

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN GESTIÓN
EDUCATIVA**



**EFICACIA DEL JUEGO DE ROLES EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL
INGLÉS EN ESTUDIANTES DENIVEL PRIMARIO DEL COLEGIO
SACO OLIVEROS DE LIMA.**

TESIS

Presentada por:

Mg. Lesly Joselin Apayco Zavala

ORCID: 0000-0001-9287-4079

Asesora:

Dra. Silvia Milagritos Bazán Velásquez

ORCID: 0000-0003-1290-0623

Para Obtener el Grado Académico de:

DOCTOR EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA

TACNA – PERÚ

2022

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Lesly Joselin Apayco Zavala en calidad de: Doctorando del Doctorado en Educación con Mención en Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada de Tacna, identificado (a) con DNI 71278113.

Soy autor (a) de la tesis titulada: Eficacia del juego de roles en la expresión oral del Inglés de los Estudiantes del colegio Saco Oliveros de Lima.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Ser el único autor del texto entregado para obtener el grado académico de DOCTOR EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA, y que tal texto no ha sido entregado ni total ni parcialmente para obtención de un grado académico en ninguna otra universidad o instituto, ni ha sido publicado anteriormente para cualquier otro fin.

Así mismo, declaro no haber trasgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro, que después de la revisión de la tesis con el software Turnitin se declara 22% de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva a la empresa u organización, evidenciándose que la información presentada es real y soy conocedor (a) de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivada.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra o

invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar como causa del trabajo presentado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrasen causa en el contenido de la tesis, libro o invento.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Tacna, 22 de diciembre del 2022



Lesly Joselin Apayco Zavala

DNI 71278113

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia y maestros por inspirarme a ser una mejor versión
cada día.

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Privada de Tacna por el alto nivel de profesionalismo que mostraron al guiarme en esta investigación. Un agradecimiento especial a mi familia motor y motivo central de mi inspiración,

Agradezco a mi asesora y maestra Dra. Silvia Basan Velásquez, por apoyo incondicional en el desarrollo de esta tesis, gracias por acompañarme en este camino.

TABLA DE CONTENIDO

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
TABLA DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE APÉNDICES.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	4
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.2.1. Problema General	5
1.2.2. Problemas Específicos	5
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.4. OBJETIVOS.....	7
1.4.1. Objetivo General.....	7
1.4.2. Objetivos Específicos	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	9
2.2. BASES TEÓRICAS	15
2.2.1. Juego de Roles	15
2.2.2. Expresión oral.....	39
2.3. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS.....	60
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	62

3.1. HIPÓTESIS	62
3.1.1. Hipótesis General.....	62
3.1.2. Hipótesis Específicas	62
3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	63
3.2.1. Identificación de la Variable Independiente	63
3.2.2. Identificación de la Variable Dependiente.....	63
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	66
3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO.....	67
3.7. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LOS DATOS	67
3.8. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE DATOS	68
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	69
4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	69
4.1.1. Actividades de preparación.....	69
4.1.2. Actividades de coordinación.....	69
4.1.3. Actividades de aplicación	69
4.2. CAMBIOS RELEVANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	
71	
4.2.1. Resultados de la variable expresión oral antes y después de la	
aplicación de los juegos de roles	71
4.2.2. Resultados de las dimensiones de la variable expresión oral antes y	
después de la aplicación de los juegos de roles	73
4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	81
2.3.1. Prueba de hipótesis general.....	81
2.3.2. Hipótesis específica 1	85
2.3.3. Hipótesis específica 2	88
2.3.4. Hipótesis específica 3	91
2.3.5. Hipótesis específica 4	94
CAPITULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	98
CAPITULO VI: PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....	103

6.1. DESCRIPCIÓN DE PROBLEMA FOCALIZADO	103
6.1.1. Presentación del nudo crítico	103
6.1.2. Características relevantes del caso.....	104
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	104
6.2.1. Título de la propuesta	104
6.2.2. Responsable de la propuesta	104
6.2.3. Objetivo general de la propuesta	104
6.2.4. Objetivos específicos de la propuesta.....	105
6.2.3. Justificación de la propuesta.....	105
6.2.4. Modalidad y duración	106
6.2.5. Beneficiarios	106
6.2.6. Plan de ejecución	106
6.2.7. Herramientas de Evaluación	107
6.3. PROCESO DE MIGRACIÓN HACIA LA SOLUCIÓN PROPUESTA	107
6.4. COSTO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	108
6.4.1. Viabilidad Económica.....	108
6.4.2. Viabilidad de Ejecución.....	109
6.5. BENEFICIOS QUE APORTA LA PROPUESTA	110
CONCLUSIONES.....	111
RECOMENDACIONES.....	113
REFERENCIAS	114
APÉNDICE.....	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de Variables	65
Tabla 2. Nivel de la expresión oral del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica.....	71
Tabla 3. Nivel de manejo de la pronunciación del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	73
Tabla 4. Nivel de manejo de la fluidez del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima	75
Tabla 5. Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	77
Tabla 6. Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	79
Tabla 7. Descripción de estudiantes según escalas de puntajes de la variable expresión oral, según puntajes directos y categorizados.....	82
Tabla 8. Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de expresión oral	83
Tabla 9. Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de pronunciación del inglés.....	86
Tabla 10. Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de fluidez del inglés	89
Tabla 11. Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de vocabulario del inglés.....	92
Tabla 12. Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica	

Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de entonación del inglés.....	95
Tabla 13. Plan de Ejecución.....	106
Tabla 14. Viabilidad de Recursos y Materiales	109
Tabla 15. Servicios Básicos y Humanos	109

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de la expresión oral del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica.....	71
del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima..	73
Figura 2. Nivel de manejo de la pronunciación del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	73
antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima	75
Figura 3. Nivel de manejo de la fluidez del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	75
del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	77
Figura 4. Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	77
del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	79
Figura 5. Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.....	79
de medias, según puntajes directos del nivel de expresión oral respecto a los puntajes directos.....	83

Figura 6. Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de expresión oral respecto a los puntajes directos.....	84
medias, según puntajes directos del nivel de pronunciación del inglés	87
Figura 7. Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de pronunciación del inglés	87
Figura 8. Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de fluidez del inglés	90
de medias, según puntajes directos del nivel de vocabulario del inglés	92
Figura 9. Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de vocabulario del inglés	93
Figura 10. Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de entonación del inglés.....	96

ÍNDICE DE APÉNDICES

Apéndice 1. Matriz de consistencia	127
Apéndice 2. Prueba Oral	129
Apéndice 3. Matriz de datos	273

RESUMEN

La presente tesis, titulada “Eficacia el juego de roles en la expresión oral del inglés en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima, fue desarrollada siguiendo un tipo de investigación aplicada y el diseño fue pre experimental, el método de investigación es el hipotético-deductivo. El objetivo de esta investigación es determinar la eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima. El procedimiento para la obtención de los datos fue mediante la aplicación de la prueba oral de entrada y salida. Los resultados indicaron que después de la prueba de salida, el 11,29% de los estudiantes del grupo experimental tuvo un nivel de logro destacado. Asimismo, el 41.94 % tuvo un nivel logro previsto, el 46.77% tuvo un nivel en proceso y el 0% tuvo un nivel de inicio. Asimismo, la prueba de Wilcoxon indicó un valor de 0,000. De manera que se concluyó que a través de la aplicación del juego de roles los estudiantes del nivel primario lograron mejorar su expresión oral en inglés satisfactoriamente.

Palabras clave: Enseñanza del idioma inglés, estrategias comunicativas, innovación, destrezas

ABSTRACT

This thesis, entitled "Efficacy of role play in the oral expression of English in students of the primary level of the Saco Oliveros school in Lima, was developed following a type of applied research and the design was pre-experimental, the research method is the hypothetical-deductive. The objective of this research is to determine the effectiveness of role playing in the oral expression of English in students of the primary level of the Saco Oliveros school in Lima. The procedure for obtaining the data was through the application of the entrance and exit oral test. The results indicated that after the exit test, 11.29% of the students in the experimental group had an outstanding level of achievement. Likewise, 41.94% had an expected achievement level, 46.77% had a level in process and 0% had a starting level. Likewise, the Wilcoxon test indicated a value of 0.000. Thus, it was concluded that through the application of role-playing, primary level students managed to improve their oral expression in English satisfactorily.

Keywords: English language teaching, communicative strategies, innovation, abilities

INTRODUCCIÓN

Presentamos la presente investigación denominada el juego de roles y la expresión oral del inglés en estudiantes del nivel primario del Colegio Saco Oliveros de Lima, dado que, en el mundo globalizado, la práctica del idioma inglés es de suma utilidad en el ámbito personal y profesional ya que este conocimiento permitirá crear más posibilidades y oportunidades, sin embargo, la adquisición tardía del idioma trae consigo algunas veces algunos problemas en la adquisición de esta. Aprender este idioma desde una edad temprana brindara a los estudiantes confianza en poder expresarse en el idioma, sin miedo a cometer errores, aprendiéndolo de una manera natural y divertida.

Por lo cual vimos por conveniente realizar el presente trabajo de investigación que se origina de una problemática que surge en el nivel primario del Colegio Saco Oliveros de Lima, cuyos estudiantes presentan diversos problemas en poder expresarse efectivamente en idioma inglés. Es por ello, desde el criterio didáctico, pretendemos determinar la eficacia de la estrategia denominada juego de roles.

Respecto a la primera variable, el juego de roles, las investigaciones de Porter (2008) refirieron que, el juego de roles tiene múltiples motivaciones para los educandos, entre las más relevantes son: asumir ideas y tomar roles distintos a los suyos, trabajo colaborativo, liderazgo en la toma de decisiones en el juego de roles; ellas se transforman en poderosas razones por las cuales un docente debiera considerar la posibilidad de incorporar a su aula este tipo de metodologías que permiten que el estudiante sienta un interés intrínseco en el aprendizaje del idioma tomando este un rol protagónico

La propuesta busca hacer uso del juego roles y formar estudiantes

autónomos y protagonistas de sus propios aprendizajes, fomentar un aprendizaje basado en el juego alejado de un aula tradicionalista, de esta manera resultará más dinámico su aprendizaje y tendrá una alta aceptación por parte de los estudiantes del nivel primario.

Respecto a la segunda variable, la expresión oral, las investigaciones de Rico et al. (2016) refirieron que, la enseñanza de una lengua extranjera debe estar acoplada a los nuevos cambios que traen las tecnologías educativas, y el inglés como hemos acotado anteriormente no es la excepción. Indicaron también que, el docente de lenguas en los modelos pedagógicos constructivistas, además de conocer y utilizar enfoques que propicien el desarrollo de la competencia comunicativa, se enfrenta a grandes desafíos que tienen que ver con la forma en que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden incluirse en el proceso de enseñanza de una lengua. Como docentes del idioma inglés es necesario el conocimiento de estrategias que favorezcan el aprendizaje del idioma, dentro de ellos el de la habilidad de la expresión oral, con lo cual podrán poner de manifiesto todo lo que han aprendido, en este aspecto que el docente juega un papel crucial debido que para lograr la evidencia del idioma es necesario crear un clima propicio en el aula, en donde primen los valores como el respeto hacia las ideas de los demás para que los educandos se sientan cómodos expresándose en el idioma inglés sin miedo a cometer errores, los cuales entorpecen el proceso de aprendizaje de este.

El presente informe se estructura en seis capítulos que a continuación se detalla:

En el primer capítulo se aborda la determinación del problema en sus diferentes aristas, la formulación del problema, justificación de la investigación y objetivos de la investigación. Luego, en segundo capítulo presentamos el marco teórico, los cuales comprende los antecedentes, las bases teóricas organizadas de acuerdo a las variables de la investigación, para culminar con la definición de los conceptos más relevantes del estudio. Posteriormente, el tercer capítulo trata del marco metodológico, en la cual se detalla las hipótesis sustentadas,

operacionalización de variables; tipo, nivel y diseño de investigación. Además, población de estudio; técnicas de recolección y análisis estadístico de los datos obtenidos. El cuarto comprende los resultados alcanzados en la presente tesis, la descripción de los hallazgos encontrados, los cambios relevantes y verificación de hipótesis. Luego, en el quinto capítulo mostramos la discusión de resultados, la interpretación de las mismas con respaldo de las investigaciones consideradas para el análisis respectivo de la investigación. El sexto capítulo trata de la propuesta de solución” describe el plan de propuesta de innovación, esquematización, ejecución y viabilidad del caso.

Por último, en el sexto capítulo se presenta las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos con evidencias del proceso y ejecución de la investigación

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tras los avances tecnológicos y científicos en todas las disciplinas de estudio, el dominio de la lengua inglesa se ha convertido en una necesidad absoluta en la sociedad actual (Parupalli, 2019), dominar una lengua extranjera como el inglés brinda mejores oportunidades tanto laborales como académicas a las personas que poseen un mejor dominio de está trayendo consigo una serie de beneficios y ventajas. En el campo académico permite a los estudiantes a acceder de becas educativas en el extranjero y por otro lado a tener un mejor acceso a mayor información ya que la mayoría de información disponible se encuentra redactada en este idioma.

De hecho, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016) considera que el dominio del idioma inglés es un factor clave para atraer inversiones extranjeras que puedan impulsar el desempeño y la competitividad del país, causando de tal manera una gran relevancia de la asignatura en la educación escolar. Asimismo, en el mundo actual, la enseñanza del inglés se considera una necesidad y una urgencia en todos los rincones del planeta. Nadie puede desenvolverse eficazmente sin un conocimiento práctico de la lengua inglesa, independientemente de su edad o ubicación (Jaimechango, 2009). Desde una edad temprana, enseñar a los niños la lengua inglesa es una garantía de un futuro mejor y de mayores oportunidades de progreso cuando lleguen a la edad adulta.

A la hora de estudiar la lengua inglesa, el juego de roles puede considerarse una estrategia activa en la que se dramatizan situaciones reales y ficticias (Solano 2007). Es importante tener en cuenta que durante esta actividad los alumnos tienen

que representar diversos papeles y que utilizarán terminología y términos coloquiales de la lengua inglesa para comunicarse. Además, este método anima a los alumnos a participar activamente y a prestar atención de una manera más alegre y animada, por lo que se puede considerar uno de los métodos más versátiles y adaptables para la Educación Infantil y Primaria. Un niño que conozca inglés seguro tendrá mejores oportunidades a futuro debido a la globalización de hoy en día (Medina et al., 2013).

En el Colegio Saco Oliveros, sede Puerta de Pro, se aprecia que una de las causas más significativas que influye en que los estudiantes no aprendan a expresarse adecuadamente en el idioma inglés es la forma en que los docentes enseñan este curso en las aulas. Los docentes hacen uso de un método erróneo tradicionalista centrado solo en la gramática y la expresión escrita, excluyendo casi por completo la expresión oral por consiguiente ha llevado consigo que los educandos pierdan el interés en desarrollar su habilidad comunicativa en el idioma inglés y también ha generado baja motivación, se evidencia temor por parte de los estudiantes para responder haciendo uso del idioma inglés. Los estudiantes sienten ansiedad y miedo a cometer errores por la falta de fluidez que poseen. Por consiguiente, es importante conocer cuáles son las técnicas o estrategias comunicativas más efectivas para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

Dadas las consideraciones señaladas, el problema se plantea a través de las siguientes interrogantes:

1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima?

1.2.2. Problemas Específicos

PE1. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la pronunciación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?

PE2. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la fluidez del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?

PE3. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en el vocabulario del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?

PE4. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la entonación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El presente trabajo se encuentra basado en el juego de roles para la optimización de la expresión oral de alumnos del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima. Esta investigación es relevante para los docentes del curso de inglés porque se presenta como una alternativa innovadora en el proceso de enseñanza cuyo objetivo principal es que los estudiantes del nivel primario aprendan el idioma de una manera lúdica y a través de esta puedan expresarse de una manera eficaz. El idioma inglés ayuda a complementar la formación integral de los alumnos también a que ellos puedan desenvolverse de manera eficiente en situaciones de la vida cotidiana al entablar relaciones usando el idioma en otros entornos sociales y culturales.

La justificación social de la investigación yace en la variable de expresión oral, debido a que esta constituye un componente primordial para el desenvolvimiento social de los educandos. Así, la aplicación de juego de roles ayudará a que los estudiantes adquieran habilidades para la comunicación, afronten

el miedo al comunicarse, y mejoren la ilación de sus ideas de una forma más clara y precisa. Cabe señalar que, el favorecimiento del uso de esta técnica influye de manera positiva en el futuro de los alumnos, pues un adecuado aprendizaje del lenguaje inglés ofrece mayores oportunidades para el desarrollo de sus potencialidades.

La justificación teórica se centra en adicionar resultados a los estados del arte ya que se obtendrá información que podría modificar algunas de sus actividades en beneficio de sus estudiantes y replicarlo. En este sentido, se busca indagar sobre el uso de estrategias que ayuden al logro de aprendizajes significativos de un idioma extranjero, diferente a la lengua materna en este caso el inglés. El presente trabajo nos permitirá hacer una reflexión acerca de los fundamentos teóricos del juego de roles como práctica docente en el desarrollo de las clases de inglés en los estudiantes del nivel primaria.

La justificación metodológica yace en como la presente investigación aportará información real y contextualizada sobre el uso de la técnica del juego de roles en la enseñanza de inglés en estudiantes del nivel primario. Asimismo, será relevante ya que los resultados de la investigación servirán para nuevas investigaciones que ayudarán a tomar decisiones a nivel de gestión educativa y brindar capacitación a los docentes de inglés los cuales ayudarán a mejorar el trabajo docente en el aula, y de esa manera lograr que los estudiantes evidencien la expresión oral en el idioma inglés.

Por tal motivo, la presente investigación busca contribuir dando una solución de la problemática, así como al perfeccionamiento de la metodología de enseñanza de los docentes, permitiéndoles seleccionar y utilizar actividades que garanticen el desarrollo de una de las habilidades más dificultosas entre los estudiantes: la expresión oral.

1.4.OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Determinar la eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

1.4.2. Objetivos Específicos

OE1. Establecer la eficacia del juego de roles en la pronunciación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.

OE2. Establecer la eficacia del juego de roles en la fluidez del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.

OE3. Determinar la eficacia del juego de roles en el vocabulario del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.

OE4. Determinar la eficacia del juego de roles en la entonación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Se ha recogido los siguientes aportes como antecedentes nacionales del problema:

Desde el punto de vista de Fernández (2020), el objetivo de su estudio estuvo centrado en precisar el uso del Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes. La investigación se desarrolló bajo un diseño cuasiexperimental de tipo básico. La muestra estuvo conformada por un total de 34 estudiantes de educación secundaria de la I. E. “Túpac Amaru” de la ciudad de Pasco. Se utilizó como técnica el fichaje, la observación directa, pre y post test y las notas de campo. Los resultados indicaron que la media generalizada en el grupo experimental; es menor al grupo control ($50,715 \geq 52,25$), entonces se concluyó que el uso del Role Play por medio de sus fases y enfoque constructivista es pertinente para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes.

A través del anterior estudio se infiere que la aplicación de la estrategia de role play es fructífera si se aplica bajo un enfoque constructivista, en el cual se deben desarrollar anteriormente a la ejecución de la actividad ciertas fases que permitan reconocer al estudiante el vocabulario, gramática, expresiones, etc. Tal perspectiva de aprendizaje resulta valiosa para la aplicación del presente estudio.

Como plantea Meza y Rivas (2019) su investigación tuvo como finalidad diseñar y aplicar un programa de intervención utilizando la estrategia del role play. Se trabajó con una muestra de 14 estudiantes de cuarto grado de la Institución educativa Néstor Berrocal Falconí del Distrito de Chumpi Parinacochas de la ciudad

de Ayacucho. Se aplicó una prueba de entrada y de salida luego de la aplicación del programa propuesto. Los resultados del estudio revelaron que el uso del role playing influye eficazmente en la mejora del desarrollo de la expresión oral de los estudiantes. Se llegó a la conclusión que el programa propuesto ha sido efectivo, mejorando significativamente la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes.

El caso de Meza y Rivas demuestra que la aplicación de juegos de roles tiene un gran potencial en el desarrollo de la expresión oral en Ayacucho, región que no lidera los rankings de la prueba ECE y donde existe influencia de otras lenguas como el quechua chanka. Por consiguiente, tal estudio permite reconocer que las probabilidades de aplicación de la estrategia también son fructíferas en otros contextos.

