS

Anexo nº 1



Anexo n° 2

<https://www.youtube.com/watch?v=niPyVnC6W5g>

SESIÓN DE CLASE N° 05 : “ THAT IS YOUR PENCIL ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de personas, animales, objetos, actividades diarias, alimentos, preferencias, profesiones y lugares adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La maestra saluda a los alumnos. La docente muestra algunas de sus pertenencias, luego llama a dos alumnos, una niña y un niño y también nombra algunas de sus pertenencias. La maestra pregunta “ Whose is this?” y los alumnos responden con los nombres de los alumnos.	Objetos personales
DESARROLLO	La docente da las respuestas correctas haciendo uso de los POSSESSIVE ADJECTIVES. Explica el uso de cada uno de ellos a través de diapositivas. (Anexo 1) Los alumnos observan unas imágenes de distintas personas con sus pertenencias. La docente hace preguntas y los alumnos responden. La maestra explica el juego CAN YOU FIND WHAT'S THE DIFFERENCE?, el cual trata de elegir a una persona	Diapositivas Juego

	para que salga del salón, mientras el estudiante está fuera de la sala, los otros estudiantes se cambian las casacas, zapatos, objetos, etc. Al regresar el estudiante, tiene que adivinar las diferencias y mencionarlas.	
CIERRE	Se verifican si las respuestas han sido las correctas. Ganará el juego quien tenga más aciertos.	Juego

III. ANEXOS

Anexo nº 1

ENGLISH GRAMMAR **Possessive Adjectives**

SUBJECT PRONOUN		POSSESSIVE ADJECTIVE	
I	I have a shirt.	MY	My shirt is green.
YOU	You have a book.	YOUR	Your book is new.
HE	He has a pillow.	HIS	His pillow is soft.
SHE	She has a dog.	HER	Her dog is small.
IT	It has a bone.	ITS	Its bone is old.
WE	We have a bird.	OUR	Our bird is noisy.
YOU	You have a house.	YOUR	Your house is big.
THEY	They have a car.	THEIR	Their car is slow.

YOUR = Possessive Adjective - You need to bring <i>your</i> dictionary.	ITS = Possessive Adjective - The dog played with <i>its</i> ball.
YOU'RE = You are (contraction) - <i>You're</i> an excellent student.	IT'S = It is (contraction) - <i>It's</i> very hot right now.

SESIÓN DE CLASE N° 06 : “ I HAVE A BALL ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de personas, animales, objetos, actividades diarias, alimentos, preferencias, profesiones y lugares adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente muestra un póster de un niño en su habitación y pregunta “Who is he?” a lo que los estudiantes responden “Andy”. (Anexo 1)</p> <p>La docente pregunta “ What is he doing?”, los alumnos responden. “What is he playing with?” y los alumnos responden usando el vocabulario de juguetes.</p>	Lámina Diapositiva
DESARROLLO	<p>La docente muestra diapositivas sobre juguetes a modo de recordar el vocabulario de juguetes y empieza a introducir el tema TO HAVE- TO HAS, explicando así el tema y sus respectivos uso, incluyendo las formas afirmativa, negativa e interrogativa. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes empiezan a poner en práctica lo aprendido a través de la elaboración de oraciones de manera oral.</p>	Diapositiva Juego

	<p>A modo de hacer la práctica más divertida, la docente les Explica el juego PASS A SOUND. El cual trata de dividir la clase en 2 grupos formando una línea cada grupo y se pide que transmitan un sonido, una palabra u oración como contando un secreto. Se solicita mucha atención con el objetivo de copiar con exactitud lo que la otra persona está diciendo. Al llegar al último participante, este deberá decir o tratar de decir la oración original que dio la primera persona. Ganará el equipo con más oraciones acertadas.</p> <p>Todos los estudiantes tendrán la oportunidad de ser quien de la frase original ya que irán cambiando de lugares, el primero con el ultimo y así sucesivamente.</p>	
CIERRE	<p>Y para cerrar la clase, ahora la maestra será la última persona de un equipo elegido usando una moneda. La maestra tratará de decir la oración que el primer alumno dijo usando el verbo aprendido en clase.</p>	Juego

III. ANEXOS

Anexo nº 1



Anexo n°2

I
YOU
WE
THEY } **HAVE**

I **have** a black car.