Según Achang et al. (2019), su estudio se centró en evaluar el efecto del programa de juego de roles para el mejoramiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes. El tipo de investigación fue experimental de nivel aplicativo, de diseño cuasiexperimental con preprueba, posprueba y un grupo control. La población estuvo conformada por 175 estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga-Punchana de la ciudad de Loreto, con una muestra de 51 estudiantes. Las técnicas de recolección de datos fueron la prueba educativa y la observación, con sus instrumentos prueba de desempeño oral y rúbricas. Los resultados muestran que el promedio de notas de la expresión oral y sus indicadores fue mayor en el grupo experimental que en el grupo control ($15.43 > 11.27$). Los resultados de la prueba T de Student muestran una diferencia significativa de medias para la expresión oral y sus indicadores de pronunciación, fluidez, vocabulario, gramática y lenguaje corporal, ya que el p-valor fue de $0,000 < 0,05$, aceptándose la hipótesis de trabajo que el programa educativo mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de la población de estudio. Así, se concluye que el programa educativo de juego de roles mejora significativamente la expresión oral, la pronunciación, la fluidez, la gramática, el vocabulario y el lenguaje corporal en inglés de los estudiantes.

La anterior investigación acentúa los resultados positivos de la aplicación de los juegos de roles para la expresión oral, resaltando que aspectos como pronunciación, fluidez, vocabulario, gramática y lenguaje corporal demuestran progresos significativos. Por ende, con el actual estudio se espera que los estudiantes también se beneficien en los aspectos anteriormente descritos.

A juicio de Castillo y Salazar (2018) su investigación, tuvo como objetivo, demostrar la influencia de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los estudiantes. El tipo de estudio fue causal explicativa con diseño cuasi experimental, se aplicó una encuesta de 17 ítems y un test a una muestra de 40 estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria en la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” de la ciudad de Ancash. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la rúbrica debidamente validados. Los resultados obtenidos fueron con la prueba de T de Student, donde $t = -7.692$, $\alpha = 0.05 > P \text{ valor} = 0.000$, que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con lo que se afirma que al emplear los juegos teatrales ayudará en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, quedó aceptado reflejándose en las notas aprobatorias aplicadas mediante los exámenes. Se concluyó que, al emplear los juegos teatrales como una estrategia para el aprendizaje del inglés, se obtuvo mejoras en las cuatro habilidades del inglés; ya que permite a los estudiantes expresarse de manera clara y concisa al momento de dialogar y emitir ideas.

La investigación de Castillo y Salazar (2018) proporciona una visión más amplia acerca de la relación entre el teatro y el juego de roles, ya que la estrategia requiere que los estudiantes simulen situaciones de la vida cotidiana para la puesta en práctica del inglés. De tal forma, tal estudio ayuda a reconocer que más actividades relacionadas al teatro pueden ser beneficiosas para el desarrollo de habilidades de la lengua inglesa.

En su investigación, Álvarez y Panta (2017) estableció como objetivo indagar si las actividades de juego de roles (role-play) contribuyen al desarrollo de la expresión oral de los estudiantes. Se trabajó en base a un estudio basado en el

método científico cuasiexperimental de tipo explicativo, considerando como muestra a 43 estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar de la ciudad de Arequipa. Se aplicaron las técnicas de exámenes y encuesta, como instrumentos pruebas orales y cuestionario. Los resultados del estudio demuestran que, a pesar de no haber obtenido una mejora absoluta, si hubo una mejora significativa en la expresión oral de los estudiantes del grupo control. Se puede concluir que la mejora de la expresión oral en el área de inglés en los estudiantes del grupo experimental, se debió a la exposición y aplicación de role-plays que captó la atención de los estudiantes, produjo mayor entusiasmo, facilitó el aprendizaje de los temas y la retención de frases completas y se creó un ambiente positivo en donde los alumnos pueden expresarse en el idioma inglés.

El caso de Álvarez y Panta evidencia los resultados subyacentes de la aplicación de la estrategia de roles: mayor motivación en los estudiantes, creación de un ambiente positivo, y aprendizaje de frases con mayor facilidad. Por tal motivo, el actual estudio se robustece al encontrar investigaciones que validen la motivación y atención de los estudiantes en el inglés a través del juego de roles.

Citando a Torres (2017), el propósito de su indagación fue determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior. El tipo de investigación es de nivel descriptivo, transversal de diseño no experimental. Se utilizó como instrumento la ficha de observación. Se tomó de muestra a 50 docentes del curso de inglés. Los resultados indican que el 20,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en un nivel muy bueno, el 68,0 % de docentes la utiliza en un nivel bueno y el 12,0 % docentes utiliza la técnica con limitaciones. Se concluye que el uso del Role Play influye significativamente en la producción oral de los estudiantes, facilita y crea en el aula de clase oportunidades de práctica y uso creativo de la lengua.

La anterior investigación manifiesta la influencia positiva de los juegos de roles no solo en la producción oral de los estudiantes, sino también en la creatividad

de los mismos. De tal forma, a través de la presente investigación también se espera obtener resultados similares en la habilidad creativa de los alumnos para la expresión de sus ideas con otros en el idioma inglés.

Como lo hace notar López y Morris (2016), su pesquisa estuvo enfocada en determinar si la aplicación de la estrategia juego de roles mejora el desarrollo de la capacidad de expresión oral en los estudiantes. La presente investigación fue aplicada, de nivel explicativo. La población estuvo conformada por 46 estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I. E "Monte Alegre ", a quienes se les dio un pre test antes de aplicar la estrategia, y al final se aplicó un post test. Para la obtención de datos se empleó técnicas de procesamiento y análisis, donde se utilizó la estadística descriptiva para la obtención e interpretación de los resultados. Los resultados evidenciaron que la aplicación de la estrategia juego de roles desarrolla la capacidad de expresión y comprensión oral. El estudio concluye que la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles influyó significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria.

Acorde con López y Morris (2016), el juego de roles demostró ser una estrategia que permite que el estudiante no sólo se exprese de manera oral, sino que también comprenda lo expresado por otros. Tal investigación enriquece el estudio puesto que se presenta como otro caso favorable de aplicación de la estrategia para la expresión oral.

Se ha recogido los siguientes aportes como antecedentes internacionales del problema:

Con base en Cuitiño et al. (2019), el objeto de su investigación estuvo centrado en implementar una secuencia didáctica sustentada en la técnica dramática del role play con el fin de promover la fluidez y la precisión oral en inglés en los estudiantes. El estudio se desarrolló bajo una metodología de investigación-acción. La muestra estuvo conformada por 34 estudiantes de 4to de primaria de un establecimiento semipúblico de Chile; los instrumentos utilizados fueron el pre-test,

el post-test y la entrevista semiestructurada. Los resultados mostraron que tanto la fluidez como la precisión oral incrementaron significativamente su puntuación al final de la intervención. Asimismo, la seguridad al hablar en inglés, el gusto por la asignatura y la autopercepción de la competencia oral aumentaron después de la implementación. Es así como se puede concluir que este proyecto de investigación-acción permitió, mejorar la precisión y fluidez en la expresión oral, así como también permitió que los estudiantes disfrutaran de instancias más participativas en el aula a través de la interacción y la oportunidad de hablar en inglés en un ambiente distendido y cercano a su realidad.

La anterior investigación muestra resultados positivos de la aplicación del juego de roles al incrementar la fluidez y precisión en la expresión de las ideas de los estudiantes. Asimismo, la superación de la timidez y el incremento de interés en la asignatura permiten tener altas expectativas en la aplicación del actual estudio, puesto que tales características están presentes en la muestra del estudio.

Como plantea Agudelo (2015) estableció como objetivo evaluar una estrategia lúdica pedagógica de juego de roles a partir de su implementación en la clase de inglés. La muestra estuvo conformada por 54 niños del grado primero de un colegio privado de Barrancabermeja. El tipo de estudio fue cuantitativo, se aplicó un pre-test y un post-test, después se dividieron en el grupo control y el experimental. Los resultados mostraron que la estrategia permitió el desarrollo de habilidades lingüísticas enfocadas a la expresión oral en diferentes niveles de expresión, teniendo en cuenta el desempeño receptivo y el transaccional dentro del nivel principiante.

A través de la investigación previamente mencionada se reafirma la significatividad de la experimentación con los juegos de roles en las clases de inglés y la posterior mejora de las habilidades orales asociadas a la expresión oral.

Desde el punto de vista de Sánchez y Erazo (2018) su investigación tuvo como propósito determinar el efecto de la utilización de juego de roles para desarrollar la destreza oral del idioma inglés (speaking) en los estudiantes. En esta

investigación se utilizó el enfoque cualitativo-cuantitativo; cualitativo porque se observó el desempeño y rendimiento de los alumnos en clase, y cuantitativo debido a que se realizó un análisis estadístico de las calificaciones obtenidas por los alumnos en el pre and post testa población estuvo conformada por estudiantes correspondientes al nivel A2 “Elementary” pertenecientes a la Escuela de Formación de Soldados IWIAS “Crnl. Gonzalo Barragán”, los mismos que fueron divididos en grupo control con 18 estudiantes y grupo experimental con 17 alumnos. Los resultados mostraron que les llama la atención este tipo de actividades, en la clase de inglés, pues en su mayoría se sentían más libres al momento de expresarse.

En el caso de Calero y Criollo, se establece que el juego de roles resulta ser una actividad atractiva y motivadora para estudiantes, generando mayor confianza y libertad para ser creativos en el curso de inglés. Tal resultado permite fortalecer la importancia de la aplicación de juegos de roles con estudiantes de primaria y ayuda a incrementar las expectativas en los resultados.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. *Juego de Roles*

Si bien no existe una definición exacta de lo que es el juego, a continuación, se presentarán algunas concepciones que permitan obtener una idea mucho más enriquecedora acerca del término.

Citando a Andreu y García (s.f.), el ser humano nada tiene que ver con la invención del juego; tanto hombres como animales se ven inmersos en este para potencializar habilidades que emplearán en toda su vida. El juego viene a ser una simulación que prepara para enfrentar retos de la vida de una forma placentera, en donde no se corre peligros ni existe dramatismo. En consecuencia, el juego promueve la experimentación previa de situaciones futuras, ayudando a que los sujetos reconozcan las acciones correctas a través del ensayo y el error con sus compañeros.

El juego es una actividad de goce y libertad que cobra suma importancia en los primeros años de vida puesto que, contribuye al desarrollo de las capacidades corporales, operaciones cognitivas, sociales, desarrollando autoconfianza y respeto en el niño, así como por sus iguales. (Peñalver y Encarnación, 2014). Por consiguiente, el juego puede ser entendido como una actividad esencial para el correcto crecimiento del niño; y, la inserción del juego en las aulas cobra especial importancia por no solo permitir el desarrollo cognitivo y corporal, sino por promover la adquisición de habilidades sociales necesarias para una correcta inserción en la comunidad.

Investigadores como Pellis e Iwaniuk (2004) destacan la relevancia del juego para el desarrollo y modificación de las redes neuronales en la corteza prefrontal, área que en la infancia representa el principal sector de control en las emociones y solución de problemas. Esta afirmación permite reconocer la importancia de las actividades lúdicas en la preparación de los sujetos para la vida y los problemas que estos conllevan ya sea en ámbitos sociales, laborales o académicos.

El juego también puede ser concebido como el reflejo del interior del sujeto hacia el mundo, a diferencia de lo que ocurre en la educación donde se debe asimilar lo exterior para interiorizarlo en la persona (Zabalza, 1987). Es decir, en el juego, el alumno tiene la libertad de cambiar y actuar acorde con su creatividad y personalidad; en cambio, a través del aprendizaje el alumno deberá adecuar su persona para ser parte de la estructura ya establecida.

Debido a la importancia del juego, la Asamblea General de las Naciones Unidas (1959) enfatizó el derecho al juego a través de la Declaración de los Derechos del Niño en su séptimo principio en el cual establece que los infantes no deben ser privados del juego, más las autoridades y comunidad deben potenciar tal actividad ya que su disfrute estará conectado con fines educativos.

Por todo lo antes mencionado, se puede concluir que el juego es una actividad que se basa en la libertad de la persona, es flexible y motivadora para los

infantes y otorga al niño habilidades sociales necesarias como la negociación, resolución de problemáticas, y socialización. El juego es la actividad que permite que el infante interactúe con el medio de modo que lo comprenda, asimile, y responda adecuadamente de acuerdo a su creatividad y espontaneidad.

2.2.1.2. Teorías acerca del juego.

Citando a Peñalver y Encarnación (2014), mencionan que en los siglos XVIII y XIX se empezaron a formular teorías que explicasen el juego. Sin embargo, ya en la Grecia clásica, filósofos como Platón y Aristóteles daban a dilucidar el valor del juego para la vida adulta.

Para Platón, la relevancia del juego era exponencial para la vida de los sujetos, así, en los primeros años de vida se debía ayudar a que el niño pueda desarrollar su alma a través del juego poético o musical, para luego pasar con actividades corpóreas como los ejercicios físicos para el desarrollo motor (Bautista, 2017). La concepción de Platón, entonces, tomaba como punto primordial el aprendizaje lúdico de los valores, sentimientos y emociones; y, en segunda parte, la actividad física debía seguir después del entrenamiento del carácter.

En contraste, Aristóteles argumentaba que es necesario la introducción de juegos durante el trabajo como medio de alivio o remedio para la fatiga y desgaste de energía causado por actividades de orden superior (Aristóteles, 1176). Entonces, se infiere que el juego es una actividad importante que puede ser inducida para el relajamiento de los individuos en situaciones de estrés; no obstante, la concepción de Aristóteles acerca del juego no toca en profundidad los beneficios de su aplicación para la educación y solo los relega al entretenimiento.

2.2.1.3. Teorías del siglo XX.

A partir del siglo XX las teorías plantean el juego como un factor constituyente relevante al desarrollo del ser humano.

Teoría de la recapitulación, atavismo o evolución humana (1904)

En el año de 1904, Granville Hall postuló una teoría que afirmaba que el proceso de desarrollo del infante es el reflejo de la evolución humana; y, por lo tanto, el juego también manifestaba los atisbos de los humanos primitivos.

A través del juego uno pone en evidencia aquellas acciones, comportamientos que le han sido heredadas por sus antepasados, acciones como el gateo que simbolizan la etapa primate del hombre cuando se desplazaba con sus cuatro extremidades; el juego a trepar, que es el medio en cómo se conseguían los alimentos de los árboles; y el juego de las escondidas que representa tal actividad primitiva que se realizaba cuando los primitivos querían escabullirse de agresiones por otros más fuertes (Cruz, 2019). Hall, coincidía además con la teoría preparatoria de que el juego era como un ensayo para los años posteriores de vida.

Teoría de la ficción (1934)

Claparède en su teoría de la ficción (1983) sostenía que las actividades lúdicas eran primordiales en el desarrollo físico, mental, social y emocional de los infantes puesto que permitían la creación de mundos de ficción en el cual puedan actuar de manera flexible.

Cruz (2019) señala que para Claparède la ficción era un elemento fundamental para el juego. El niño ve en el juego la posibilidad de hacer y ser todo aquello que su imaginación desenfrenada crea, situaciones imposibles de realizarse en la vida real o que resultarían muy difíciles de alcanzar. Asimismo, el juego resulta ser el medio por el cual los infantes pueden protagonizar roles que la comunidad aún les niega, siendo entonces estos juegos basados en el simbolismo, la creación de situaciones en la que los infantes jueguen como si fueran otros individuos. La manera en la que el niño interprete o lleve a cabo el juego, dependerá de factores como la edad, el sexo, cultura, etc.

Teoría de la dinámica infantil (1935)

Buytendijk argumenta que el acto de jugar es nada más que una actividad propia y específica de la infancia. Indica que si los niños juegan es debido a ciertos rasgos que son característicos de la etapa, a las cuales se debe la actividad del juego: movimientos confusos y espontáneos que carecen de precisión y finalidad alguna; imposibilidad de estar tranquilos o quietos por mucho tiempo debido al impulso natural de estar moviéndose; facilidad de distracción a través de los estímulos del entorno que repercuten en la concentración de todos sus sentidos; facilidad de avergonzamiento, etc (Cruz, 2019).

Asimismo, se establece que son tres los impulsos que se pueden apreciar en el juego y que dejan ver el carácter nato del infante; como primera se tiene el impulso de libertad, la cual es una manera en la que los niños expresan y desarrollan su capacidad autónoma; como segunda está la necesidad de formar parte del grupo, de interrelacionarse con su ambiente y asemejarse a sus pares, y como tercera la disposición a la repetición, cuando el niño no se harta con rapidez y quiere volver a jugar a lo mismo.

Enfoque psicoanalítico

Sigmund Freud contribuyó con una teoría relacionada a la psiquis del sujeto y con la creación de un método analítico denominado el psicoanálisis. Para Freud, los infantes se perciben incapacitados para actuar frente al contexto social y biológico en el que se desarrollan, luchando entre sus instintos y la interacción social dentro del ambiente familiar.

Freud tuvo como primer postulado que es mediante el juego que el niño logra cubrir sus necesidades, logra satisfacer aquellos deseos de su inconsciente, ve en el juego un mundo placentero sin restricciones y sin adultos. Asimismo, se postula que la actividad lúdica es la analogía del sueño respecto al propósito que cumple; es decir, el juego ayuda a que los niños se expresen sexualmente y demuestren sus deseos, aspecto que en los adultos se desfoga a través de los sueños

(Cruz, 2019).

Por el año 1920, Freud hace algunos ajustes a su concepción acerca del juego, considerándola ya no mera expresión del inconsciente, sino que está vinculada también con sucesos de la vida que han marcado de forma negativa al niño (Cruz, 2019). Entonces, postula que el juego sirve como medio para afrontar angustias de escenas traumáticas a través de la repetición y simulación ficticia y se hace hincapié en la importancia del juego como ayuda para diagnosticar y como terapia para afrontar experiencias que no han sido agradables para los infantes, atribuyendo al juego la función de catarsis.

Teoría del desarrollo cognitivo o psicoevolutiva

El psicólogo suizo Jean Piaget, afirma que el juego permuta, cambia a lo largo de la vida como consecuencia del desarrollo intelectual. Piaget explica el proceso del desarrollo cognitivo y lo organiza en cuatro estadios con sus correspondientes tipos de juegos:

- Estadio sensoriomotor (nacimiento - 02 años)

El niño desarrolla sus capacidades motrices haciendo uso de objetos o jugando solo con su cuerpo. Actividades como la prensión, la succión, visión, y escucha son las primeras adaptaciones adquiridas, para luego pasar a la búsqueda y descubrimiento de objetos ocultos (Castilla, 2014).

- Estadio preoperacional (02 - 07 años)

Los niños dejan fluir su imaginación, crean y simulan personajes, objetos, escenarios (estos pueden también ser sacados de la vida real); se relaciona al juego simbólico. Asimismo, en esta etapa pequeños avances respecto al pensamiento lógico se hallan, pero los niños aún no pueden atribuir más de una característica a los objetos (Castilla, 2014).

- Estadio de las operaciones concretas (07 - 12 años)

Es aquí donde el niño ha desarrollado mucho mejor su pensamiento lógico, operativo y racional, siendo esas las más importantes características de este estadio (Castilla, 2014). La etapa también está asociada a la comprensión y aceptación de normas que permitirán alcanzar los objetivos propuestos del juego.

- Estadio de las oraciones formales (12 años en adelante)

Conforme las estructuras mentales se van desarrollando, la dificultad de los juegos también por lo que hacen falta una serie de reglas que ayuden a que el juego ser lleve de manera ordenada.

Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores

Lev Vygotsky postula que es a partir de la necesidad por comprender y tener control de todo aquello que se encuentra alrededor del niño, que se origina el juego. Vygotski llamó a la zona de transición entre el nivel de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial, "zona de desarrollo próximo" la cual entra en funcionamiento ante un estímulo o acción mediadora que facilite alcanzar los nuevos aprendizajes. Vygotsky enfatiza el valor del juego por su función como promotor y facilitador de la socialización entre el niño con sus semejantes o de personas de mayor edad.

2.2.1.4. Características del juego

Respecto a los aspectos que determinan el juego, son muchos los investigadores que concuerdan con las siguientes características (García y Llull, 2013):

- El juego es un acto de desenvolvimiento esporádico en donde se ejerce la autonomía.
- El juego envuelve regocijo diversión y satisfacción, por lo que es atractivo para todas las edades.
- Todos los juegos implican actividad, esta puede ser física, en donde se tenga que desplazarse, buscar objetos, actuar, etc.; como también mental, tengo

así que deducir, razonar.

- El juego es innato; es la actividad más importante y a la que más tiempo le dedican los niños sin que haga falta pedírselos, está íntimamente relacionada con la cultura por lo que los adultos juegan también.
- Cuando se juega, nada o poco se piensa en el resultado, en la meta, nos dejamos sumir ante la diversión, la emoción que nos provoca el formar parte del juego, por tanto, es intrínseco.
- Tiene un procedimiento flexible, los niños crean sus propias normas y estas pueden ser modificadas por ellos mismos en cualquier momento, a diferencia de los adultos que ellos si organizan de formas lógicas los procedimientos a seguir.
- A través del juego, las personas se sienten libres de proyectarse a sí mismos, dan a conocer su personalidad, ponen en acción sus capacidades.
- El juego desarrolla la capacidad para hacer frente y solucionar problemas.
- Con el juego se fomenta el desarrollo de habilidades sociales, se aprende a respetar, a ser empáticos, a convivir.
- El juego implica creatividad, por lo que hace los juguetes o materiales que podrían usarse, no sean imprescindibles, sino que puedan reemplazarse o eliminarse
- Podemos hacer de cualquier espacio nuestro lugar de juego y el límite depende de nuestra motivación interés hacia él.
- Toda aquella actividad que tenga características propias del juego, siempre será más placentera realizar, constituyendo así, un elemento sobre motivador.

2.2.1.5. Tipos de juegos

Para Peñalver y Encarnación (2014) existen cuatro tipos de juegos, divididos en el juego psicomotor, cognitivo, social y afectivo. Primero, el movimiento y la actividad corporal se utilizan en el juego psicomotor para desarrollar las habilidades motrices a través de juegos relacionados a la sensación, percepción, así como de

juegos motrices. El juego cognitivo fomenta la obtención de capacidades relacionadas a la intelectualidad y los juegos de esta categoría usualmente son de manipulación y construcción, concentración y memorismo, experimentación, verbales y creativos. En contraste, el juego social se realiza en equipos y ayuda a fortalecer y crear vínculos amicales; en este tipo tenemos a los juegos simbólicos, que se tratan de simular situaciones o personajes, los juegos de reglas y los juegos cooperativos. Por último, el juego afectivo es el que implica la emotividad, afectividad y el desarrollo hacia el amor propio.

Si bien el juego de roles se encuentra clasificado dentro de los juegos afectivos, el aplicar esta actividad en aulas de inglés implica que los alumnos también desarrollen procesos cognitivos respecto a la lingüística inglesa, su estructura y su pronunciación; además, se relaciona con el aspecto social al permitir que los alumnos recreen situaciones de la vida cotidiana, y por último, favorece ligeramente la psicomotricidad a través de la utilización de gestos y acciones que realcen el mensaje a comunicar.

Por otra parte, Danniels y Pyle (2018) argumentan que los juegos se dividen en dos grupos: los juegos libres y los juegos guiados. El primero se refiere a juegos que son realizados por los infantes de manera voluntaria, caracterizados por una motivación intrínseca y dirigidos esencialmente por ellos; como ejemplo, el juego de roles suele ser una de las actividades que los niños realizan de manera espontánea, tratando de seguir normas sociales en contextos ficticios como el juego de la familia. En contraste, en el juego guiado, suele ser un adulto quien interviene en el juego para que los participantes desarrollen la actividad hasta un cierto punto o con el fin de añadir experiencias educativas dentro de él; por lo tanto, el juego guiado no necesariamente tiene una motivación intrínseca ya que no deriva de la decisión del niño.

Se puede entrever que a través de la clasificación brindada por Danniels y Pyle, el juego de roles puede tener un potencial muy importante en el desarrollo del aprendizaje del niño ya que es una actividad que los infantes suelen disfrutar e

iniciar por decisión propia y, si se le suma ciertos fines pedagógicos como el aprendizaje de una lengua, las expectativas de aceptación pueden ser altamente positivas y los resultados fructíferos.

2.2.1.6. El juego para la adquisición de la lengua inglesa

Una de las problemáticas con mayor urgencia en las aulas de inglés es la falta de motivación, puesto que existe una gran cantidad de alumnos que perciben el aprendizaje de esta lengua como un aspecto no esencial al no presentarse casos reales de aplicación del idioma en su vida cotidiana. Sumado a esto, el incorrecto uso de metodologías de enseñanza por parte de docentes en la clase de inglés genera el incremento de desinterés en los alumnos. Entonces, uno de los retos que enfrentan los docentes es la creación de clases motivadoras, dinámicas y comunicativas con el fin de que los estudiantes puedan utilizar el idioma aprendido de manera natural.

Previamente se mencionó acerca de la influencia motivadora del juego; por lo tanto, es necesario aprovechar tal característica para la mejora de la adquisición de la lengua inglesa ya que las actividades lúdicas requieren en gran parte de la comunicación y tienen la posibilidad de ser aplicados en diferentes grupos etarios de acuerdo a los tópicos solicitados en los salones de clase.

Con base a Serrano (1981), la actividad lúdica logra estimular positivamente la actitud de los infantes respecto a la adquisición del idioma inglés dado que facilita la creación de casos comunicativos reales que se diferencian enormemente de los típicos métodos de enseñanza donde la comunicación es mecánica y repetitiva. De tal forma, los juegos son concebidos como actividades que permiten motivar a los alumnos y brindar situaciones comunicativas reales donde puedan desplegar su creatividad, sentimientos, y opiniones.

De igual relevancia, se infiere que al aplicar las estrategias lúdicas en el aula se podrá potenciar habilidades relacionadas al idioma inglés tales como el incremento del léxico, la gramática, o pronunciación puesto que el juego resulta ser divertido y atrayente en los alumnos. Para Calle (2021), es necesario resaltar la

interacción social que ofrecen las actividades lúdicas en el nivel primario dado que los niños suelen aprender significativamente a través de la relación con su entorno. Por tal motivo, el docente de lengua inglesa debe recordar que su rol es ser el mediador para la adquisición del aprendizaje y debe delegar a los estudiantes el papel activo para su propio crecimiento educativo.

Palmer y Rodgerds (1983) afirman que existen ciertas características vitales que deben estar presentes dentro de los juegos orientados a la adquisición de lenguas. Primero, un aspecto importante resulta ser la interacción que ofrece el juego de modo que los alumnos puedan poner en práctica la expresión oral en el idioma objetivo. Segundo, se debe proporcionar a los jugadores problemáticas nuevas e interesantes que ayuden a mantener la concentración y la atención. Además, la finalidad del juego y el contexto deben ser claros y entendidos de manera previa por los alumnos antes de la aplicación y acción en el mismo. Finalmente, los alumnos deberán verse implicados en el desarrollo del juego y deberán tomar un rol en él.

Asimismo, Rubio y García (2012) consideran como aspectos vitales del juego para la adquisición de idiomas, la comunicación y la motivación; no obstante, agregan aspectos como la creación de un clima cómodo y flexible que permita que los estudiantes exploten los aprendizajes adquiridos en el curso. Por otro lado, tales autores enfatizan la importancia del juego como actividad evaluadora que permita al docente conocer la realidad del manejo del idioma en situaciones donde el alumno demuestre de manera libre lo que conoce sin estar bajo presión.

A juicio de Labrador y Morote (2008) algunas de las causas que pueden provocar resultados negativos o fallidos en la aplicación de los juegos en la educación es la escasa preparación o conocimiento del docente respecto a la técnica que desea emplear, la selección y aplicación de una estrategia que no se contextualiza a las características de los alumnos, una conducción de la actividad ineficaz, o el desconocimiento por parte de los alumnos respecto al accionar en el juego.

Por ende, para que las actividades lúdicas obtengan resultados favorables en el aula es requerido que los docentes gestionen y planifiquen de manera adecuada tal aplicación. Eventualmente, los docentes deberán determinar la finalidad educativa a lograr a través de los juegos, los aspectos que serán puestos en evaluación, los recursos necesarios, el tiempo que tomará, y cómo explicar de manera eficaz las reglas y modo de juego a los estudiantes para que la actividad no se vea interrumpida en el proceso.

Como señala Chacón (2009), las actividades lúdicas en el aula siempre deberán estar orientadas al logro de un objetivo educativo; y, por lo tanto, requerirán de una planificación anticipada de modo que no sean entendidos como actividades improvisadas para suplir vacíos temporales. Asimismo, se debe aprovechar la potencialidad de las actividades lúdicas puesto que pueden ser empleadas en cualquier tiempo de la sesión de clase, no habiendo un momento definido (Guastalegnanne, 2009). En conclusión, los juegos en el aula tienen alta probabilidad de ser fructíferos, siempre y cuando los docentes sepan adaptarlos a las necesidades y contexto de sus estudiantes y los planifiquen con anticipación.

2.2.1.7. Importancia del juego en el idioma inglés.

Son tres las categorías que postula Moreno (2013), acerca de la importancia de la enseñanza del idioma inglés a través del juego:

Aspecto Psicológico

Al ser el juego una capacidad esencial y propia del ser humano, permite que se desarrollen en el niño diversas habilidades y destrezas de manera fluida y natural. Además, la capacidad de tomar de decisiones y de resolver problemas se consolidan y ayudan a contribuir e impulsar las habilidades interpersonales como también la inteligencia emocional (Moreno, 2013). Por consiguiente, el juego se conceptúa como una acción que puede transmitir familiaridad al alumno y que favorece el desarrollo de habilidades necesarias para el desenvolvimiento social.

Otros aspectos psicológicos que Moreno (2013) argumenta que son beneficiados a través de los juegos son los relacionados a la disminución de la timidez y la adquisición de confianza en sí mismos, causando que los infantes se desenvuelvan sin temor o vergüenza. Asimismo, el juego promueve un clima de confianza y ayuda a que los niños sean más tolerantes con ellos mismos cuando cometen errores, por lo que se reducen los episodios de frustración. Tales beneficios son altamente requeridos en el contexto actual donde la competencia es alta, obligando a los sujetos a saber expresarse con seguridad y afrontar casos de estrés, e incluso enfermedades ya frecuentes en estos tiempos como la depresión.

Aspecto pedagógico

La motivación cumple un papel importante en el aprendizaje, es por tal que mediante el juego se facilitará la adquisición de los conocimientos; además, los juegos ayudan a situar a los estudiantes como el eje central de la educación y promueven la interacción entre el alumno y el docente, destacando así la comunicación efectiva (Moreno, 2013). Cabe señalar que el aprendizaje basado en la experiencia cobra mayor relevancia en los alumnos, ya que los estudiantes tienden a retener con mayor facilidad los contenidos cuando se encuentran en un ambiente agradable para ellos. Así, la puesta en práctica de los contenidos es vital a la hora de aprender y se deben descartar metodologías rígidas centradas en la gramática.

En la opinión de Moreno (2013), el juego también impulsa la adquisición de aprendizajes a través de estrategias interactivas como los trabajos grupales y el intercambio de conocimientos con los trabajos por proyectos. Los estudiantes, al estar inmersos en el ambiente del juego, se unen y apoyan los unos con los otros, por lo que el juego es un buen medio para trabajar en equipo y fomentar el compañerismo. Entonces, como ya se había resaltado previamente, el juego promueve las habilidades sociales, las cuales son necesarias para la confrontación de ideas y crecimiento cognitivo a través de la interacción y aprendizaje entre pares.

Finalmente, la flexibilidad de aplicación de los juegos en cualquier

momento de clases y su ajuste de acuerdo a los contenidos del docente genera un valor agregado. En la perspectiva de Moreno (2013), el juego es una gran estrategia para iniciar y romper la tensión de la clase y que los estudiantes se animen a participar de ella. Asimismo, el juego posibilita el uso de estrategias de enseñanza para los distintos tipos de estilos de aprendizaje que se encuentran dentro de un aula.

Aspecto lingüístico

Gracias a la adaptabilidad de los juegos es posible simular situaciones en las que se ven inmersos los estudiantes en su día a día, con el fin de utilizar el idioma inglés en su realidad más cercana y facilitar el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés relacionadas a la comprensión y producción de textos orales y escritos. De tal forma, el estudiante emplea las diferentes estructuras del idioma inglés, las cuales podrá utilizar en su intercambio comunicativo cotidiano, fomentando y fortaleciendo los hábitos pragmáticos de conversación (Moreno, 2013).

El juego es un elemento de motivación para hacer que el proceso de aprendizaje sea ameno y más fácil. Es por esta razón que el juego ha sido instrumentalizado con fines educativos en múltiples ocasiones. “Aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender” (García y Llull, 2009, p. 29).

2.2.1.8. Juego de Roles.

Para Andreu et al. (2005) el juego de roles consiste en actuar bajo un rol específico en un corto período de tiempo. De igual relevancia, Araujo (2017) conceptúa el juego de roles como una actividad que implica representar de manera teatral situaciones del mundo real o imaginario con el propósito de que los estudiantes practiquen expresiones y modos de comunicación efectivos. Entonces, el juego de roles puede ser comprendido como una actividad breve, basada en interacciones de la vida real o ficticias con el objetivo de mejorar las habilidades orales.

A juicio de Krain y Lantis (2006) el juego de roles permite el progreso de la situación pedagógica dado que fomenta la criticidad y el análisis, otorgando a los alumnos un dinamismo profundo que provoca el desarrollo de habilidades orales y textuales, así como el incremento de la autoconfianza. En la misma línea, Parra (2003) afirma de manera similar que el juego de roles otorga experiencias interactivas entre los participantes causando el desarrollo de habilidades y conductas esperadas de forma más espontánea y natural frente a diversas problemáticas planteadas por el docente.

De acuerdo con las anteriores afirmaciones se puede inferir que el juego de roles beneficia el aprendizaje de los alumnos a través de la adquisición de conductas y actitudes de confianza al dar respuesta a escenarios divergentes brindados por el docente.

Blasco (2013) expresa que la amplitud de escenarios para la interacción de los participantes deriva a que el sujeto sienta una conexión estrecha con el rol a tomar, convenciéndose de representar cierto personaje y experimentando las situaciones como si fueran ellos mismos. Por ende, los juegos de roles fomentan la experimentación de situaciones y la expresividad oral constante generando efectos positivos como la fluidez, la claridad, coherencia y manejo de la persuasión dependiendo del propósito comunicacional que se desee hacer llegar a los receptores.

Citando a Brown (2004), destaca que se anima a los alumnos a ser creativos mediante juegos de rol, la cual es una práctica pedagógica habitual en la enseñanza interactiva en el aula de idiomas. Los juegos de rol pueden modificarse para que los alumnos practiquen sus acciones con antelación, reduciendo el estrés y la ansiedad que supone el asumir la personalidad de alguien distinto de sí mismos.

Por otro lado, se argumenta que cuando los alumnos adoptan o interpretan un papel indica que la acción se desarrolla en el contexto de un entorno seguro en el que los alumnos pueden desarrollar al máximo su creatividad (Ladousse, 1989). Para lograr el determinado objetivo, el supervisor o quien dirija el juego escogerá y

empleará una variedad de aspectos creativos y adaptables en esta técnica. Estos elementos inspiran a los jugadores a construir su propio escenario para el desarrollo de su papel, que incluye experiencias individuales.

Recogiendo lo más relevante, el juego de roles supone simular situaciones o hechos que se presentan en la vida real y en él se fijan condiciones generales para su correcto desarrollo; contrariamente a otros tipos de dramatizaciones, en los juegos de roles los estudiantes no se rigen a un libreto preestablecido, sino que tienen la libertad de interpretar a sus personajes desde su propio punto de vista, estimulando así la creatividad y la imaginación de los mismos.

2.2.1.9. Juego de roles en niños.

El juego de roles, según Chiriboga (1993) estimula a que el niño reconozca y respete, y valore las diferencias, percibiéndolas como un factor rico y contribuyente a su conocimiento del mundo. Asimismo, la interacción con otros individuos permite que el infante reconozca los beneficios de la comunicación cuando se difiere en culturas o creencias. Por lo tanto, respecto a lo mencionado por Chiriboga, se puede resumir que el juego de roles ayuda a que el niño salga del contexto inicial de interacción con sus padres para interactuar con otros niños de orígenes familiares distintos a la vez que aprende que existen diferencias entre sujetos.

De igual importancia, Moreno (2010) menciona que los niños logran comprender el esfuerzo y el trabajo colaborativo a través de los juegos de roles. Además, los niños empiezan a mostrar habilidades sociales a través de la creación de amistades y ayuda entre sus pares. Entonces, se infiere que los infantes se benefician de la actividad de juego de roles a través del alcance de la sociabilidad, permitiéndoles interactuar con otros niños y valorar sus participaciones.

Otra perspectiva interesante es la aportada por Simbrón (2019) en la cual se entiende al juego de roles como un medio de experimentación del entorno que facilita la creación de conceptos acerca de la vida real. En añadidura, mientras exista

una gran frecuencia de interacción entre los niños se podrá mejorar la convivencia armoniosa en el aula y aprender las normas sociales a través de la solución de conflictos. En los casos de los niños tímidos, el juego de roles sirve como instrumento para sobrellevar tal característica dado que otorga la seguridad y confianza en sí mismos y con los demás, logrando expresar sus ideas.

En consecuencia, el juego de roles permite que los alumnos conozcan la vida real y la comunicación activa que conlleva, adquiriendo el deseo por la armonía en el grupo y respetando las reglas de convivencia.

Los alumnos preescolares, según Reyes y Raid (1993), deben superar una paradoja típica de su época: el deseo de ser como los adultos mientras realiza todo lo que ellos suelen hacer. Los niños se benefician de los juegos de rol porque les ayudan a desarrollar su imaginación, sus habilidades lingüísticas, la confianza en sí mismos y otras habilidades vitales importantes, como la fuerza de voluntad y el conocimiento de sí mismos, así como sus habilidades sociales y el conocimiento del mundo que les rodea. Los juegos de rol también sirven como vehículo para cultivar su interés por el aprendizaje y formar su identidad como alumno. Las personas que participan en juegos de rol no se limitan a mirar, sino que participan activamente en el juego y lo experimentan por sí mismos.

En el caso de Reyes y Raid (1993), se puede distinguir que la percepción del juego de roles en los infantes es mucho más amplia puesto que se argumenta que tal actividad conlleva no solo al desarrollo de lo emotivo y social, sino que fomenta la creatividad, el desligue del seno familiar, y el aprendizaje de la comunicación efectiva.

En resumen, los juegos de roles en la etapa infantil cobran gran relevancia para el desarrollo enriquecedor del niño en varios aspectos que son vitales para el desarrollo humano como lo es la experimentación con el entorno, el conocimiento de expectativas y normas planteadas por la sociedad, el desarrollo de la creatividad, imaginación, y habilidades sociales y afectivas. Por último, el juego de roles funciona como un campo abierto a la experimentación y práctica del lenguaje.

2.2.1.10. Tipos de juego de roles.

Citando a Kuśnerek (2015), se puede concebir que existen dos tipos de juegos de roles: los reales y los irreales.

Juego de rol real

En el caso de los juegos reales, el principal aspecto que lo caracteriza es el enfoque de situaciones de la vida real para ser simuladas en el aula; de tal forma, los alumnos que practiquen juegos de roles reales crearán conversaciones típicas como la comunicación cuando se pide una orden de comida, el requerimiento de indicaciones para llegar a un determinado lugar, reserva de cuartos, hoteles, agencias de viaje, etc. (Kuśnerek, 2015). En añadidura a los juegos de roles reales se puede utilizar materiales que sean tangibles para dar el aspecto de una verdadera situación comunicativa, así utilizaría como mesas, platos, sillas, manteles, libros, etc., también forman parte de este tipo de juego de rol.

La presente investigación, por ejemplo, tiene como objetivo la aplicación de juegos de roles reales ya que se realiza el aprendizaje de expresiones y conocimientos del idioma inglés que sean útiles en situaciones de la vida real futura de los alumnos.