We **have** a white car.

They **have** a big car.

He
She } **HAS**

Robert Pattinson **has** a Porsche.

Robert Pattinson = **HE**

Megan Fox **has** a Camaro.

Megan Fox = **SHE**



SESIÓN DE CLASE N° 07 : “ LET’S MOVE OUR BODY! ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Obtiene información explícita y relevante en textos orales sencillos en inglés con vocabulario sencillo participando como oyente activo apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual y gestos del emisor.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra saluda cordialmente a los aprendices.</p> <p>La maestra pide que la observen con atención mientras hace algunas acciones en silencio.</p> <p>Ahora la maestra va preguntando antes de cada movimiento “ Do you know what action is this? Incentivando a los alumnos a responder.</p> <p>Todos observan un video sobre acciones. (Anexo 1)</p>	<p>Lenguaje corporal</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	<p>La maestra introduce el tema ACTION VERBS poniendo play y pausa a cada acción del video observado.</p> <p>Los alumnos observan diapositivas sobre distintas acciones y aprenden el vocabulario haciendo y hablando lo que ven. (Anexo 2)</p> <p>La maestra vuelve a pasar las diapositivas, ella en</p>	<p>Video</p> <p>Diapositivas</p>

	silencio y los alumnos mencionando lo que ven, haciendo uso de su buena memoria.	
CIERRE	Todos juegan JOG JOG, donde una persona nombra una acción y el resto la imita y la menciona muchas veces hasta que la maestra diga "stop!" y nombre a otro estudiante para que diga otra acción y así sucesivamente a manera de que todos puedan participar.	Juego

III. ANEXOS

Anexo nº 1

<https://www.youtube.com/watch?v=jOx8sGmKYLE>

Anexo nº2



SESIÓN DE CLASE N° 08 : “ JUAN IS MY FATHER ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema evitando reiteraciones. Organiza las ideas estableciendo relaciones (en especial de adición y contraste) a través de algunos conectores e incorporando un vocabulario sencillo y construcciones gramaticales sencillas.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La maestra saluda con entusiasmo a los alumnos. Los alumnos observan una imagen de la casa de los Simpsons y responden a la pregunta “Who live here?” y los alumnos responden. (Anexo 1) Los estudiantes observan una imagen de la familia Simpson y nombran a cada personaje. (Anexo 2)	Poster
DESARROLLO	La docente introduce el tema FAMILY MEMBERS volviendo a mostrar la imagen de los Simpsons pero ahora mencionando oraciones como “ Homer is the father” “Lisa is the sister”, etc. Los estudiantes observan diapositivas sobre distintas familias de dibujos y van respondiendo a las preguntas “Who is he/she?” (Anexo 3)	Poster Diapositivas Video

	Los aprendices observan un video corto donde interactúan los miembros de una familia a modo que identifiquen los roles de cada uno. (Anexo 4)	
CIERRE	<p>La maestra explica el juego ROLE PLAY el cual se trata de recrear pequeñas escenas sobre un tema en especial, en este caso La familia.</p> <p>Se agrupará a los alumnos en 4 y simularán ser papá, mamá hermano, etc.</p> <p>La maestra hará preguntas sobre la actuación de ellos al resto de estudiantes como “ Who took the dog for a walk?”, etc.</p>	Juego

III. ANEXOS

Anexo nº 1



Anexo nº 2



Anexo n° 3



SESIÓN DE CLASE N° 09 : “ DO YOU PLAY VIDEO GAMES? ”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas y haciendo algunos comentarios utilizando vocabulario sencillo y pronunciación adecuada para su nivel.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente saluda a los alumnos. Los alumnos adivinan las acciones que la maestra realiza, a manera de recordar el vocabulario de verbos. La profesora hace la pregunta “ Do you play video games?” a lo que los alumnos responderán Yes o No.	Lenguaje corporal
DESARROLLO	La maestra muestra una lámina donde hay varias personas haciendo diferentes actividades, introduciendo así el tema PRESENT SIMPLE. Explicando también la gramática del mismo en sus tres formas, afirmativa, negativa e interrogativa. (Anexo 1) Los alumnos observan una lista de preguntas en presente simple. (Anexo 2)	Lámina