Juego de rol irreal

Kuśnerek (2015) refiere que los juegos de roles irreales derivan de la fantasía de los alumnos; por lo tanto, los educandos tienen la posibilidad de imaginar situaciones irreales que ellos quisieran experimentar. Asimismo, los juegos de roles irreales no son planificados con anterioridad y los docentes no conocen el proceso que puede desencadenar, no existe pautas que guíen a los alumnos ya que todo dependerá de las emociones y sentimientos que experimenten y decidan expresar en el momento.

El tipo de juego de roles irreales demuestra ser una actividad que ayuda en demasía a la creatividad del infante; sin embargo, es una actividad arriesgada dado

que muchos factores pueden salir fuera de control del docente y es más difícil dirigir la comunicación hacia un tópico en específico.

2.2.1.11. Características del juego de roles.

En perspectiva de Caneque (1993) las características principales de los juegos de roles pueden ser descritas a través de lo descrito seguidamente:

Carácter simbólico

En su definición más real, la acción lúdica se produce cuando se realiza una actividad mientras se imagina otra, cuando se utiliza un elemento mientras se toma en consideración otro, en síntesis, cuando se realizan actos figurativos (Caneque, 1993). Por lo tanto, se puede afirmar, que en el juego de roles los alumnos representan ciertos roles a manera de simbolismo, por ejemplo, pueden tomar el papel de doctores, agentes de viaje, etc. o pueden utilizar utilería simbólica.

Argumentos

Los argumentos se comprenden como la acción de llevar a cabo los requisitos establecidos por el juego y defender las responsabilidades y derechos en relación con otros jugadores del juego (Caneque, 1993). Es decir, los participantes del juego de roles deben respetar los roles asignados a los demás y viceversa, así como las normas puestas por el docente.

Los contenidos

Pueden ser entendidas como las actuaciones que realizan de acuerdo al papel que interpretan y, usualmente, las principales disputas que involucran a niños y niñas surgen del control del elemento con el que se va a ejecutar la actividad por lo que se observan alumnos que interpreten en varias ocasiones el mismo rol que su compañero de modo que utilizan las utilerías disponibles (Caneque, 1993). Por consiguiente, los contenidos se refieren al papel simbólico que tomará el alumno dentro del juego de rol.

Las interrelaciones reales

Las interrelaciones verdaderas de un niño se reflejan en las relaciones que los niños establecen para llegar a un acuerdo acerca de los roles y la distribución de los juguetes y otros artículos, así como para discutir las preocupaciones y disputas que puedan emerger a través de la ejecución del juego (Caneque, 1993). Así, dentro de un juego de rol siempre deberá haber coordinaciones previas para llevar a cabo el ejercicio, tales coordinaciones pueden ser entendidas como las interrelaciones reales.

Las situaciones lúdicas

Las situaciones lúdicas se conceptúan como el modo de relacionarse de acuerdo al rol asignado, así, el médico se relacionaría con el paciente, la enfermera, entre otros y la maestra con los alumnos, director, padres, etc. (Caneque, 1993). Entonces las situaciones lúdicas vendrían a ser las acciones representadas dentro del rol asignado durante el juego de roles, asumiendo que los niños deben meterse en el papel y saber con quienes relacionarse durante el juego.

2.2.1.12. Fases de los juegos de roles.

Con base en Martin (1992), el proceso en el que se lleva a cabo los juegos de rol consta de cuatro fases:

La motivación

Esta fase consiste en hacer de conocimiento a los estudiantes el tema, que identifiquen y examinen el problema en cuestión; asimismo, es fundamental generar y mantener un ambiente positivo y agradable en el aula (Martin, 1992). La motivación podría considerarse el punto base e inicial de juego de roles, la fase en la que el docente presente la actividad como un ejercicio interesante para las características de los alumnos.

La preparación de la dramatización

En esta fase se proporciona la información como el conflicto, los roles que se han de interpretar y la situación a dramatizar, posteriormente, se le da la oportunidad a los estudiantes de elegir el personaje que deseen interpretar, esto sin ningún tipo de presión o imposición. Su participación se da de manera voluntaria, una vez que los roles estén definidos se les brinda un tiempo para que se familiaricen con el personaje y se dan las respectivas indicaciones a quienes harán de espectadores (Martin, 1992). Esta fase es básica e indispensable para que los estudiantes conozcan las posibilidades que tienen y tomen decisiones propias.

La dramatización

Los estudiantes se esfuerzan por meterse en el personaje tratando de acercarlo lo más que se pueda a la realidad (Martin, 1992). Esta tercera fase viene a ser la puesta en escena de la situación que se pretende representar donde los alumnos concentran todas sus habilidades para representar el rol elegido.

El debate

Una vez se haya logrado conseguir los fundamentos necesarios se pasa a la última fase donde se dialoga y evalúan cada uno de los componentes de la dramatización como el principal conflicto, las actitudes que tomaron los personajes, las soluciones planteadas, etc. (Martin, 1992). Por lo tanto, la última fase puede ser comprendida como la evaluación de todo lo acontecido en las anteriores etapas.

2.2.1.13. Ventajas y aprendizajes promovidos por los juegos de roles.

El juego de roles es una gran estrategia para el desarrollo de múltiples destrezas y aprendizajes de los estudiantes que se lleva a cabo de forma simple y lúdica. Cobo y Valdivia (2017) señalan que los juegos de rol promueven:

- La comprensión y reflexión de las acciones, sentimientos, pensamientos, etc. que tienen las personas en la vida real frente a un determinado hecho,

logrando así acercar y concientizar a los estudiantes mediante una experiencia simulada.

- El desarrollo integral de los estudiantes ya que se fortalecen de los vínculos sociales y las estrategias comunicativas.
- La puesta en práctica y el potenciamiento de todas las habilidades, conocimientos, capacidades, destrezas, etc. adquiridas por los estudiantes a lo largo de su vida.
- La aplicación de los aprendizajes en diversos campos, situaciones y contextos.

En síntesis, el juego de roles promueve el conocimiento de las reacciones y actitudes que pueden ocurrir en la vida real o en las situaciones simuladas, ayudando a que el niño desarrolle habilidades de empatía y comprensión del prójimo además que puede poner en práctica los conocimientos aprendidos en la asignatura.

Citando a Acosta et al. (2018) algunas ventajas del uso del juego de roles en la enseñanza pueden estar orientadas al examen de ciertas situaciones sensibles de tocar; la exploración de respuestas a escenarios donde se encuentre estrés emocional y entrenamiento para escenarios agresivos o problemáticos; el incremento de entendimiento hacia otros individuos a través de la interpretación de roles que necesiten que los alumnos prueben con diferentes actitudes a las que ellos presentan en su vida cotidiana; el desarrollo de capacidades de interacción; etc. Además, el juego de roles es una buena opción a manera de complemento para la comprensión de lo teórico y para ejemplificar los estados emocionales.

De lo previamente visto se infiere que los juegos de roles se muestran como actividades que pueden ayudar a que los alumnos aprendan acerca del comportamiento en situaciones difíciles o sensibles, experimenten como responder a las problemáticas y cambien prejuicios o actitudes que poseían.

Por otro lado, Cáceres (2012) manifiesta los siguientes beneficios que atribuye a los juegos de rol en la educación:

- Aumenta la significancia de los aprendizajes ya que permite que los conocimientos sean puestos en práctica.
- Favorece la capacidad de retención de información, síntesis y de toma de notas.
- Fomenta el hábito de la lectura a través de la motivación.
- Estimula las habilidades expresivas fundamentales en la comunicación del ser humano.

De tal modo, el juego de roles puede tener diferentes beneficios dependiendo del modo de aplicación que le dé el docente; por ejemplo, fomenta la lectura en caso el docente brinde guiones de ejemplo, y en caso de que la asignatura sea de idiomas, el docente puede pedir a los estudiantes que utilicen la gramática, vocabulario o frases aprendidas. No obstante, uno de los beneficios más notorios del juego de roles es el desarrollo de habilidades del habla y todas las características que éstas conllevan.

2.2.1.14. El juego de roles para la expresión oral.

En el caso de los estudiantes que aprenden el idioma inglés bajo la denominación de una lengua extranjera, el juego de roles puede ser el único espacio donde ellos puedan poner en práctica los conocimientos del idioma en situaciones complejas similares a las de la vida cotidiana (Aliakbari y Jamalvandi, 2010; Oduke, 2014). En el caso peruano, el país considera al inglés como una lengua extranjera ya que la mayoría de habitantes no emplean tal lenguaje en la vida diaria; entonces, lo planteado anteriormente realza la importancia de los juegos de roles para la aplicación de la comunicación inglesa en estudiantes peruanos.

Para Brewster et al. (2002) los juegos de roles fomentan la posibilidad de aplicar léxico aprendido en un determinado contexto hacia otro; aparte, genera que los alumnos ensanchen el uso del idioma y desplieguen las capacidades de comunicación social e interacción oportuna que poseen. En añadidura, Brewster et al. consideran que la grabación de los juegos de roles puede ser muy enriquecedor

para los alumnos puesto que permite que estos evalúen de manera posterior su desempeño y reconozcan los errores cometidos en el ámbito gramatical, lexical y fonológico.

Respecto a lo anteriormente citado, se infiere que el juego de roles es la estrategia indicada para concretar los contenidos enseñados; así, si un docente desea que su estudiante aprenda significativamente el uso de ciertas expresiones o vocabulario deberá brindarle la oportunidad de utilizarlo en situaciones reales o simuladas. Asimismo, la fase de autoevaluación en el juego de roles es necesaria no solo para superar las dificultades que el estudiante presente, sino para que el alumno pueda habituarse a analizar sus acciones y aprender autónomamente.

2.2.1.15. Dimensiones del juego de roles.

Para la presente investigación se tomó en cuenta tres dimensiones respecto al juego de roles, las cuales son descritas a continuación:

Asume el papel

Asumir el papel requiere que los alumnos se comporten de acuerdo al rol asignado dentro de la actividad; por ejemplo, los alumnos deberán reconocer cuándo utilizar lenguaje formal o informal, qué acciones realizaría el individuo al que representa, entre otros.

Caracteriza el personaje

Esta dimensión se relaciona estrechamente con la capacidad que tiene el alumno para poder agregar las emociones y sentimientos adecuados al rol elegido. De tal forma, en el juego de roles se podrá observar que los gestos, ademanes, y tono de voz expresarán el mensaje de una manera más enriquecedora.

Emite el mensaje

La dimensión de emisión del mensaje se vincula con la acción de comunicar e interactuar con sus pares. De tal forma, el alumno deberá de expresarse de manera

clara y coherente para la comprensión de los participantes del juego y para los espectadores.

2.2.2. *Expresión oral.*

2.2.2.1. El idioma inglés en el contexto peruano

A través de la historia de la humanidad ha existido un gran interés por aprender otras lenguas. Actualmente aprender una lengua adicional en la era de la globalización resulta primordial y es casi un hecho que el primer idioma extranjero que una persona aprenderá será el idioma inglés (Lin, 2008). Si dos personas de culturas diferentes trataran de comunicarse es muy probable que recurrieron al inglés para hacerlo, de tal forma, emplearían este lenguaje, que no es el idioma materno de ninguno de los dos, para intercambiar ideas. Por lo tanto, no es extraño que muchos lleguen a considerar al inglés como un lenguaje universal ya que sirve como intermediario en todo el mundo.

En consecuencia, existe una incrementada demanda de poseer un buen nivel de manejo del idioma inglés por lo que la necesidad de enseñanza del idioma ha aumentado a nivel global. Miles de personas desean aprender este lenguaje para poder obtener mejores beneficios en ámbitos laborales, académicos, entre otros. Por tal motivo, las modalidades de enseñanza del inglés han aumentado, y muchos alumnos optan por diversos tipos de aprendizaje del idioma según sus necesidades (Richards, 2006).

Lo argumentado anteriormente describe la realidad de la enseñanza del inglés a nivel mundial; sin embargo, tales afirmaciones aplican en el contexto peruano puesto que hace ya muchos años atrás que se observa un gran interés por los ciudadanos en aprender el inglés. Otro factor influyente para el aprendizaje de este idioma en el Perú es el reconocimiento que ha brindado el Estado respecto a la importancia de este, generando así, la inclusión de su enseñanza en el currículo de la educación básica (MINEDU, 2016).

Es necesario notar que existen diversos motivos para el aprendizaje del inglés en los peruanos, siendo el más conocido el aprendizaje de la lengua por razones económicas, encontrándose una gran población de peruanos interesados en vender productos, exportar, o compartir la cultura peruana con los extranjeros a través del turismo. Por otro lado, es innegable que el aprendizaje de tal idioma sea convertido en un requisito fundamental para el contrato laboral a nivel nacional.

Citando a Brown (2014), señala que el aprendizaje de un segundo idioma es un proceso largo y complejo ya que el individuo deberá poder mirar más allá de su lengua materna y aprender acerca de una nueva cultura y una nueva forma de comunicación que ampliará los horizontes de su conocimiento, de su sentir y de su actuar.

Por consiguiente, Brown (2014) percibe el aprendizaje de una lengua como un aprendizaje arduo y enriquecedor ya que, quien se aventure en el aprendizaje de un idioma no solo deberá aprender acerca de los aspectos formales del idioma como lo son la gramática, fonética, vocabulario, etc., sino también deberá adquirir conocimientos acerca de la forma de vida de las personas que hablan tal lenguaje, el tipo de creencias que tienen y en pocas palabras toda su cultura.

Por otro lado, Richards (2006) acota expresando que la alta necesidad del aprendizaje del idioma ha influido de manera paralela en la demanda de una enseñanza de calidad que garantice el aprendizaje del individuo. De tal forma, los centros de educación que brinden tal servicio deberán de reunir todos los elementos necesarios para que los alumnos alcancen su objetivo: el manejo del idioma de forma precisa y fluida. Entonces, se destaca que en la actualidad existe una gran demanda por el aprendizaje de inglés de calidad, donde los docentes puedan utilizar los métodos y recursos adecuados que faciliten la adquisición de las habilidades del idioma.

El aprendizaje de este idioma necesita de profesores altamente capacitados, con una sólida formación y es necesario que utilicen la metodología adecuada que permita el desarrollo de un acertado proceso de enseñanza. Los docentes han de

tener la capacidad de distinguir los perfiles de los alumnos para atender mejor sus dudas y así evitar posibles complicaciones en el aprendizaje. En lo que respecta a los alumnos, estos constituyen la pieza fundamental de todo proceso educativo y, a través de ellos, será posible comprobar si los resultados del aprendizaje se han cumplido.

Por otra parte, el inglés se enseña como tema de estudio en los colegios de carácter público o privado de todo el territorio peruano. De acuerdo con la currícula, se puede enseñar este idioma desde primaria hasta el último año de secundaria, a través de mínimo 3 a máximo 4 horas pedagógicas por semana. Cabe notar que el aprendizaje del idioma inglés, como ya se mencionó en anteriores páginas, se vislumbra bajo la denominación de aprendizaje de lengua extranjera; es decir, no debe confundirse con el aprendizaje como segunda lengua ya que este puesto lo ocupan las lenguas nativas del Perú como el quechua, aymara, asháninka, etc.

Respecto al nivel de inglés que manejan los peruanos, de acuerdo con Education First (2020) el dominio de este idioma se encuentra en un nivel bajo. Además, se nota una diferencia de mejor manejo en el inglés por parte de las mujeres que en los hombres. Al respecto Iemmolo, director de Education First, indica que tal divergencia es causada por el método de aprendizaje y estrategias que utilizan las féminas en comparación a sus pares varones (Education First, 2020). Otro punto importante a resaltar es que los peruanos que obtienen puntajes más altos se encuentran en edades de 18 a 25 años, lo que podría demostrar lo previamente citado por Richards, ya que a medida que se focaliza una mayor atención al inglés se espera que haya mejor calidad de enseñanza de la misma; es decir, las instituciones también han estado realizando esfuerzos en los últimos años para la enseñanza del idioma viéndose los resultados reflejados en la población joven.

Por último, Harmer (2001) afirma que al menos cinco cosas influyen en el ciclo de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa: el instructor, el alumno, la técnica, el programa y la situación académica. De tal forma, cuando estos

componentes están en juego, los estudiantes pueden mejorar su desarrollo y aprender, pero cuando no lo están, las consecuencias pueden ser muy perjudiciales. Es por tal motivo, que las instituciones deben de velar por cumplir todas las características necesarias para el otorgamiento de una enseñanza de calidad.

2.2.2.2. Enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en niños.

Según indica Cameron (2001) la posibilidad para poder adquirir conocimientos acerca de cómo funcionan las estructuras de la gramática aún no se encuentra completamente desarrollado en la infancia, y, en consecuencia, los juegos surgen como una opción alterna y efectiva para el logro de adquisición del idioma. Lo expresado por Cameron es verídico y ampliamente aceptado puesto que los infantes poseen una gran creatividad e imaginación y suelen disfrutar de los juegos y del habla, por lo que aplicar actividades lúdicas en el aula con fines educativos resulta en un aprendizaje espontáneo.

Es necesario notar que los niños pequeños se acercan al aula en la que se enseña una lengua extranjera con un cúmulo de instintos, habilidades y características preestablecidas que los ayudarán en el aprendizaje del idioma; cuentan con una gran habilidad para manejar un lenguaje limitado en forma creativa (Spada, 1999). Por lo tanto, se aconseja proporcionarle ocasiones en las que la necesidad de comunicarse los obligue a encontrar una forma de expresión del lenguaje, además, que la actividad requerida los aliente a la construcción activa de su propia lengua, permitiendo la oportunidad de cometer errores.

A juicio de Chamorro et al. (2020) para la adquisición de un idioma es necesario poder adquirir las cuatro habilidades relacionadas a esta: escucha, producción oral, escrita, y la lectura; empero, si estas habilidades empiezan a ser adquiridas desde la infancia, el individuo tendrá una amplia ventaja frente a quienes lo desarrollen en edad adulta ya que al aprender el idioma desde la infancia puede dar la posibilidad que el niño lo conceptúe como una segunda lengua.

Lo expresado por Chamorro, es una realidad y puede ser verificado a través

de lo sostenido por Cooper (2007) quien señala que la importancia de enseñar un idioma extranjero en edades tempranas radica en que los niños, debido a que se encuentran aún en el proceso de aprender su propio código lingüístico, les será mucho más sencillo adoptar uno nuevo; facilitándoles así la capacidad de reproducir con mayor precisión los sonidos del idioma. Agregado a esto, también se puede establecer que, al tratarse de niños, estos no sentirán temor o vergüenza y podrán desenvolverse y desarrollar mejor sus habilidades orales. Todo esto junto con una buena experiencia de aprendizaje harán posible que los niños aprendan el idioma significativamente.

Álvarez (2010) refiere que, estudiar una segunda lengua durante los primeros años de vida puede ser muy beneficioso para el niño ya que lo ayudará a desarrollar su juicio crítico y expandir sus perspectivas del mundo a partir de su inmersión en una cultura diferente; además, una buena pronunciación, entonación, capacidad de escucha y retención podrán ser mejor estimuladas en esta etapa gracias a la maleabilidad del cerebro y a que las habilidades lingüísticas están en pleno desarrollo. En definitiva, cuando un niño se enfrenta a situaciones o experiencias nuevas se potencia también su creatividad, capacidad de adaptación, habilidades cognitivas en general que le permitirán desenvolverse satisfactoriamente en un mundo globalizado como el actual.

Respecto a la expresión oral, según Roque y Vega (2018), es esencial en las escuelas, y sobre todo en niños en sus etapas iniciales dado que el infante suele adquirir en esa fase aprendizajes lingüísticos que se manifestarán a lo largo de toda su existencia. Es así, que el rol de los docentes en estas etapas es esencial y deben de fomentar en los niños la adquisición de la oralidad; por ejemplo, deben de avivar el interés de comunicarse en el caso de los niños más tímidos y deberá orientar a perfeccionar las habilidades sociales en niños que ya disfruten y practiquen el habla con sus pares.

2.2.2.3. Habilidades del idioma inglés.

Como plantea Carranza (2017), son dos las categorías en las que podemos

diferenciar las habilidades de una lengua extranjera; las habilidades receptivas que involucran la escucha y la lectura ya que se limitan a recibir y comprender el mensaje, y las habilidades productivas las cuales comprenden la expresión oral y escrita que implican la puesta en práctica de los conocimientos.

Tales habilidades son esenciales para la adquisición de cualquier idioma; sin embargo, dependiendo del ambiente en que el individuo se educa y de las posibilidades que tenga para poner en práctica tales habilidades es que suele existir un desarrollo no tan parejo de las mismas. A modo de revisión general, a continuación, se dará una breve descripción de cada habilidad del inglés:

Escucha

La habilidad de la escucha es una acción activa que no necesariamente implica sólo escuchar. Para Celce-Murcia et al. (2014), esta habilidad empieza mucho antes de que los alumnos empiecen a expresarse de manera oral y se prolonga hasta después de recibir el mensaje de los emisores. Por lo tanto, se puede comprender que uno de los primeros pasos para poder hablar es primero escuchar, para luego imitar los mismos sonidos que llevan inscritos mensajes; respecto a la segunda afirmación planteada por Celce-Murcia se puede inferir que los procesos cerebrales aún siguen trabajando después de recibir un estímulo auditivo, tratando de descifrar el mensaje y emitir una respuesta adecuada.

En un inicio, cuando el estudiante aprende un idioma, solo se podrá escuchar un montón de sonidos confusos que no poseen ningún significado para él. Además, es usual que en este punto el estudiante pueda confundir los sonidos. Debido a esto el profesor deberá ser una guía importante para lograr que el estudiante pueda diferenciar correctamente unos sonidos de otros y que pueda eventualmente conocer su significado (Sánchez, 1982). De tal manera, el docente deberá valerse de su propia voz o, en su defecto, de los diferentes medios tecnológicos que pueda tener a su alcance para darse a entender ante los alumnos de forma sencilla. La entonación y acentuación deben ser correctas, pues el alumno deberá de usar estas interpretaciones del idioma como ejemplo.

Lectura

Esta habilidad del lenguaje es el punto esencial que ayudará a comprender las demás áreas del idioma debido a que permite el desarrollo de la visualización, curiosidad, concentración, y criticidad de acuerdo a Chamorro et al. (2020). Así, el buen desarrollo de la habilidad de la lectura estimulará a que el infante pueda disfrutar el aprendizaje y entender los símbolos del idioma y como estos están conectados con la pronunciación de los mismos.

Para MINEDU (2010) la habilidad de la lectura se relaciona con la concesión de significado a símbolos textuales donde las vivencias del estudiante influyen junto con el medio en el que el texto esté presente; y, por otro lado, Bojovic (2010) enfatiza que la habilidad de la lectura ocurre cuando el estudiante se interrelaciona con textos escritos. Asimismo, los estudiantes incrementan su conocimiento a través de la comprensión de lecturas aprendiendo nuevo vocabulario, expresiones, colocaciones, y gramática.

Expresión oral

La habilidad oral es el transcurso por el que los estudiantes se expresan de manera verbal y no verbal dependiendo del contexto y con el objetivo de transmitir un significado en concreto (Chaney y Burk, 1998). Por tal motivo, al referirnos de la expresión oral podemos afirmar que no necesariamente implica la emisión de sonidos con un significado social establecido, sino que se debe tomar en cuenta los gestos, señas, y otros que también permiten comunicar o cambiar el significado a lo dicho de manera verbal.

Chamorro et al. (2020) declara que la expresión oral es la mezcla de las diversas maneras que existen para transmitir de manera verbal las opiniones de las personas, y que se desarrolla a través de la escucha y respuesta en la interrelación con otros sujetos. En añadidura, MINEDU (2010) comprende esta capacidad como la habilidad de expresarse de manera fluida y clara con otros a través del empleo de la palabra oral o del lenguaje corporal. Entonces, se infiere que para que ocurra la

adquisición de la habilidad del habla se debe pasar por ciclos de escucha-respuesta.

Producción de textos

Broughton et al. (1980) señala que la habilidad de la escritura está relacionada con la redacción de textos y que puede ser clasificada en dos grupos: la escritura pública y la escritura privada. Respecto a la escritura pública, mencionan que tiene esta como objetivo el enviar un mensaje a los lectores; en cambio, la escritura privada suele ser íntima y no se espera que el texto sea leído por otros. Por ejemplo, en el área de inglés podemos ver que ambos ejercicios suelen realizarse al componer escritos. Usualmente, el docente pide que los alumnos tengan un diario en el cual anotar sus vivencias de cada día en inglés, lo cual vendría a ser un escrito privado; y, también se aplican con frecuencia redacción de ensayos, artículos, cartas, y otros que se clasifican en escritos públicos.

Para McArthur (2014) el aprender a redactar textos, ya sea de manera manual o digital, implica la adquisición de una amplia gama de capacidades del idioma; por ejemplo, requiere conocer las reglas de la ortografía, la gramática, puntuación, entre otros que pueden ser aprendidas a través de la habilidad de la lectura. Producir textos es sinónimo de ordenar ideas, unir las, revisarlas y pulirlas. De tal manera, el proceso de la redacción de un texto no es simple, sino que requiere de dedicación y de esmero por la persona que lo acciona.

El propósito que se persigue con la enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjero es que el estudiante desarrolle las competencias comunicativas que son necesarias para su adecuado y eficaz desenvolvimiento en determinada comunidad de habla, siendo estas la correcta escucha, lectura, expresión oral y escrita.

2.2.2.4. Enfoque comunicativo.

En un principio, de acuerdo con Garrote (2009), el método gramática-traducción fue el más empleado por mucho tiempo. Dicho método, para la enseñanza de la lengua, tenía un enfoque meramente teórico y académico, y, por

ende, no existía intención de que este fuera utilizado en diversos contextos comunicativos. Ya que este método no aportaba mucho al desarrollo de las destrezas orales perdió relevancia y seguidamente fue desfasado por el método directo o audio lingual; el conductismo y estructuralismo fundamentaban estas últimas teorías las cuales fomentaban las cuatro destrezas: habla, escribe, escucha y lee; sin embargo, había un detalle que no tenía complacidos ni a docentes ni a alumnos, la fluidez comunicativa no era un aspecto que se desarrollara con eficacia.

En los años 70s, ante el inicio de un mundo globalizado, las necesidades de comunicación eran mucho más exigentes. Noam Chomsky, en contraposición al conductismo y estructuralismo, dio como propuesta la competencia lingüística o competencia gramatical en el ámbito de la enseñanza, la cual hace referencia al conocimiento y aplicación de una lengua correctamente (Garrote, 2009). Ante esta, Dell Hymes indicó que no bastaba con utilizar la lengua correctamente, sino que era importante también que el hablante supiese sobre las funciones sociales que implicaba el lenguaje, las reglas metalingüísticas y cómo relacionarse satisfactoriamente de forma verbal.

Según Beltrán (2018) en la década de 1970 surgió un planteamiento interesante e innovador acerca de la metodología que debería ser aplicada para la enseñanza de los idiomas, viniendo a ser esta, el método comunicativo que promueve una comunicación significativa. Los aportes de funcionalistas como Hymes generaron un cambio de visión y diseño en los programas docentes, pasando de un currículo gramatical a un currículo funcional, que hacía énfasis al conocimiento y dominio de las funciones sociales del lenguaje (Garrote, 2009).

Lograr una competencia comunicativa en los estudiantes es el fin primordial del enfoque comunicativo y se puede subdividir este en objetivos mucho más específicos como la utilización del lenguaje para diversas finalidades, adaptación del discurso a los diferentes contextos, comprensión y producción de textos orales y escritos, como también la fluidez en la comunicación (Garrote, 2009). Dicho en otras palabras, el objetivo de este enfoque era que el alumno se pueda comunicar

como lo haría un nativo, el cual considera de manera instantánea todas las características que envuelven la situación comunicativa para emitir una respuesta adecuada.

Alcalde (2011), indica que el enfoque comunicativo concentra su atención en la unidad más pequeña del lenguaje, es decir las palabras, y resalta la importancia del uso de las mismas junto con otras a través de frases completas, ya que no es común relacionarse a través del uso de palabras aisladas. En la misma línea, MINEDU (2016) destaca la importancia de este enfoque para la promoción de la oralidad en los estudiantes al haberse experimentado con anterioridad la enseñanza de la teoría del idioma de manera desunida con resultados no positivos. De tal manera, en el enfoque comunicativo, el docente debe propiciar escenarios comunicativos basados en la vida real donde los estudiantes puedan aplicar el conjunto de conocimientos teóricos aprendidos.

2.2.2.5. Dimensiones del enfoque comunicativo.

Richards y Rodgers (2009) señalan que existen cuatro dimensiones del enfoque comunicativo que pueden ayudar a comprender mejor el término.

D1: Discursiva.

Esta dimensión se enfoca en la forma en las que las palabras y cláusulas pueden mezclarse para la creación de oraciones coherentes. Se conoce que no solo existe una forma en la que un mensaje puede ser transmitido, existen estilos que pueden ser empleados para expresar una idea, como la poesía, inversión de palabras, analogías, etc.; de tal manera, el estudiante deberá conocer todas estas formas para poder emplearlas en el momento oportuno.

D2: Estratégica.

Se relaciona con la capacidad de utilizar los textos orales y el lenguaje corporal de modo que se transmita el mensaje esperado y se eviten confusiones. Respecto a esta dimensión, es conocido ampliamente que un simple gesto o el tono

de voz empleado puede generar un giro de ciento ochenta grados respecto al mensaje que se desea emitir, por lo que los alumnos deberán tener mucho cuidado y aplicar con estrategia estas capacidades para un mejor entendimiento del oyente.

D3: Lingüística.

A través de esta dimensión se enfatiza la relevancia del dominio de estructuras gramaticales y léxico de modo que su ausencia no resulte en un obstáculo para la producción oral. Usualmente, existe un temor a comunicarse en otro idioma pues el sujeto no se siente seguro de sus conocimientos o no cuenta con un amplio conjunto mental de palabras al cual recurrir; por lo tanto, para la correcta enseñanza del habla, primero se debe armar al estudiante con expresiones y léxico que le ayude a defenderse en la actividad.

D4: Sociolingüística.

Está conectada, como el nombre lo dice, con el lenguaje y el aspecto social; es decir, los estudiantes deberán de poder expresarse tomando en cuenta el ambiente donde están, a quiénes se dirigen y que registro utilizar, que tópicos pueden ser tratados y cuáles no, etc. Esta dimensión está estrechamente relacionada con los saberes y la cultura de la comunidad; por ejemplo, existen países en los cuales la comunicación de hijo a padre es muy formal, y también existen países en los que no, por lo tanto, dependiendo del espacio-tiempo en el que el estudiante se encuentre es que dependerá lo verbalizado.

Por ende, es vital que los maestros fomenten el aprendizaje bajo las cuatro dimensiones comunicativas y orienten a los alumnos a identificar el escenario y el tiempo preciso en el que deben hablar tal lenguaje. Littlewood (2011) sostiene que la finalidad educativa del enfoque comunicativo tiene que ser alcanzada a través de la otorgación de escenarios reales en los que los alumnos se puedan desenvolver y aprender significativamente, uniendo sus esfuerzos en el desarrollo de las habilidades de inglés productivas y receptivas. De esta forma, queda claro que el maestro de idiomas debe utilizar estrategias de enseñanza que permitan ofrecer a

los estudiantes la oportunidad de expresarse acerca de tópicos reales, siendo una actividad muy beneficiosa el juego de roles.

Es más, la eficacia en la comunicación a través de una lengua foránea no debe ser confundida con solo el dominio acerca de las estructuras del idioma, sino, para que una persona pueda comunicarse de manera efectiva, deberá tomar en consideración el contexto en que se encuentra, las características de la persona con la que interactúa, y los rasgos en común que comparten, de manera que el mensaje transmitido sea fácilmente comprendido (Littlewood, 1994). En definitiva, para expresarnos correcta y eficazmente en otro idioma no basta con nuestro conocimiento del mismo, sino con el análisis y contextualización que se les dé a las palabras para que estas sean recepcionadas por el oyente.

2.2.2.6. Actividades para el incremento de la fluidez del idioma

Siendo la competencia comunicativa una de las finalidades primordiales de la adquisición de lenguas extranjeras, es necesario conocer las técnicas existentes que brinda el enfoque comunicativo. Tal como lo hace notar Ur (1996), para reconocer si un estudiante logró el dominio del lenguaje foráneo es necesario prestar atención en la fluidez con la que habla, si se puede expresar de manera coherente, exacta y clara.

De tal forma, lo que se espera del maestro es que induzca al alumno en el conocimiento y práctica de la lingüística lo más pronto posible para después concentrar los esfuerzos en el perfeccionamiento de lo verbal como la correcta pronunciación, uso de términos adecuados, y organización de las ideas. Finalmente, después de este perfeccionamiento se deberá presentar problemáticas, empujar a que el alumno hable en el idioma lo más posible con el fin de que consolide su fluidez y no olvide lo aprendido.

Teniendo en cuenta a Ilona (2007), recomienda las siguientes actividades para el desarrollo de la fluidez:

Conversaciones escritas

A los alumnos en nivel básico se les debe brindar diálogos cortos que puedan memorizar con la finalidad que, a través de la memorización y repetición de los mismos, estos puedan aprender vocabulario. Asimismo, los diálogos permiten que los estudiantes puedan sentir más seguridad y vencer el miedo a cometer errores al hablar (Ilona, 2007). Tal planteamiento resulta verídico puesto que, al aprender un idioma, lo primero que se teme es equivocarse; entonces, los diálogos brindan a los alumnos el conocimiento de la estructura de las palabras y expresiones fijas que ellos pueden utilizar en determinadas situaciones, preparándolos para que en un futuro ellos puedan expresarse de manera autónoma.

Actividades lúdicas

De acuerdo con Ilona (2007), actividades lúdicas como el teatro pueden ayudar a que los alumnos incrementen la fluidez en el idioma, así como la confianza al hablar. A propósito de lo argumentado, es necesario reconocer la influencia que puede resultar a través de las presentaciones teatrales dado que antes de la puesta de escena del mismo se debe enseñar técnicas de modulación, expresión, dicción, entre otros para que el alumno pueda mostrar todo su potencial en la presentación. No obstante, existen ejercicios más allá de la actividad teatral que pueden potenciar la fluidez del idioma, como la creación de cuentos orales por turnos, la práctica de rimas, tarjetas de speaking, etc.

El role play

En un juego de roles los alumnos reciben una problemática, un contexto, y un rol en el cual desenvolverse. Además, este tipo de actividad suele darse en pares para luego presentarlo al frente de sus demás compañeros (Ilona, 2007). En el caso de esta actividad, los alumnos tienen un reto mucho mayor que en los anteriores ejercicios puesto que ellos deben de crear los diálogos que utilizarán en la presentación de acuerdo con el personaje y situación otorgada; además, es frecuente que los docentes requieran a los alumnos el uso de contenidos, expresiones,

vocabulario o gramática dentro de su presentación, originando que esta actividad sea fácilmente un ejercicio de evaluación para conocer lo aprendido.

2.2.2.7. Expresión oral.

A juicio de Byrne (1989) la expresión oral puede ser entendida como una actividad en la que dos personas participan, una escuchando y otra respondiendo y viceversa en un ciclo continuo. De esta forma, se puede dar cuenta acerca de la habilidad de producción en el idioma y de recepción del mismo a través de el entendimiento en la escucha, generando que los participantes comprendan e identifiquen el mensaje.

Expresarse oralmente tiene como objetivo que el estudiante pueda concretar las necesidades de comunicación que presente en el idioma, ya sea en pares o con un grupo de personas, siendo esta interacción activa y permitiendo que el alumno tome el papel de emisor tanto como receptor. (Medina, 2008). Tal afirmación, reafirma lo visto anteriormente a través de Byrne, porque comunicarse siempre tendrá una razón. Asimismo, es necesario recordar que para desarrollar esta habilidad se debe considerar varios aspectos cómo la exactitud en el habla, el mensaje que se desea transmitir, la fluidez, entre otros.

Por otro lado, Vigotsky (1987) va más allá acerca de la definición de la expresión oral argumentando que no solamente es un intercambio de ideas sino también de sentimientos y emociones. Vigotsky plantea que el individuo se relaciona dependiendo de un contexto en específico, en el cual la interacción es una actividad esencial en la vida diaria ya que los sujetos siempre estará comunicándose con otros dentro de la comunidad. En otras palabras, la expresión oral no se puede comprender como la transmisión de palabras estrictas y carentes de emoción, sino, que cuando uno se comunica de manera oral, influyen muchos factores en el habla que ayudan a que el oyente pueda identificar los sentimientos de la otra persona.

En la misma perspectiva, se encuentra lo expresado por MINEDU (2016), quienes manifiestan que no basta con que el alumno sepa acerca de la fonología, las

estructuras, o el léxico, más el alumno deberá poseer habilidades sociales de comprensión, empatía, y reconocimiento de emociones del otro para comunicarse de forma adecuada. Tal percepción del habla es relevante, debido a que importa mucho la forma en que se expresa un mensaje.

Desde la posición de Díaz y Ruiz (2008) se concibe a la oralidad como una capacidad de comunicarse en el entorno social persiguiendo siempre el objetivo de transmitir una idea o un significado; y, en añadidura, la forma en la que se comunique un individuo dependerá en demasía de las características de la persona: sus conocimientos y su personalidad. También, Díaz y Ruiz (2008) argumentan que aprender a hablar en un idioma extranjero es una actividad considerada ardua por parte de los alumnos. Lo señalado por días y Ruiz no es sorprendente puesto que usualmente cuando se pregunta a los estudiantes acerca de los obstáculos para comunicarse, estos indican que la falta de conocimiento acerca del idioma, el vocabulario y la pronunciación suelen limitarlos.

Como nota González (2009), la habilidad del habla forma parte del grupo de las capacidades del idioma y suele considerarse una actividad compleja puesto que los estudiantes necesitan producir textos orales de manera rápida e instantánea, lo cual requiere el manejo de la organización de las ideas mentales y saberlas transmitir oportunamente de manera clara y concisa, sin que confunda al interlocutor.

De tal forma, se puede comprender que la expresión oral es una de las habilidades que más ayuda requiere cuando se desea adquirir una lengua foránea y el aprendizaje de la misma se relaciona estrechamente con la adquisición de las otras habilidades del inglés, además de el manejo de conocimientos teóricos y de las emociones para una eficacia en la producción de textos orales.

Por último, para que la expresión oral forme parte de las habilidades comunicativas debe relacionarse, trabajar en simultáneo con la comprensión, el procesamiento e interpretación de la información (Baralo, 2000). Tal actividad es la que demuestra la diferencia entre los humanos y las máquinas, ya que las

segundas no pueden interpretar de manera más profunda el mensaje como lo haría un ser humano.

En resumen, la expresión oral es una capacidad lingüística que abarca no sólo el desarrollo de la dicción, los elementos de vocabulario y las estructuras gramaticales de la lengua inglesa, sino también la implicación de un comportamiento en contextos sociales, culturales y prácticos; es la capacidad de producir un mensaje oral que es una habilidad lingüística. Para que esta habilidad se desarrolle plenamente, es necesario tener en cuenta incluso los talentos más pequeños, como la capacidad de reunir y presentar conocimientos, articular puntos de vista y opiniones, dar datos conversacionales y reconocer cuándo es el momento de hablar.

2.2.2.8. Factores de la expresión oral

Desde la posición de Campos y Quispe (2018), existen dos factores que influye dentro de la expresión oral: lo lingüístico y lo no verbal.

Factor lingüístico

Cuando nos referimos a lo lingüístico se debe pensar acerca de la codificación, los símbolos, letras que permiten que individuos de una cierta localidad se comuniquen. De tal formas, los juegos orales son ejercicios que ejecutan los alumnos a través del uso de palabras, cláusulas y oraciones emitiendo un producto definido. Además, la mirada de la lingüística asienta sus bases en la afirmación de que la oralidad es una consecuencia del cerebro, y, por consiguiente, el sujeto debe entrenarse para el alcance de las habilidades del habla (Campos y Quispe, 2018). En otras palabras, al ser la capacidad del habla una de las habilidades producidas y dependientes del ser humano se debe realizar todos los esfuerzos y la capacitación necesaria para que que tal capacidad se perfeccione.