CIERRE	La maestra explica el juego INTERVIEWING MY CLASSMATE, donde Un escolar debe hacer preguntas a su compañero, de acuerdo con las imágenes dadas en una hoja y al finalizar, reportarlo a la clase. (Anexo 3)	Juego
---------------	---	-------

III. ANEXOS

Anexo n° 1



Anexo n° 2

- Do you live in Chiclayo?
- Do you like apples?
- Do you play video games?
- Do you have a pet?
- Do you study at university?

Anexo n° 3



SESIÓN DE CLASE N° 10 : “ SPIDERMAN IS AMERICAN”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	Organiza las ideas estableciendo relaciones (en especial de adición y contraste) a través de algunos conectores e incorporando un vocabulario sencillo y construcciones gramaticales sencillas.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda a los alumnos.</p> <p>Los alumnos observan diapositivas sobre personas famosas. (Anexo 1)</p> <p>Los estudiantes observan imágenes sobre banderas y la maestra les ayuda a identificar de qué país son. (Anexo 2)</p> <p>Ahora observan la imagen de un personaje con una bandera. (Anexo 3)</p>	Diapositivas
DESARROLLO	<p>La maestra introduce el tema COUNTRIES AND NATIONALITIES dando ejemplos acorde con las imágenes. Por ejemplo: Shakira is from Colombia, so she is Colombian.</p> <p>La maestro explica el juego ADD A WORD, en el cual la docente dice una palabra para dar inicio a una oración, luego nombra a un alumno para que este agregue de</p>	Diapositivas Juego

	manera oral una palabra más para empezar a darle sentido a la oración, y así con más alumnos hasta tener una oración completa y coherente. Todo de acuerdo a imágenes que la docente muestra. (Anexo 5)	
CIERRE	La maestra muestra una imagen sorpresa de un personaje muy conocido para que los alumnos hagan la oración final siguiendo las reglas del juego acerca de este personaje. (Anexo 6) Para esta última actividad los alumnos estarán divididos en equipos, el equipo que no tenga errores en la oración, gana.	Juego Diapositivas

III. ANEXOS

Anexo nº 1



Anexo nº 2



Anexo n° 3



Anexo n° 4



Anexo n° 5



SESIÓN DE CLASE N° 11: WHAT ARE YOU DOING?

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Desarrolla ideas en torno a un tema evitando reiteraciones. Organiza las ideas estableciendo relaciones a través de algunos conectores e incorporando un vocabulario sencillo y construcciones gramaticales sencillas utilizando el presente progresivo.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente hace una revisión de los miembros de la familia usando una lámina de una casa, preguntando: ¿Quiénes viven aquí?, y motivando a los alumnos a responder. (Anexo 1)</p> <p>La docente muestra una diapositiva y pregunta: What is the family doing? e introduce el tema "Present progressive". (Anexo 2)</p>	Lámina Diapositiva
DESARROLLO	La docente muestra diapositivas acerca de los miembros de la familia realizando diferentes acciones y explica el tema y las reglas	Diapositiva Video: https://www.youtube.com/

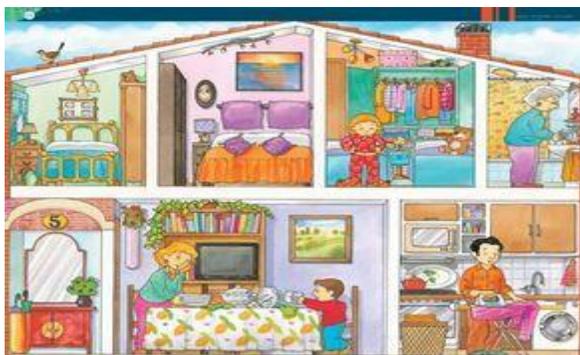
	<p>gramaticales a través de ejemplos en la pizarra. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes continúan elaborando oraciones con el resto de los miembros de la familia de forma oral.</p> <p>Los estudiantes observan un video y responden What is he/she doing?, según las imágenes en el video. (Anexo 3)</p>	<p>.com/watch?v=gMEktf8BYnQ</p>
CIERRE	<p>Los estudiantes hacen grupos y juegan SCRAMBLED SENTENCES, se les proporciona fichas de palabras aisladas a los estudiantes, que conforman una oración. Luego, éstos deben organizarlas adecuadamente y después quien lo hay realizado bien, pasará a la pizarra, la ordenará y la leerá en voz alta. (Anexo 4)</p>	<p>Juego</p> <p>Tarjetas de palabras</p>

III. ANEXOS

Anexo nº 01



Anexo nº 02



Anexo nº 03



Anexo nº 04

reading	a	newspaper	Is	Father
Mother	the	cooking	Is	dinner
bed	making	Is	the	Sister
is	Brother	doing	homework	the
cleaning	is	Grandfather	the	bathroom
dishes	washing	The	Grandmother	is

SESIÓN DE CLASE N° 12: "I WANT TO BE..."

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Infiere información en inglés deduciendo características de profesiones y ocupaciones dentro de un contexto en textos orales sencillos e interpreta el sentido del texto oral apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente presenta personajes famosos usando un acordeón de imágenes (sólo la mitad del rostro). (Anexo 1)</p> <p>Los estudiantes adivinan y describen a cada personaje.</p> <p>La docente introduce el tema presentando a un personaje famoso y su profesión.</p>	Acordeón de imágenes

DESARROLLO	<p>La docente presenta el nuevo vocabulario acerca de <i>Jobs and Occupations</i> usando la estructura <i>I want to be</i> a través de diapositivas. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes repiten la pronunciación.</p> <p>Los estudiantes responden a la pregunta: What do you want to be? de forma oral.</p> <p>Los estudiantes juegan Pictionary. Se divide a la clase en 2 grupos, un alumno de cada grupo sale a dibujar en la pizarra algún objeto que se relacione con la profesión u ocupación que se le indique, el resto de la clase adivina usando la estructura aprendida.</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Set de palabras</p> <p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumón</p>
CIERRE	<p>Los estudiantes observan un video relacionado al tema y mencionan las profesiones que observaron.</p>	<p>Video:https://www.youtube.com/watch?v=r6Oxqyd5qUw&t=140s</p>

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02



Anexo n° 03



Anexo n° 04

Grupo A	Grupo B
DOCTOR	FOOTBALL PLAYER
VET	POLICE
SINGER	PILOT
ACTOR	PAINTER
LAWYER	ACTRESS
TEACHER	NURSE
ENGINEER	DENTIST

SESIÓN DE CLASE N° 13: “FOOD AND DRINKS”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés respondiendo preguntas utilizando vocabulario sencillo referente a comidas y bebidas y pronunciación adecuada para su nivel.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente presenta un rompecabezas de un supermercado.</p> <p>Los estudiantes lo arman y responden a la pregunta: ¿Qué lugar es? ¿Qué cosas encuentro en este lugar?</p> <p>Locente introduce el tema sobre <i>Food and drinks</i>. (Anexo 1)</p>	Rompecabezas
DESARROLLO	<p>La docente presenta a los estudiantes el nuevo vocabulario a través de materiales concretos utilizando la estructura <i>It's a/an...</i></p> <p>Los estudiantes repiten la pronunciación.</p> <p>Los estudiantes observan un video e</p>	Material concreto Video: https://www.youtube.com/watch?v=

	<p>identifican el vocabulario de <i>Food and drinks</i>. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes juegan PAPER AIRPLANE GAME en donde los estudiantes hacen aviones de papel y los lanzan después de responder a la pregunta: What food or drink is it? en forma de oración (la docente muestra las tarjetas de imágenes). Ganará el estudiante que dé en el blanco. (Anexo 3)</p>	<p><u>yupvAwZri4Y</u></p> <p>Juego</p> <p>Tablero de dardos</p> <p>Tarjetas de imágenes</p>
CIERRE	<p>Los estudiantes clasifican el vocabulario aprendido en un poster. Luego, salen a exponer.</p>	<p>Papelote</p> <p>Plumones</p>