La lingüística está estrechamente relacionada con todo lo que se relacione con el idioma, ya sea a niveles sonoros (la fonética y la fonología), las normas y

composición de las palabras (morfología), el orden (sintaxis), el vocabulario (léxico) y el significado (semántica). Igualmente, la lingüística reflexiona acerca de la oralidad y la analiza acorde con aspectos como la entonación (Campos y Quispe, 2018). A manera de ejemplo, podemos traer a colación que la forma en que uno se expresa cuando está colérico difiere de la forma cuando uno desea consolar a una persona; en el primero, los rasgos más importantes del habla es el aumento del volumen, así como la rigidez y la agresividad de la misma, en cambio la voz en la segunda suele ser más serena, delicada y colmado de comprensión hacia la otra persona.

Algunas de las distinciones lingüísticas más conocidas pueden considerarse la pronunciación clara, fluida y serena; las muletillas, la existencia de frases con significado emotivo; el tono y el uso de frases fijas; la comunicación exclamativa; la reiteración de proposiciones; empleo de léxico; y la magnitud sonora del habla (Campos y Quispe, 2018).

Factor no verbal

En relación al factor no verbal, se puede afirmar que está conectada a la expresión corporal que otorga fluidez y mejor comprensión del mensaje transmitido a través de la escucha. Por consiguiente, el factor no verbal es empleado cuando se carece del conocimiento de alguna palabra, en la descripción de una materia, y sirve como ayuda para la continuación de la interacción entre personas. Tales movimientos y expresiones corpóreas fomentan la comprensión y análisis del mensaje de manera veloz comparado con solo escuchar un texto oral (Campos y Quispe, 2018).

Desde el punto de vista de Campos y Quispe (2018) existen ciertas recomendaciones necesarias a tomar en cuenta respecto a este factor que suele ser desatendido cuando uno se expresa de manera oral.

- Los gestos y movimientos siempre deben estar coordinados con el mensaje que se desea transmitir.

- Es necesario eludir la desviación de la mirada hacia la otra persona porque refleja poco interés u honestidad.
- La postura deberá ser adecuada, esquivando encorvarse ya que también representa desinterés.
- El uso del dedo para señalar puede ser interpretado como una actitud conflictiva.
- Mucho movimiento o mover los pies refleja nerviosismo y desinterés.
- El volumen de la voz debe ser muy bien manejado para que no suene ni muy agresivo ni sumiso.
- Se debe respetar el espacio de la otra persona, no es bueno estar muy cerca ni muy lejos.

En síntesis, lo no verbal en el lenguaje agrupa todo lo que respecta a los movimientos corporales que transmita un significado agregado al lenguaje verbal y posee tanta importancia como lo que se puede escuchar.

2.2.2.9. Importancia de la expresión oral

Tal como indica Ur (1996), el poder expresarse de manera oral en un idioma es la habilidad principal y más relevante, ya que al dominarla los individuos pueden ser considerados como hablantes. De igual forma, Ur establece que para que los estudiantes sean considerados como hablantes de la lengua deberán tener la capacidad de comunicarse de manera espontánea y prolija, confiando en sus aptitudes. Por lo tanto, se destaca que ante los ojos de la sociedad, la habilidad de expresión oral es de gran importancia y a pesar de que un individuo conozca la lingüística del idioma, es decir, la teoría, no podrá considerarse experimentado en el tópico si es que no lo aplica.

En consecuencia, es necesario resaltar que las actividades que provea el docente en el aula deben apuntar a afrontar la vergüenza y a la interacción de manera oral de manera frecuente, ya sea con individuos de su misma edad o con el docente del aula. En otras palabras, los docentes deben de crear un ambiente

propicio para que el alumno pueda aplicar lo aprendido; entonces, el aula deberá convertirse en un pequeño mundo donde los alumnos experimenten la interacción a través de la lengua inglesa. Así, impartir la expresión oral en un aula debe ser conducida tanto en contextos que implican la formalidad como no, por lo que se aconseja desarrollar habilidades de discusión, argumentación, debate, narración e informe oral, entre otros modos de comunicación verbal.

Conversar tiene una finalidad principal, la cual es producir un mensaje a través de un sistema de códigos sonoros establecidos por un idioma y comunidad (Amaguaña, 2012; Bygate, 1987). De tal modo, el aprendizaje de un idioma requiere que los alumnos puedan reconocer los sonidos, interpretar el propósito, utilizar correctamente la gramática y la inflexión al hablar o escribir, así como hablar y escribir de forma coherente con las reglas o normas establecidas para esa situación concreta de acuerdo con los patrones adecuados de ritmo, acento y entonación. La capacidad de comprender y expresarse oralmente tanto en la lengua materna como en una lengua extranjera es fundamental para aprender ambos idiomas.

Citando a Fonseca (2005), para la comunidad de hoy en día la capacidad de expresarse en un idioma es vital, exigiendo que los sujetos se expresen de manera clara, fluida, pertinente y natural a través de la vocalización, la elección de un adecuado tono y expresión no verbal, agregando que deberá ser un buen oyente y no acaparar el espacio comunicativo de modo que no se convierta en un monólogo. Esto se evidencia en el empleo, la educación, las conexiones humanas y la superación personal, las cuales dependen en gran medida de nuestra forma de relacionarnos con los demás, siendo la expresión oral un instrumento fundamental.

Por tal motivo, se requiere empezar a contribuir al refuerzo del lenguaje deseado, sobre todo en áreas como la articulación adecuada, que garantiza que los sonidos se pronuncien con claridad; la inflexión eficaz para la esencia del discurso; la fluidez al emitir mensajes; el uso ideal de expresiones y la emulación; y la capacidad para la comunicación persuasiva y el intercambio conciso de ideas.

5.2.2.4. Eficacia en la expresión oral.

El concepto de eficacia según MINEDU (2016) se relaciona con la capacidad de un individuo para lograr resultados previamente planificados o anhelados como consecuencia de acciones realizadas en un tiempo específico. De tal manera, para conocer la eficacia en la expresión oral en inglés, es necesario conocer cuáles son los objetivos o resultados esperados para el nivel primario respecto a tal área.

Es necesario resaltar que, de acuerdo con la resolución N.º 2060-2014 del MINEDU, la cual establece los lineamientos de la enseñanza de la lengua a nivel nacional en las instituciones del Estado, se dispone que la enseñanza de inglés en el nivel primario no se contempla en el currículo de estudios; sin embargo, si los apoderados de los y las estudiantes así lo prefieran será posible realizar el contrato de un docente de enseñanza del idioma subvencionado por los interesados. Por lo anteriormente mencionado, en el programa curricular de educación primaria no existen pautas, desempeños o indicadores que ayuden a conocer lo que el docente de inglés de primaria debería esperar lograr respecto a la expresión oral del idioma en tal nivel de escolarización.

Lo más cercano que se puede conocer respecto a los logros esperados para el nivel primario se encuentra en el currículo nacional de la educación básica (MINEDU 2016), el cual, en la competencia de expresión y comprensión oral en el inglés, determina los estándares de aprendizaje para los ciclos III, IV y V. En añadidura, los estándares de aprendizaje pueden ser comprendidos como la descripción de los objetivos al culminar cada nivel a lo largo de toda la educación básica.

Para el ciclo III (1er y 2do grado de primaria), se espera que los estudiantes puedan expresarse en inglés de manera espontánea y breve mediante el uso de léxico y gramática simple, así como los gestos y expresión corporal. Además, cuando interactúa con otra persona, se espera que responda preguntas en inglés con palabras o frases simples.

Para el nivel IV (3er y 4to grado de primaria), en cambio, se describen como objetivos que el estudiante se comunique de manera más estructurada que el anterior ciclo utilizando léxico y gramática sencilla, gestos, expresión oral y modulación del tono de voz para comunicarse. En relación a la interacción, ya no solo se espera que el alumno responda preguntas, sino que también sea capaz de formularlas.

Para el nivel V (5to y 6to grado de primaria), se comprende que el nivel de complejidad aumenta ya que los alumnos al expresarse oralmente deberán utilizar léxico frecuente y gramática específica. La expresión no verbal no sufre cambios comparados al ciclo IV; sin embargo, en la interacción con otros se espera que el alumno responda y elabore preguntas con un lenguaje mucho más frecuente en el idioma objetivo.

Asimismo, para la evaluación de las competencias, el MINEDU (2019) especifica que esta deberá ser literal y en función al logro de las mismas. En consecuencia, se plantea que la escala se determine por AD, A, B y C, de las cuales las dos primeras pueden ser interpretadas como el alcance del logro de la competencia de manera destacada o esperada; mientras que la calificación B, determinaría que el alumno se encuentra en vías de alcanzar un logro esperado; y la calificación C, que el alumno presenta dificultades y el avance realizado para el logro esperado es mínimo.

Desde tal perspectiva, se comprende que la eficacia de la expresión oral en inglés, específicamente en el nivel primario, se determinaría en función al nivel obtenido por el estudiante en la escala evaluativa, siendo las calificaciones AD cuya calificación se estima con nota vigesimal de 19 a 20, A cuya calificación se estima con nota vigesimal de 16 a 18, las que comprenderían el alcance eficaz de los objetivos planteados respecto a la competencia y a los estándares de cada ciclo.

2.3.DEFINICIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS

- **Coherencia:** A juicio de Chueca (2005) la coherencia es una situación que opera durante la construcción de la estructura semántica de la expresión oral, en la que se relaciona una secuencia de conceptos básicos entre sí, aunados con ideas secundarias que complementen a los principales.
- **Cohesión:** Se trata de la conexión dependiente entre dos partes de un texto que se encuentran en oraciones distintas. La cohesión, según la definición de Louwse (2004), se refiere a los indicadores textuales a partir de los cuales debe construirse una representación coherente.
- **Comprensión:** La comprensión es la capacidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de los conocimientos previos (Cervantes et al., 2017). En otras palabras, la comprensión de un conocimiento es una "capacidad de actuación manejable", con un fuerte énfasis en el compromiso.
- **Creatividad:** Weisberg (1987) plantea lo difícil que resulta definir la creatividad, o la facultad creadora, porque diferentes personas tienen ~~no~~ muy distintas de lo que significa. Sostiene, además, que el término es usado con relación a la solución de conflictos, del trabajo artístico, de la investigación científica, etc.
- **Desarrollo integral:** El aspecto emocional de la educación es tan importante como el crecimiento académico de los niños, porque los prepara para luchar y superar los retos de la vida real y cotidiana (Paz, 2005).
- **Dramatización:** Para Castillo (2019) es un método excelente para enseñar habilidades sociales y valores por su buen aspecto interpersonal y social.
- **Eficacia:** Según MINEDU (2016) la eficacia se relaciona a la capacidad de un individuo para lograr resultados previamente planificados o anhelados como consecuencia de acciones realizadas en un tiempo específico.
- **Entonación:** Según Cantero (2022) la entonación se refiere a tal fenómeno en el que se aumenta o se baja el volumen de la voz con el fin de mejorar la comunicación.
- **Estrategia Lúdica:** Para Díaz y Hernández (2002), las técnicas lúdicas son

herramientas que ayudan a los alumnos a aprender y resolver problemas. Se realizan cambios en el tema o en la organización de los recursos para mejorar el conocimiento y la comprensión cuando el educador emplea diversas tácticas.

- **Juego:** Es un ejercicio libre donde el gozo, indagación, ingenio y naturalidad se dan de la mano, lo que se traduce en un comportamiento escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico (Rubio y García, 2012).
- **Lenguaje corporal:** Las expresiones gestuales y faciales, así como el lenguaje corporal, conforman este modo de comunicación (Calecki y Thevenet, 1992). El estado emocional del individuo que emite el lenguaje corporal puede ser discernido por el lenguaje corporal, que se emplea más que las comunicaciones habladas.
- **Método comunicativo:** El método comunicativo, en el presente trabajo se define como una metodología basada en la enseñanza de idiomas extranjeros que promueve el desarrollo de la habilidad de expresión oral de los estudiantes utilizando la lengua como vía de mediación para la interacción, tomando en cuenta los intereses y motivaciones de los estudiantes (Alcalde, 2011). De igual manera, el educador utiliza materiales didácticos que promueven la atención de los estudiantes motivándoles a participar en las actividades designadas.
- **Motivación:** Es un aspecto primordial en la enseñanza que concierne a todos los miembros de la comunidad educativa. Este ejercicio conecta con los aspectos cognitivos y afectivo-motivacionales puesto que la motivación toma parte en los procesos cognitivos y despierta y mantiene el interés por aprender (Pintrich y De Groot, 1990).
- **Pronunciación:** La pronunciación en la adquisición de la lengua inglesa consiste en dotar a cada enunciado de su valor fonético, lo que contribuye al nivel de interacción; una mala pronunciación provocaría malentendidos, según Fernández et al (1995).
- **Vocabulario:** El dominar un conjunto de palabras y sus funciones semánticas y sintácticas asociadas es la base de un vocabulario bien desarrollado (Gonzáles, 2010).

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.HIPÓTESIS

3.1.1. *Hipótesis General*

El juego de roles es eficaz en la expresión del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

HE1. La aplicación del juego de roles es eficaz en la pronunciación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

HE2. La aplicación del juego de roles es eficaz en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

HE3. La aplicación del juego de roles es eficaz en el vocabulario del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

HE4. La aplicación del juego de roles es eficaz en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.2.1. Identificación de la Variable Independiente

Juego de Roles

El juego de roles es una actividad usada en el campo educativo para mejorar la competencia comunicativa en la cual los estudiantes asumen nuevos personajes desarrollando su creatividad, autonomía y desenvolvimiento escénico dando lugar a un aprendizaje que se basa en el saber hacer y ser.

Indicadores.

Dimensión: Asume el papel

- Actúa utilizando los patrones correctos de acuerdo a la situación.

Dimensión: Caracteriza el personaje

- Expresa sus emociones y sentimientos al interpretar su personaje.

Dimensión: Emite el mensaje

- Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales de cada uno de los roles, con claridad y coherencia.

Escala de Medición

Escala Nominal

3.2.2. Identificación de la Variable Dependiente

Expresión oral

La expresión oral del idioma inglés se basa en que la aprendiz sea capaz de expresar sus ideas, sentimientos, emociones de una manera óptima con fluidez, coherencia y haciendo uso del vocabulario de la lengua.

Indicadores.

Dimensión: Pronunciación

- Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda

Dimensión: Fluidez

- Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.

Dimensión: Vocabulario

- Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.

Dimensión: Entonación

- Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.

Escala de Medición

Escala Ordinal.	Rangos
AD: Logro destacado	19-20
A: Logro previsto	16-18
B: En proceso	11-15
C: En inicio	0-10

Tabla 1.*Operacionalización de Variables*

	Variable	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
Independiente	Juego de roles	Asume el papel	<ul style="list-style-type: none"> Actúa utilizando los patrones correctos de acuerdo a la situación. 	Observación
		Caracteriza el personaje	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones y sentimientos al interpretar supersonaje. 	
		Emite el mensaje	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales de cada uno de los roles, con claridad y coherencia. 	
Dependiente	Expresión Oral	Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda. 	Prueba oral
		Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse. 	Escala: AD: Logro destacado
		Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa. 	A: Logro previsto B: En proceso
		Entonación	<ul style="list-style-type: none"> Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo 	C: En inicio

Fuente: Elaboración propia

3.3.TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es aplicada, porque está orientada a resolver un problema práctico del campo educativo. Vara (2015, p. 235), señala que “el interés de la investigación aplicada es práctico, pues sus resultados son utilizados inmediatamente en la solución de problemas de la realidad”. En el presente estudio, se aplicará una estrategia didáctica con el propósito de mejorar la comprensión de textos en el aprendizaje del idioma inglés.

3.4.NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación es experimental, dado que la intervención es novedosa y “plantea resolver problemas y enmarca la innovación técnica [...] las técnicas estadísticas apuntan a evaluar el éxito de la intervención como medidas de impacto sobre los principales indicadores” (Supo, 2011, p. 3).

3.5.DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de diseño experimental, de tipo pre- experimental, Se tomó un pretest antes de la aplicación de la estrategia, después se aplicó el tratamiento y finalmente se tomó el posttest, «a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo» (Hernández et al., 2010, p. 136) donde:

Esquema del diseño:

Grupo	Pre -Prueba	Variable independiente	Post-Prueba
E	O ₁	X	O ₂

E = Grupo experimental

O₁ = Prueba de entrada (pretest)

X= Tratamiento (Juego de roles)

O₂ = Prueba de salida (posttest)

Se evalúa el nivel en que el grupo experimental (muestra), ya formado, se presenta la variable dependiente (Expresión oral del inglés) antes de aplicarse el tratamiento (Juego de roles), luego del estímulo, se volverá a medir la variable dependiente para observar alguna variación entre los resultados previos al tratamiento y los posteriores a él (O1-X-O2), Para verificar el efecto que tendrá la variable independiente (Juego de Roles) sobre la variable dependiente (Expresión oral), se considerará la variación entre los resultados de la prueba de entrada (O1) y la prueba de salida (O2).

3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO

La población de estudio se encuentra constituida por la totalidad los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Considerando a 73 estudiantes matriculados en el nivel primario, conformado por 40 niños y 33 niñas, con edades entre 6 y 12 años, Arias (2006) define a la población como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes o similares.

3.7. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LOS DATOS

INVI Juego de roles

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

El juego de roles, se aplica a los estudiantes del colegio Saco Oliveros de Lima con el propósito de mejorar la expresión oral del inglés. La técnica es la observación y el instrumento una lista de cotejo para obtener información sobre la eficacia de esta.

V2 Expresión oral del inglés

Técnica: Examen oral (pretest y post test)

Instrumento: Prueba oral

Las técnicas empleadas para la recolección de datos serán el examen oral. El examen nos permitirá medir el nivel de expresión oral en inglés de los estudiantes.

El instrumento empleado para medir el nivel de aprendizaje de inglés, es la prueba pedagógica, antes (pretest) y después (post test) del juego de roles. La prueba pedagógica es elaborada según las cuatro dimensiones de la variable: pronunciación, fluidez, vocabulario y entonación.

3.8.ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE DATOS

Para el procesamiento de los datos se utilizaron los siguientes medios informáticos: Microsoft Excel 2019, lo cual permitió la ordenación de las respuestas de los encuestados y generación de gráficos de barras. Posteriormente se aplicó el programa SPSS versión 26, lo cual permitió generar los resultados de la estadística descriptiva y la inferencial. En cuanto a la estadística descriptiva, se utilizaron: tablas de frecuencias de niveles; además de ello, para el cálculo de algunos estadísticos básicos con el fin de describir las variables de estudio.

En cuanto a la estadística inferencial, se utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon con el fin comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Las actividades y procedimientos que se emplearon para la obtención de los resultados son los detallados a continuación:

4.1.1. Actividades de preparación

Se elaboró 10 sesiones de aprendizaje por cada grado de primaria, comprendiendo un total de 60 sesiones, las cuales incluían en su desarrollo actividades de juego de roles contextualizadas a la temática de enseñanza.

Para la medición de ambas variables: expresión oral y juego de roles, se elaboraron pruebas orales después de las 10 sesiones por cada grado acompañados de una respectiva rúbrica para la medición objetiva del nivel de la habilidad oral en los estudiantes.

4.1.2. Actividades de coordinación

Con el propósito de ejecución de la experimentación en el colegio Saco Oliveros de Lima, se coordinó y requirió autorización a los órganos directivos, quienes accedieron y brindaron las facilidades del caso.

4.1.3. Actividades de aplicación

Prueba de entrada

Antes de iniciar con la experimentación, se realizó una prueba de entrada que ayudaría a conocer el nivel de expresión oral en los alumnos del colegio Saco Oliveros. Tal actividad duró un aproximado de 35 minutos.

Los criterios considerados para evaluar la expresión oral fueron los relacionados con la dimensión de la variable de estudio. Así, se evaluó a través de una rúbrica aspectos como la pronunciación correcta de las palabras, la fluidez al entablar la conversación con su par, el vocabulario existente y relacionado con la temática y la entonación.

Experimento

Para la experimentación de los alumnos con el juego de roles se realizaron 10 sesiones de aprendizaje por cada grado del nivel primario. Tales sesiones fueron orientadas a temáticas de interés y de uso cotidiano para los alumnos, incluyendo en ellas actividades de juegos de roles que los alumnos debían replicar en las aulas junto con sus compañeros.