III. ANEXOS

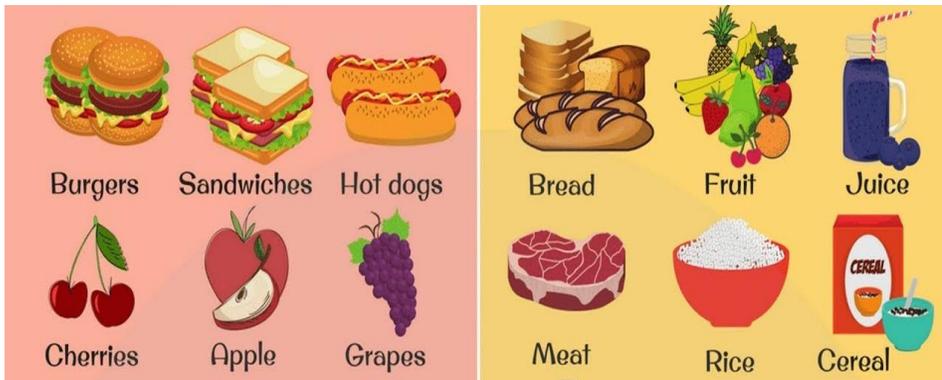
Anexo n° 01



Anexo n° 02



Anexo n° 03



SESIÓN DE CLASE N° 14: “LIKES AND DISLIKES”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de preferencias adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente saluda cordialmente a los estudiantes. Los estudiantes observan un video “Food with likes and dislikes”. (Anexo 1) Los estudiantes mencionan el vocabulario observado y aprendido en la clase anterior.	Video: https://www.youtube.com/watch?v=STMMidLxRR4
DESARROLLO	La docente presenta la estructura a trabajar <i>She/He likes but He/She doesn't like...</i> a través de una historia de los miembros de la familia sobre lo que les gusta y les disgusta. Los estudiantes relacionan a los miembros de la familia con las comidas que les gusta/disgusta según lo escuchado a través de imágenes en la pizarra.	Historia Imágenes
CIERRE	Los estudiantes juegan TIC TAC TOE, se divide la clase en dos grupos y se dibuja una cuadrícula de nueve cuadrados en la pizarra y se escribe un número en cada cuadrado (del 1 al 9). Se prepara nueve preguntas del tema enseñado,	Juego Pizarra Plumones

	una para cada número. Los grupos dicen los números y si responden la pregunta correctamente, obtienen el punto. El objetivo del juego es hacer una línea. (Anexo 2)	Preguntas
--	---	-----------

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02

	<p>QUESTIONS</p> <p>What does your father like?</p> <p>What doesn't your mother like?</p> <p>What does your sister like?</p> <p>What doesn't your brother like?</p> <p>What do you like?</p> <p>What drink do you have for breakfast?</p> <p>What fruit is red and round?</p> <p>What do you eat with cheese?</p> <p>What drink do you prepare with lemon?</p>
--	--

SESIÓN DE CLASE N° 15: “WILD ANIMALS”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Infiere información en inglés deduciendo características de animales salvajes dentro de un contexto en textos orales sencillos e interpreta el sentido del texto oral apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente saluda cordialmente a los estudiantes. Los estudiantes arman un rompecabezas de la selva en la pizarra. Los estudiantes responden las preguntas: ¿Qué lugar es? ¿Qué animales encuentro en ese lugar? ¿Son animales peligrosos? y se introduce el tema.	Rompecabezas Pizarra
DESARROLLO	La docente presenta imágenes de <i>Wild animals</i> a través de imágenes y los estudiantes repiten la pronunciación. (Anexo 1)	Imágenes

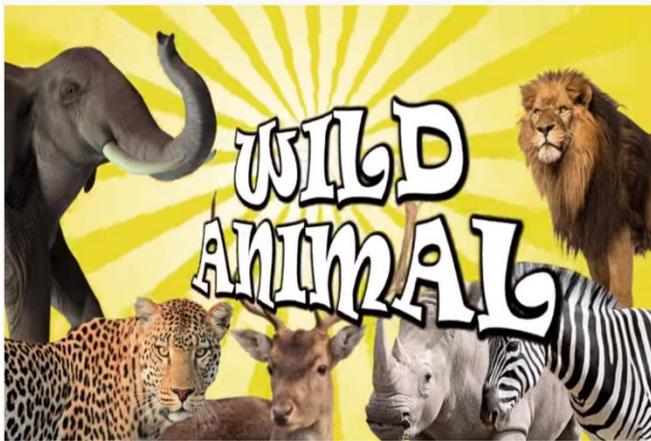
	Los estudiantes observan un video: Wild animals, luego describen a los animales presentados por su color y tamaño. (Anexo 2)	Video: https://www.youtube.com/watch?v=_Yh8Nx7mnaU&t=12s
CIERRE	Los estudiantes juegan RANDOM SOUNDS. Ellos mantienen los ojos cerrados, recostados en su lugar, escucharán sonidos atentamente. Luego responderán a la pregunta: What animal did you listen? Y lo describirán.	Juego Audio Computadora

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02



SESIÓN DE CLASE N°16: “LEARNING APPEARANCE ADJECTIVES”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Obtiene información del texto oral en inglés.	Obtiene información explícita y relevante en textos orales sencillos en inglés con vocabulario sencillo referido a adjetivos participando como oyente activo apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual y gestos del emisor.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente presenta a 2 títeres y motiva los estudiantes a responder: ¿Qué son? ¿Qué diferencia o similitudes encuentran entre ellos? ¿Quién es más alto?</p> <p>La docente introduce el tema describiendo a uno de los títeres.</p>	Títeres
DESARROLLO	<p>La docente presenta el vocabulario sobre <i>Physical appearance adjectives</i> a través de flashcards. (Anexo 1)</p> <p>Los estudiantes observan un video “Adjectives words for kids” repitiendo la pronunciación. (Anexo 2)</p>	Flashcards Video: https://www.youtube.com/watch?v=sEDy0wGaXJY

SESIÓN DE CLASE N° 17: “COMPARATIVE ADJECTIVES”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Infiere información en inglés deduciendo características de personas dentro de un contexto en textos orales sencillos e interpreta el sentido del texto oral apoyándose en el contexto, ayuda audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor utilizando adjetivos comparativos.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente saluda cordialmente a los estudiantes. La docente muestra posters de dos cantantes peruanas famosas y motiva a los estudiantes a describirlas utilizando el vocabulario de adjetivos aprendidos la clase anterior. (Anexo 1) La docente describe a esas cantantes utilizando adjetivos comparativos para introducir el tema.	Posters
DESARROLLO	La docente explica las reglas gramaticales de los <i>Comparative adjectives</i> a través de ejemplos en	Diapositivas

	<p>la pizarra con ayuda de diapositivas.</p> <p>La docente muestra fotografías de diferentes personajes y los estudiantes los describen de forma oral utilizando las reglas gramaticales explicadas.</p>	Fotografías
CIERRE	<p>Los estudiantes juegan STRIP OF A PICTURE, se les entrega una parte de una imagen de personajes famosos a cada educando. Ellos deben describir lo que observan de la imagen usando el vocabulario aprendido. Luego de proponer una probabilidad, éstos deben ir en busca de la parte faltante que tienen otros compañeros y comprobar si lo que habían descrito corresponde con la imagen armada. (Anexo 2)</p>	Juego Imágenes

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02



SESIÓN DE CLASE N° 18: “OBJECTS OF THE HOUSE”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	Expresa oralmente sus ideas en inglés acerca de características de objetos de la casa adecuándose a su interlocutor y contexto acompañando su expresión oral con recursos no verbales.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes observan un video “Family song”. (Anexo 1)</p> <p>Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿Qué objetos encuentro en la casa? E introduce el tema.</p>	<p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=ii_LtHrEiao</p>
DESARROLLO	<p>La docente presenta el vocabulario <i>Objects of the house</i> a través de imágenes y los describe brevemente por su color y uso. (Anexo 2)</p> <p>Los estudiantes repiten la pronunciación.</p> <p>Los estudiantes clasifican las imágenes de los objetos según la parte de la casa donde se puede</p>	<p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>Limpiatipo</p>