Prueba de salida

La prueba de salida se realizó también en un aproximado de 35 minutos por cada aula. Además, se tomó en cuenta para la evaluación las dimensiones de la variable de expresión oral como pronunciación, fluidez, vocabulario, y entonación. De tal forma, la prueba de salida sirvió como instrumento para conocer los resultados de cambio en los alumnos después de la experimentación.

4.2. CAMBIOS RELEVANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

4.2.1. Resultados de la variable expresión oral antes y después de la aplicación de los juegos de roles

Tabla 2.

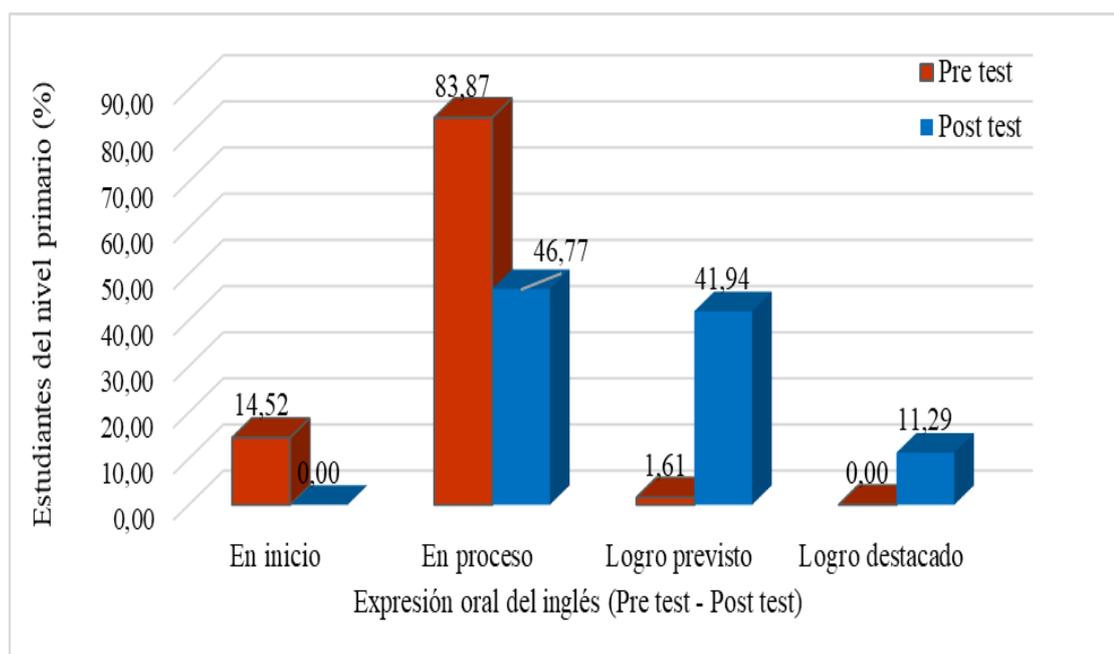
Nivel de la expresión oral del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica

Expresión oral del inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
En inicio	9	14,52	0	0,00
En proceso	52	83,87	29	46,77
Logro previsto	1	1,61	26	41,94
Logro destacado	0	0,00	7	11,29
Total	62	100,00	62	100,00

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Figura 1.

Nivel de la expresión oral del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica



Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Interpretación

En la tabla 2, se observa la variable expresión oral del inglés: de los estudiantes del nivel primario del grupo experimental, al inicio de la investigación (Pre test). Se puede ver que el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En proceso”, esto quiere decir que el 83,87% de los estudiantes, presentan medianamente dificultades respecto a que el estudiante sea capaz de expresar sus ideas, sentimientos, emociones de una manera óptima con fluidez, coherencia y haciendo uso del vocabulario de la lengua, un 14.52% presentó un nivel “En inicio”, seguidamente un 1.61% presentó un nivel “Logro previsto” y finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Logro destacado” (0.00%).

Por otra parte, después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula con el grupo experimental y luego de llevar a cabo la evaluación en el post test; se observa que:

El 46.77% de los estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de “En proceso”, esto quiere decir que presentan medianamente dificultades respecto a que el estudiante sea capaz de expresar sus ideas, sentimientos, emociones de una manera óptima con fluidez, coherencia y haciendo uso del vocabulario de la lengua seguidamente en un porcentaje muy similar un 41.94% presentó un nivel de “Logro previsto”, luego un 11.29% presentó un nivel “Logro destacado” y finalmente se encontró ningún estudiante con un nivel de “En inicio” (0.00%).

Es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel de expresión oral del inglés, se observa que se redujo la categoría “En inicio” de un 14.52% a 0.00%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0.00% a un 11.29%.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula, con el grupo experimental este influyó

en la variable “Expresión oral del inglés” de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

4.2.2. Resultados de las dimensiones de la variable expresión oral antes y después de la aplicación de los juegos de roles

Tabla 3.

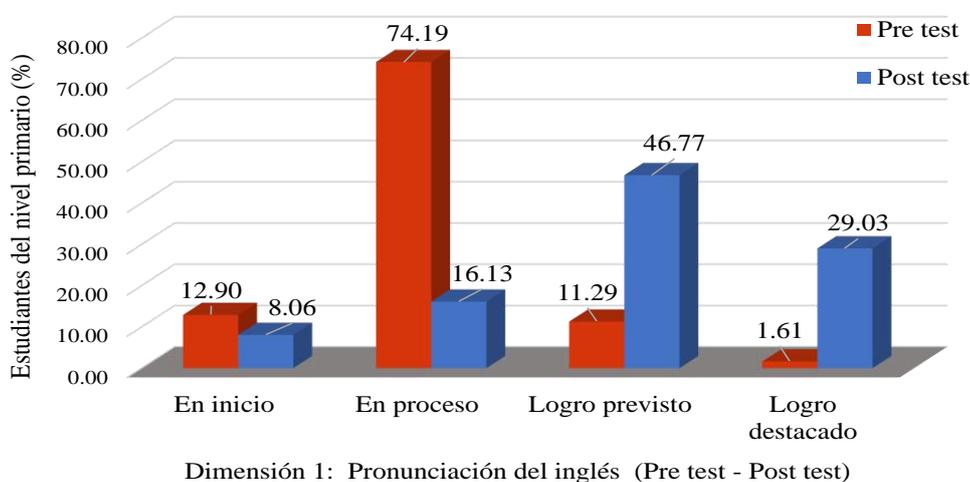
Nivel de manejo de la pronunciación del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima

Dimensión 1: Pronunciación del inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
En inicio	8	12.90	5	8.06
En proceso	46	74.19	10	16.13
Logro previsto	7	11.29	29	46.77
Logro destacado	1	1.61	18	29.03
Total	62	100.00	62	100.00

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Figura 2.

Nivel de manejo de la pronunciación del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima



Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Interpretación

En la tabla 3, se observa la dimensión pronunciación del inglés: de los estudiantes del nivel primario del grupo experimental, al inicio de la investigación (Pre test). Se puede ver que el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En proceso”, esto quiere decir que el 74.19% de los estudiantes, presentan medianamente dificultades respecto a si pronuncian todas las palabras correctamente sin ayuda, un 12.90% presentó un nivel “En inicio”, seguidamente un 11.29% presentó un nivel “Logro previsto” y finalmente se encontró un estudiante con un nivel de “Logro destacado” (1.61%).

Por otra parte, después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula con el grupo experimental y luego de llevar a cabo la evaluación en el post test; se observa que:

El 46.77% de los estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de “Logro previsto”, esto quiere decir que presentan pocas dificultades respecto a si pronuncian todas las palabras correctamente sin ayuda seguidamente un 29.03% presentó un nivel de “Logro destacado”, luego un 16.13% presentó un nivel “En proceso” y finalmente se encontró cinco estudiantes con un nivel de “En inicio” (8.06%).

Es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel de pronunciación del inglés, se evidencia que se redujo la categoría “En inicio” de un 12.90% a 8.06%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 1.61% a un 29.03%.

Finalmente se muestra que después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula, con el grupo experimental este influyó en la dimensión “Pronunciación del inglés” de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Tabla 4.

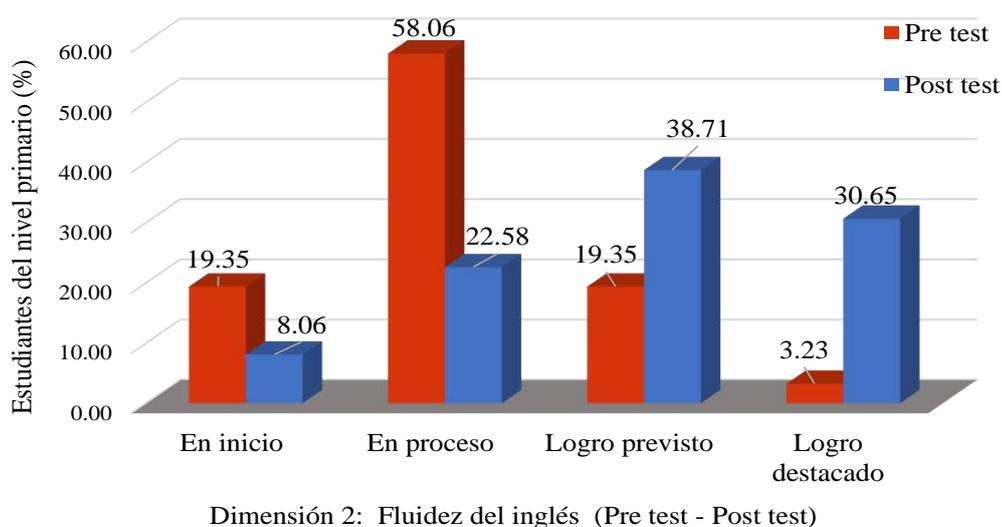
Nivel de manejo de la fluidez del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima

Dimensión 2: Fluidez del inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
En inicio	12	19.35	5	8.06
En proceso	36	58.06	14	22.58
Logro previsto	12	19.35	24	38.71
Logro destacado	2	3.23	19	30.65
Total	62	100.00	62	100.00

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Figura 3.

Nivel de manejo de la fluidez del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima



Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Interpretación

En la tabla 4, se observa la dimensión fluidez del inglés: de los estudiantes del nivel primario del grupo experimental, al inicio de la investigación (Pre test). Se puede ver que el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En proceso”, esto quiere decir que el 58.06% de los estudiantes, presentan medianamente dificultades respecto a si expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse, un 19.35% presentó un nivel “En inicio”, seguidamente un 19.35% presentó un nivel “Logro previsto” y finalmente se encontró dos estudiantes con un nivel de “Logro destacado” (3.23%).

Por otra parte, después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula con el grupo experimental y luego de llevar a cabo la evaluación en el post test; se observa que:

El 38.71% de los estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de “Logro previsto”, esto quiere decir que presentan algunas dificultades respecto a si expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse seguidamente un 30.65% presentó un nivel de “Logro destacado”, luego un 22.58% presentó un nivel “En proceso” y finalmente se encontró cinco estudiantes con un nivel de “En inicio” (8.06%).

Es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel de fluidez del inglés, se aprecia que se redujo la categoría “En inicio” de un 19.35% a 8.06%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 3.23% a un 30.65%.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula, con el grupo experimental este influyó en la dimensión “Fluidez del inglés” de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Tabla 5.

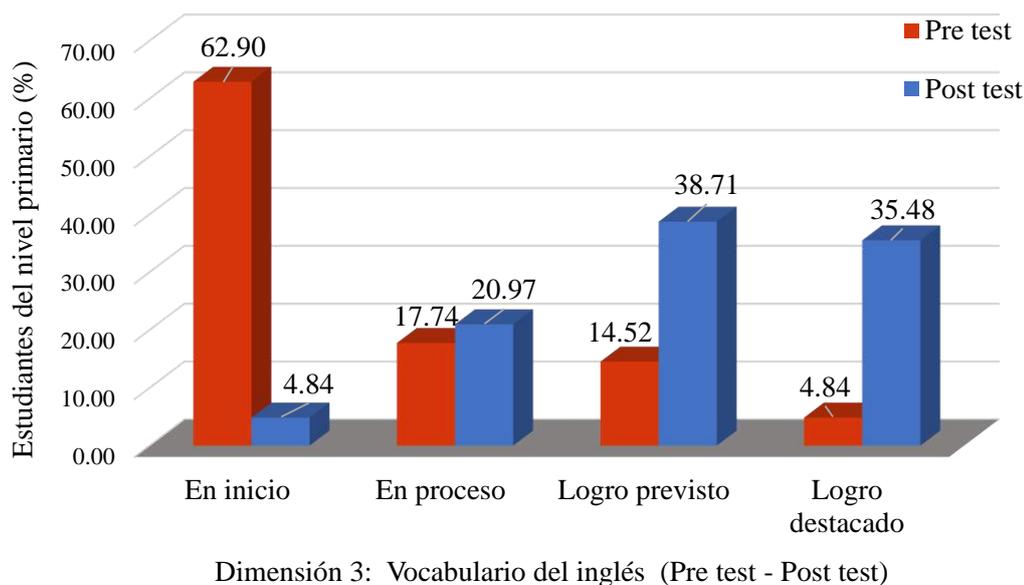
Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima

Dimensión 3: Vocabulario del inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
En inicio	39	62.90	3	4.84
En proceso	11	17.74	13	20.97
Logro previsto	9	14.52	24	38.71
Logro destacado	3	4.84	22	35.48
Total	62	100.00	62	100.00

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Figura 4.

Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima



Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Interpretación:

En la tabla 5, se observa la dimensión vocabulario del inglés: de los estudiantes del nivel primario del grupo experimental, al inicio de la investigación (Pre test). Se puede ver que el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En inicio”, esto quiere decir que el 62.90% de los estudiantes, presentan muchas dificultades respecto a si hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa, un 17.74% presentó un nivel “En proceso”, seguidamente un 14.52% presentó un nivel “Logro previsto” y finalmente se encontró tres estudiantes con un nivel de “Logro destacado” (4.84%).

Por otra parte, después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula con el grupo experimental y luego de llevar a cabo la evaluación en el post test; se observa que:

El 38.71% de los estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de “Logro previsto”, esto quiere decir que algunas dificultades respecto a si hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa seguidamente un 35.48% presentó un nivel de “Logro destacado”, luego un 20.97% presentó un nivel “En proceso” y finalmente se encontró tres estudiantes con un nivel de “En inicio” (4.84%).

Es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel de vocabulario del inglés, se aprecia que se redujo la categoría “En inicio” de un 62.90% a 4.84%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 4.84% a un 35.48%.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula, con el grupo experimental este influyó en la dimensión “Vocabulario del inglés” de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Tabla 6.

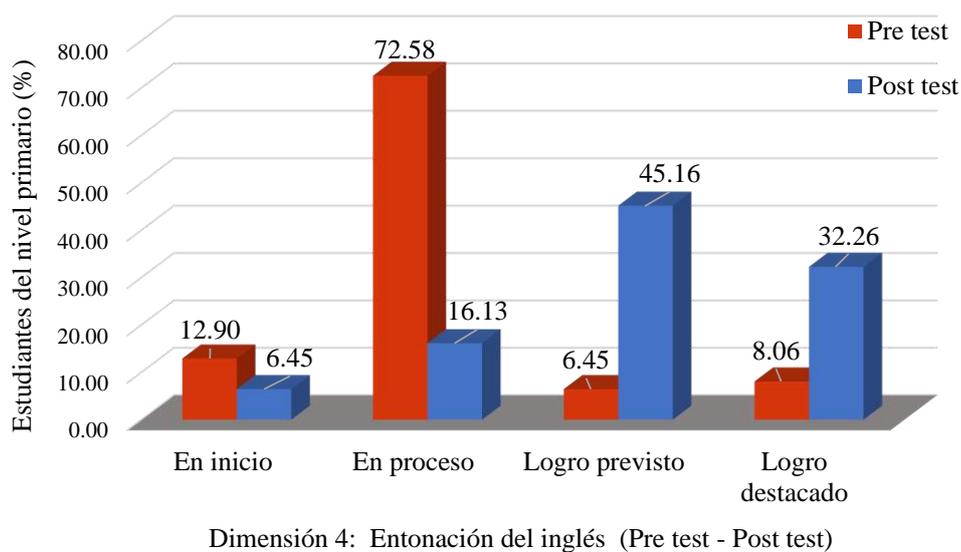
Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima

Dimensión 4: Entonación del inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
En inicio	8	12.90	4	6.45
En proceso	45	72.58	10	16.13
Logro previsto	4	6.45	28	45.16
Logro destacado	5	8.06	20	32.26
Total	62	100.00	62	100.00

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Figura 5.

Nivel de manejo del vocabulario del inglés, antes y después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica, en estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima



Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Interpretación:

En la tabla 6, se observa la dimensión entonación del inglés: de los estudiantes del nivel primario del grupo experimental, al inicio de la investigación (Pre test). Se puede ver que el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En proceso”, esto quiere decir que el 72.58% de los estudiantes, presentan algunas dificultades respecto a si modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo, un 12.90% presentó un nivel “En inicio”, seguidamente un 8.06% presentó un nivel “Logro destacado” y finalmente se encontró cuatro estudiantes con un nivel de “Logro previsto” (6.45%).

Por otra parte, después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula con el grupo experimental y luego de llevar a cabo la evaluación en el post test; se observa que:

El 45.16% de los estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de “Logro previsto”, esto quiere decir que algunas dificultades respecto a si modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo seguidamente un 32.26% presentó un nivel de “Logro destacado”, luego un 16.13% presentó un nivel “En proceso” y finalmente se encontró cuatro estudiantes con un nivel de “En inicio” (6.45%).

Es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel de vocabulario del inglés, se observa que se redujo la categoría “En inicio” de un 12.90% a 6.45%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 8.06% a un 32.26%.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el aula, con el grupo experimental este influyó en la dimensión “Entonación del inglés” de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

4.3.VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.1. Prueba de hipótesis general

Para la contrastación de la hipótesis general se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Esta prueba es apropiada cuando se evalúa variables en escala ordinal siendo observadas antes y después de una intervención. De esta forma se pudo identificar, con un margen de error del 5%, la existencia de diferencias significativas entre el pre test y el post test sobre expresión oral del inglés.

Formulación de Hipótesis:

Ho: La aplicación del juego de roles no es eficaz en la expresión oral del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

H1: La aplicación del juego de roles es eficaz en la expresión oral del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

Estadístico de Prueba

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Wilcoxon”.

Tabla 7.

Descripción de estudiantes según escalas de puntajes de la variable expresión oral, según puntajes directos y categorizados

N°	Pre	Post	dif	Pre test	Post test	N°	Pre	Post	dif	Pre test	Post test
E001	14	16	2	En proceso	Logro previsto	E032	12	14	2	En proceso	En proceso
E002	10	12	2	En inicio	En proceso	E033	12	16	4	En proceso	Logro previsto
E003	14	19	5	En proceso	Logro destacado	E034	13	15	2	En proceso	En proceso
E004	12	14	2	En proceso	En proceso	E035	11	15	4	En proceso	En proceso
E005	14	19	5	En proceso	Logro destacado	E036	15	19	4	En proceso	Logro destacado
E006	14	16	2	En proceso	Logro previsto	E037	12	15	3	En proceso	En proceso
E007	10	16	6	En inicio	Logro previsto	E038	11	17	6	En proceso	Logro previsto
E008	14	16	2	En proceso	Logro previsto	E039	13	17	4	En proceso	Logro previsto
E009	14	17	3	En proceso	Logro previsto	E040	10	14	4	En inicio	En proceso
E010	14	18	4	En proceso	Logro previsto	E041	12	15	3	En proceso	En proceso
E011	16	16	0	Logro previsto	Logro previsto	E042	11	15	4	En proceso	En proceso
E012	13	19	6	En proceso	Logro destacado	E043	12	18	6	En proceso	Logro previsto
E013	10	15	5	En inicio	En proceso	E044	10	15	5	En inicio	En proceso
E014	12	16	4	En proceso	Logro previsto	E045	11	16	5	En proceso	Logro previsto
E015	12	15	3	En proceso	En proceso	E046	11	17	6	En proceso	Logro previsto
E016	11	15	4	En proceso	En proceso	E047	11	15	4	En proceso	En proceso
E017	12	18	6	En proceso	Logro previsto	E048	11	14	3	En proceso	En proceso
E018	10	16	6	En inicio	Logro previsto	E049	12	17	5	En proceso	Logro previsto
E019	11	17	6	En proceso	Logro previsto	E050	12	19	7	En proceso	Logro destacado
E020	14	20	6	En proceso	Logro destacado	E051	11	16	5	En proceso	Logro previsto
E021	12	17	5	En proceso	Logro previsto	E052	11	17	6	En proceso	Logro previsto
E022	11	15	4	En proceso	En proceso	E053	11	15	4	En proceso	En proceso
E023	13	15	2	En proceso	En proceso	E054	12	14	2	En proceso	En proceso
E024	11	16	5	En proceso	Logro previsto	E055	10	16	6	En inicio	Logro previsto
E025	11	15	4	En proceso	En proceso	E056	11	15	4	En proceso	En proceso
E026	11	15	4	En proceso	En proceso	E057	12	15	3	En proceso	En proceso
E027	12	16	4	En proceso	Logro previsto	E058	11	15	4	En proceso	En proceso
E028	12	16	4	En proceso	Logro previsto	E059	12	15	3	En proceso	En proceso
E029	11	15	4	En proceso	En proceso	E060	11	19	8	En proceso	Logro destacado
E030	11	15	4	En proceso	En proceso	E061	13	15	2	En proceso	En proceso
E031	8	14	6	En inicio	En proceso	E062	10	16	6	En inicio	Logro previsto

Nota: Categorización en función al nivel, En inicio [0 a 10], En proceso [11 a 15], logro previsto [16 a 18], Logro destacado [19 a 20].