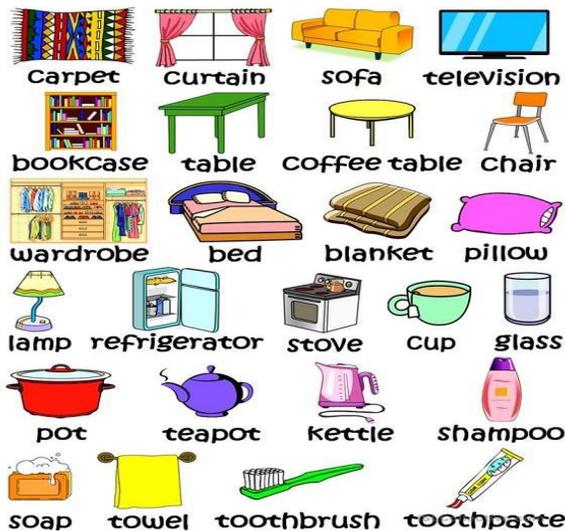
	encontrar de forma oral y se pegan en la pizarra. (Anexo 3)	
CIERRE	Los estudiantes juegan GUESS THE OBJECT, se les entrega imágenes recortadas tipo tarjetas. Un estudiante selecciona una tarjeta y debe describirla en inglés hasta que otro estudiante pueda adivinar el objeto.	Juego

III. ANEXOS

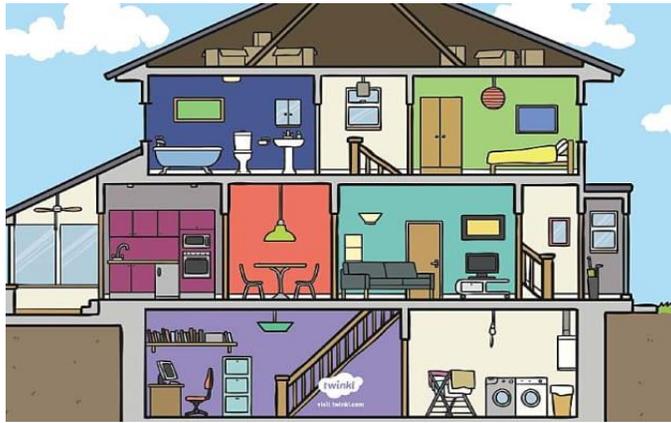
Anexo n° 01



Anexo n° 02



Anexo n° 03



SESIÓN DE CLASE N° 19: “WHAT DID YOU DO?”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada	Desarrolla ideas en torno a un tema evitando reiteraciones. Organiza las ideas estableciendo relaciones a través de algunos conectores e incorporando un vocabulario sencillo y construcciones gramaticales sencillas del pasado simple.	Rúbrica

II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<p>La docente saluda cordialmente a los estudiantes.</p> <p>La docente actúa algunos verbos (leer, comer, ir de compras, escribir, hacer ejercicios) y los estudiantes adivinan la acción.</p> <p>La docente introduce el tema a través de la pregunta: <i>What did you do yesterday?</i>, motivando a los estudiantes a participar usando los verbos anteriores e introduce el tema.</p>	Mímicas Preguntas
DESARROLLO	<p>La docente presenta el tema <i>Present simple with irregular verbs</i> y explica las reglas gramaticales a través de diapositivas.</p> <p>Los estudiantes observan flashcards y describen la acción usando el pasado simple de forma oral. (Anexo 1)</p>	Diapositivas Imágenes Texto

	Los estudiantes identifican y mencionan los verbos irregulares que encuentran en un texto. (Anexo 2)	
CIERRE	Los estudiantes juegan SENTENCE RACE para ello se divide a la clase en 2 equipos y se da a cada uno un set de palabras iguales. La docente dice en voz alta una de ellas y los estudiantes que la tengan deben ponerse de pie y crear una oración usando el tiempo pasado. (Anexo 3)	Set de palabras

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02

I **had** a very interesting weekend. On Saturday I **woke up** in the morning and **had** breakfast with my family. It **was** my father's birthday, so we **prepared** a special meal for him. After that, we **went** to the club and **played** dodgeball all day. We **had** lunch at the club. At night, we **went** to a restaurant where the waiters **sang** "Happy Birthday" to him. He **was** so embarrassed!

On Sunday, we **travelled** to our countryhouse where all the family **got** together. We **had** a cookout. My uncle **played** the guitar and we all **sang** together. We **had** a lot of fun!

Anexo n° 03

VERBS
DO
EAT
WRITE
EAT
GO
READ

SESIÓN DE CLASE N° 20: “PLACES AROUND TOWN”

I. PARTE DIDÁCTICA

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés	Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales con otras personas en inglés formulando y respondiendo preguntas y haciendo algunos comentarios utilizando vocabulario sencillo relacionado a lugares públicos y pronunciación adecuada para su nivel.	Rúbrica

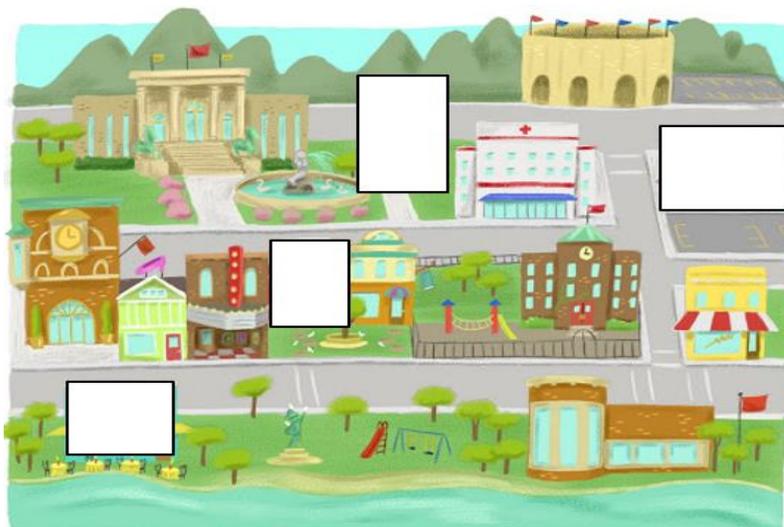
II. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	La docente saluda cordialmente a los estudiantes. Los estudiantes observan una lámina de una ciudad con lugares faltantes. (Anexo 1) Los estudiantes responden preguntas: ¿Qué es? ¿Qué lugares hay en la ciudad? ¿Qué lugares faltarán? e introduce el tema.	Lámina Preguntas
DESARROLLO	La docente presenta el tema <i>Places in town</i> en imágenes y se van colocando en la lámina. (Anexo 2)	Lámina

	<p>Los estudiantes repiten la pronunciación usando la estructura <i>I'm going to the...</i></p> <p>Los estudiantes observan un video "Places in a city" (Anexo 3)</p> <p>La docente presenta diferentes situaciones y los estudiantes mencionan a qué lugar ir según sus necesidades.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=UdDXIL9u0vI</p>
CIERRE	<p>Los estudiantes juegan: WHAT'S THE WORD?, en una tarjeta en blanco, el profesor escribe una palabra (ejemplo: escuela) y el estudiante menciona 4 palabras relacionadas a ese lugar para que sus compañeros puedan adivinar (utilizando <i>I'm going to the...</i>) (Anexo 3)</p>	<p>Juego</p> <p>Tarjetas de palabras</p>

III. ANEXOS

Anexo n° 01



Anexo n° 02



cinema



hospital



library



museum



restaurant



shop



station



swimming pool

Anexo n° 03



Anexo n° 04

MUSEUM	POLICE OFFICE
SCHOOL	SWIMMING POOL
SHOP	STATION
HOSPITAL	CINEMA
SHOP	BANK
PARK	SUPERMARKET