Fuente: Elaboración por autor, basado en ficha de observación (Pre test – Post test).

Tabla 8.

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de expresión oral

Variable	n	Rango promedio	Suma de rangos	Z de Wilcoxon	P valor	
Expresión oral del inglés	Rangos negativos	0	0,00	0,00	5,557	0.000
	Rangos positivos	37	19,00	703,00		
	Empates	25				

Nota: P valor =2,7403E-08 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

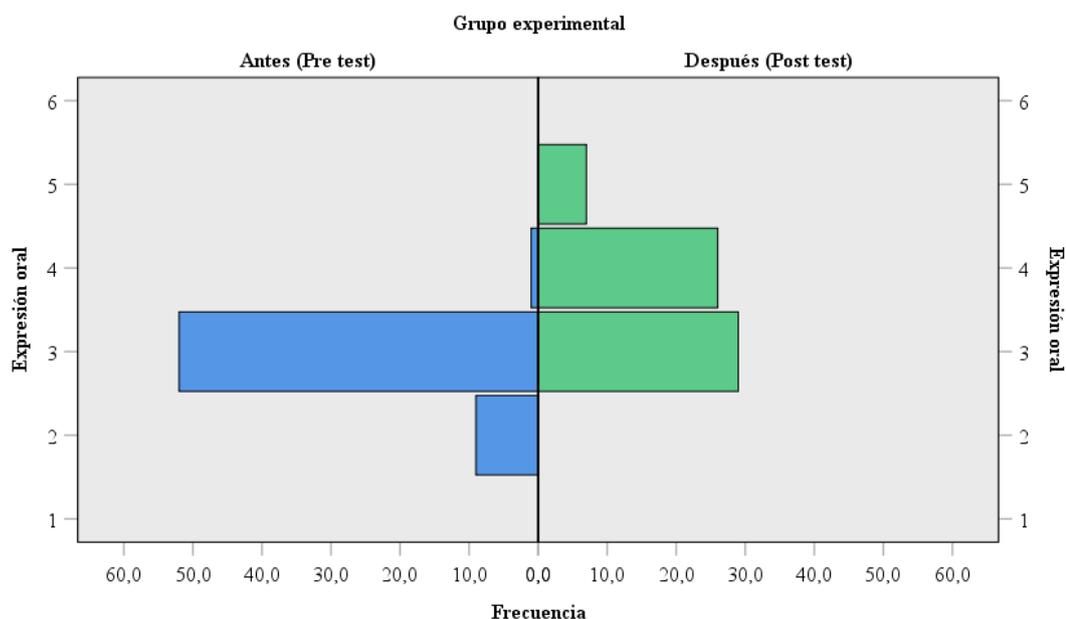
En la tabla 9, se aprecia que, después de la aplicación del juego de roles, 37 estudiantes aumentaron su nivel de expresión oral de inglés, 25 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel, y ningún estudiante bajó de nivel, mostrando con ello la influencia favorable de la aplicación del juego de roles.

Por su parte, se muestra que, en lo concerniente a los rangos promedios cuantificados mediante la prueba de Wilcoxon, fueron principalmente positivos con un 19,00, mientras que los rangos negativos fueron 0,00. Asimismo, en lo correspondiente a la suma de rangos, los rangos positivos fueron 703,00 y los rangos negativos fueron 0,00. Esto indica un aumento favorable en lo concerniente a los rangos positivos de los niveles sobre expresión oral del inglés.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado (P<0.05) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación del juego de roles es eficaz en la expresión del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Figura 6.

Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de expresión oral respecto a los puntajes directos



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

Los resultados de la investigación mediante el gráfico de barras paralelas reportan que en el grupo experimental existe una diferencia estadísticamente significativa a favor de los puntajes en el post test, esto demuestra que dichos puntajes alcanzaron resultados favorables muy por encima de los resultados del pretest, concluyendo que la estrategia del juego de roles influye en el nivel de expresión oral del inglés.

Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechaza la H_0

$P = 2,7403E-08 \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que la aplicación del juego de roles es eficaz en la expresión del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

2.3.2. Hipótesis específica 1

Para la contrastación de la hipótesis específica 1 se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Esta prueba es apropiada cuando se evalúa variables o dimensiones en escala ordinal siendo observadas antes y después de una intervención. De esta manera se pudo identificar, con un margen de error del 5%, la existencia de diferencias significativas entre el pre test y el post test sobre pronunciación del inglés.

Formulación de Hipótesis:

H_0 : La aplicación del juego de roles no es eficaz en la pronunciación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

H_1 : La aplicación del juego de roles es eficaz en la pronunciación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

Establecer un nivel de significancia:

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

Estadístico de Prueba:

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Wilcoxon”.

Tabla 9.

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de pronunciación del inglés

Dimensión 1		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z de Wilcoxon	P valor
Nivel de pronunciación oral del inglés	Rangos negativos	6	20,75	124,50	-5.326	0.000
	Rangos positivos	46	27,25	1253,50		
	Empates	10				

Nota: P valor =1,0030E-07 ($p < 0.05$); se concluye que se rechaza la H_0

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

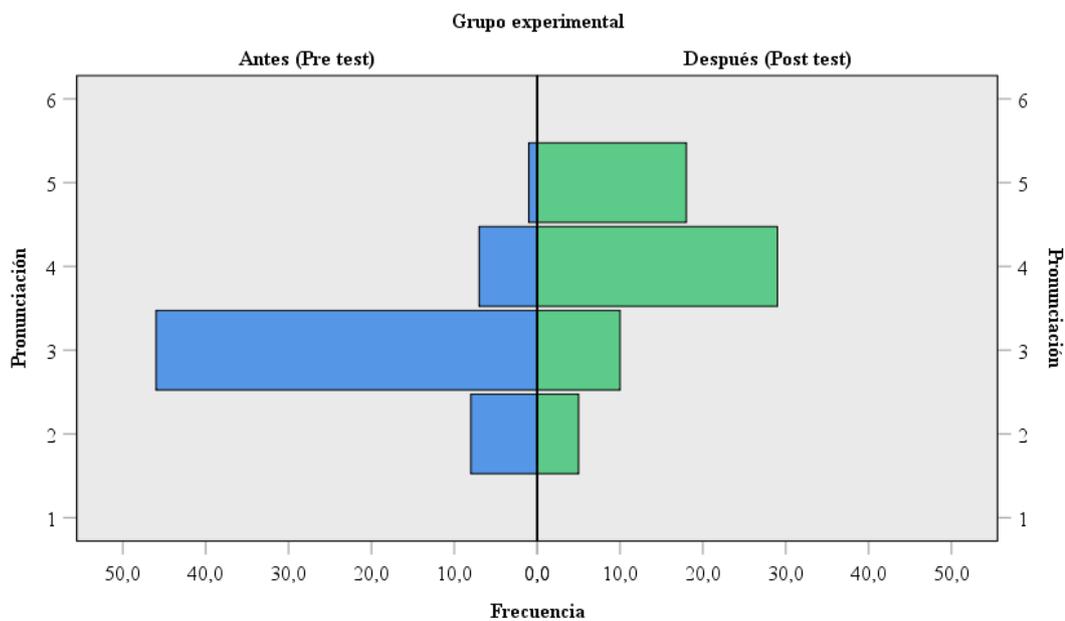
Interpretación:

En la tabla 10, se aprecia que, después de la aplicación del juego de roles, 46 estudiantes aumentaron su nivel de nivel de pronunciación oral de inglés, 10 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel, y 6 estudiantes bajaron de nivel, mostrando con ello la influencia favorable de la aplicación del juego de roles.

Por su parte, se muestra que, en lo concerniente a los rangos promedios cuantificados mediante la prueba de Wilcoxon, fueron principalmente positivos con un 27,75, mientras que los rangos negativos fueron 20,75. Asimismo, en lo correspondiente a la suma de rangos, los rangos positivos fueron 1253,50 y los rangos negativos fueron 124,50. Esto indica un aumento favorable en lo concerniente a los rangos positivos de los niveles de pronunciación oral del inglés.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación del juego de roles es eficaz en la pronunciación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Figura 7.
Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de pronunciación del inglés



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

Los resultados de la investigación mediante el gráfico de barras paralelas reportan que en el grupo experimental existe una diferencia estadísticamente significativa a favor de los puntajes en el post test, esto demuestra que dichos puntajes alcanzaron resultados favorables muy por encima de los resultados del pretest, concluyendo que la estrategia del juego de roles influye en el nivel de pronunciación del inglés.

Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 1,0030E-07$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye que la aplicación del juego de roles es eficaz en la expresión del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

2.3.3. Hipótesis específica 2

Para la contrastación de la hipótesis específica 2 se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Esta prueba es adecuada cuando se evalúa variables o dimensiones en escala ordinal siendo observadas antes y después de una intervención. De esta manera se pudo identificar, con un margen de error del 5%, la existencia de diferencias significativas entre el pre test y el post test sobre fluidez del inglés.

Formulación de Hipótesis:

H_0 : La aplicación del juego de roles no es eficaz en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

H_1 : La aplicación del juego de roles es eficaz en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

Establecer un nivel de significancia:

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

Estadístico de Prueba:

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Wilcoxon”.

Tabla 10.

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de fluidez del inglés

Dimensión 2	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z de Wilcoxon	P valor	
Fluidez del inglés	Rangos negativos	5	24,60	123,00	-4,848	0,000
	Rangos positivos	42	23,93	1005,00		
	Empates	15				

Nota: P valor =1,2440E-06 ($p < 0.05$); se concluye que se rechaza la H_0

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test)

Interpretación:

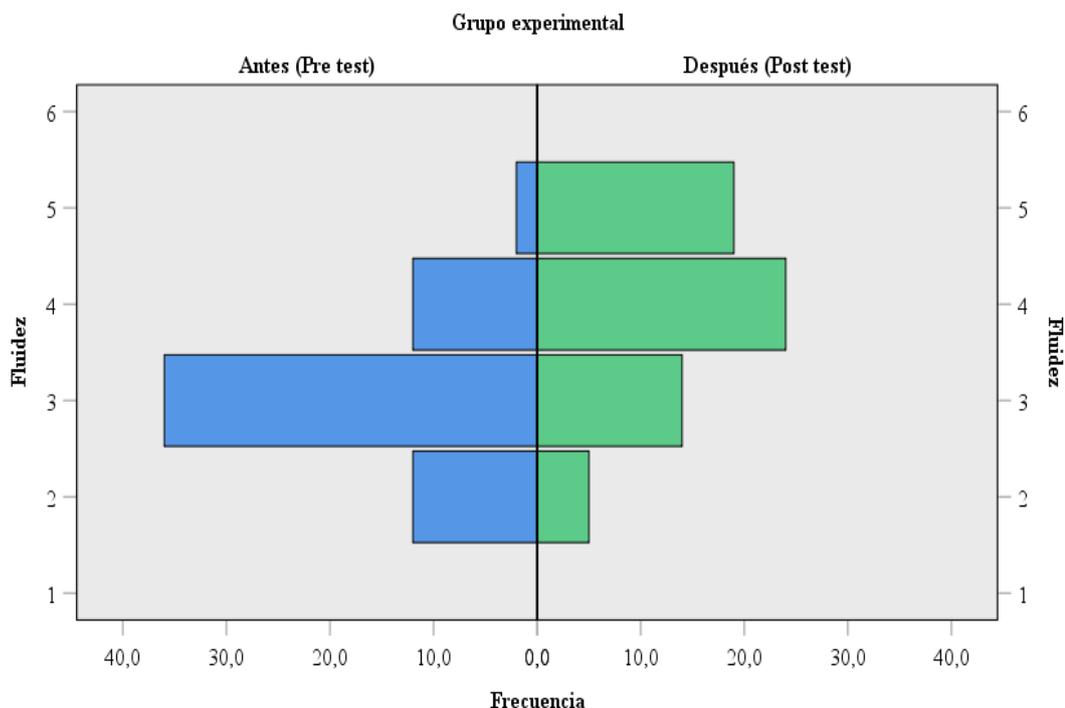
En la tabla 11, se muestra que, después de la aplicación del juego de roles, 42 estudiantes aumentaron su nivel de nivel de fluidez de inglés, 15 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel, y 5 estudiantes bajaron de nivel, mostrando con ello la influencia favorable de la aplicación del juego de roles.

Por otro lado, se muestra que, en relación a los rangos promedios cuantificados mediante la prueba de Wilcoxon, fueron principalmente negativos con un 24,60, seguido muy de cerca por los rangos positivos que fueron 23,93. No obstante en lo correspondiente a la suma de rangos, los rangos positivos fueron, mayoritariamente, de 1005,00 y los rangos negativos fueron 123,00. Esto indica un aumento favorable en lo concerniente a los rangos positivos de los niveles de fluidez del inglés.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación del juego de roles es eficaz en la fluidez del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Figura 8.

Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de fluidez del inglés



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

Los resultados de la investigación mediante el gráfico de barras paralelas reportan que en el grupo experimental existe una diferencia estadísticamente significativa a favor de los puntajes en el post test, esto demuestra que dichos puntajes alcanzaron resultados favorables muy por encima de los resultados del pretest, concluyendo que la aplicación del juego de roles influye en el nivel de fluidez del inglés.

Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 1,2440E-06$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye que la aplicación del juego de roles es eficaz en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

2.3.4. Hipótesis específica 3

Para la contrastación de la hipótesis específica 3 se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Esta prueba es apropiada cuando se evalúa variables o dimensiones en escala ordinal siendo observadas antes y después de una intervención. De esta manera se pudo identificar, con un margen de error del 5%, la existencia de diferencias significativas entre el pre test y el post test sobre vocabulario del inglés.

Formulación de Hipótesis:

H_0 : La aplicación del juego de roles no es eficaz en el vocabulario del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

H_1 : La aplicación del juego de roles es eficaz en el vocabulario del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

Establecer un nivel de significancia:

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

Estadístico de Prueba:

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Wilcoxon”.

Tabla 11.

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de vocabulario del inglés

Dimensión 3	N	Rango promedio	Suma de rangos	Wilcoxon	P valor	
Vocabulario del inglés	Rangos negativos	5	11,00	55,00	-6,099	0,000
	Rangos positivos	50	29,70	1485,00		
	Empates	7				

Nota: P valor =1,0688E-09 ($p < 0.05$); se concluye que se rechaza la H_0
Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

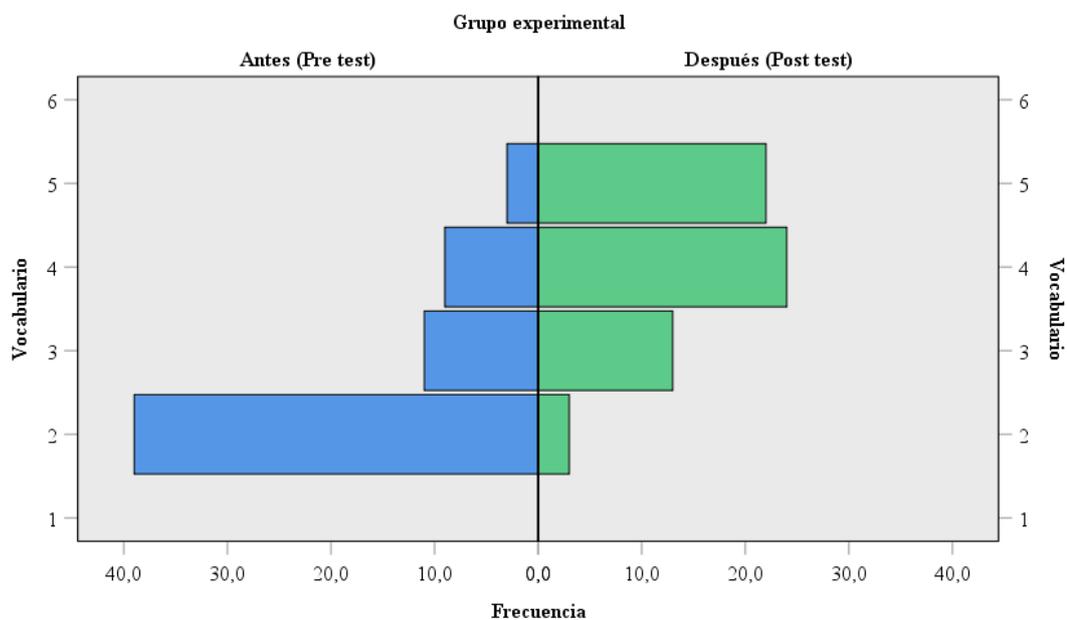
En la tabla 12, se aprecia que, después de la aplicación del juego de roles, 50 estudiantes aumentaron su nivel de nivel de vocabulario de inglés, 7 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel, y 5 estudiantes bajaron de nivel, mostrando con ello la influencia favorable de la aplicación del juego de roles.

Por su parte, se muestra que, en lo concerniente a los rangos promedios cuantificados mediante la prueba de Wilcoxon, fueron principalmente positivos con un 29,70, mientras que los rangos negativos fueron 11,00. Asimismo, en lo correspondiente a la suma de rangos, los rangos positivos fueron 1485,00 y los rangos negativos fueron 55,00. Esto indica un aumento favorable en lo concerniente a los rangos positivos de los niveles de vocabulario del inglés.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación del juego de roles es eficaz en el nivel del vocabulario del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lim.

Figura 9.

Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de vocabulario del inglés



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

Los resultados de la investigación mediante el gráfico de barras paralelas reportan que en el grupo experimental existe una diferencia estadísticamente significativa a favor de los puntajes en el post test, esto demuestra que dichos puntajes alcanzaron resultados favorables muy por encima de los resultados del pretest, concluyendo que la aplicación del juego de roles influye en el nivel de vocabulario del inglés.

Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechaza la H_0

$P = 1,0688E-09; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye que la aplicación del juego de roles es eficaz en el vocabulario del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

2.3.5. Hipótesis específica 4

Para realizar la contrastación de la hipótesis específica 4 se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Esta prueba es apropiada cuando se evalúa variables o dimensiones en escala ordinal siendo observadas antes y después de una intervención. De esta manera se pudo identificar, con un margen de error del 5%, la existencia de diferencias significativas entre el pre test y el post test sobre entonación del inglés.

Formulación de Hipótesis:

H_0 : La aplicación del juego de roles no es eficaz en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

H_1 : La aplicación del juego de roles es eficaz en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

Estadístico de Prueba:

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Wilcoxon”.

Tabla 12.

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica Wilcoxon según sus puntajes directos del nivel de entonación del inglés

Dimensión 4	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z de Wilcoxon	P valor	
Entonación del inglés	Rangos negativos	6	19,50	117,00	-5,193	0,000
	Rangos positivos	44	26,32	1158,00		
	Empates	12				

Nota: P valor =2,0747E-07 ($p < 0.05$); se concluye que se rechaza la H_0
 Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

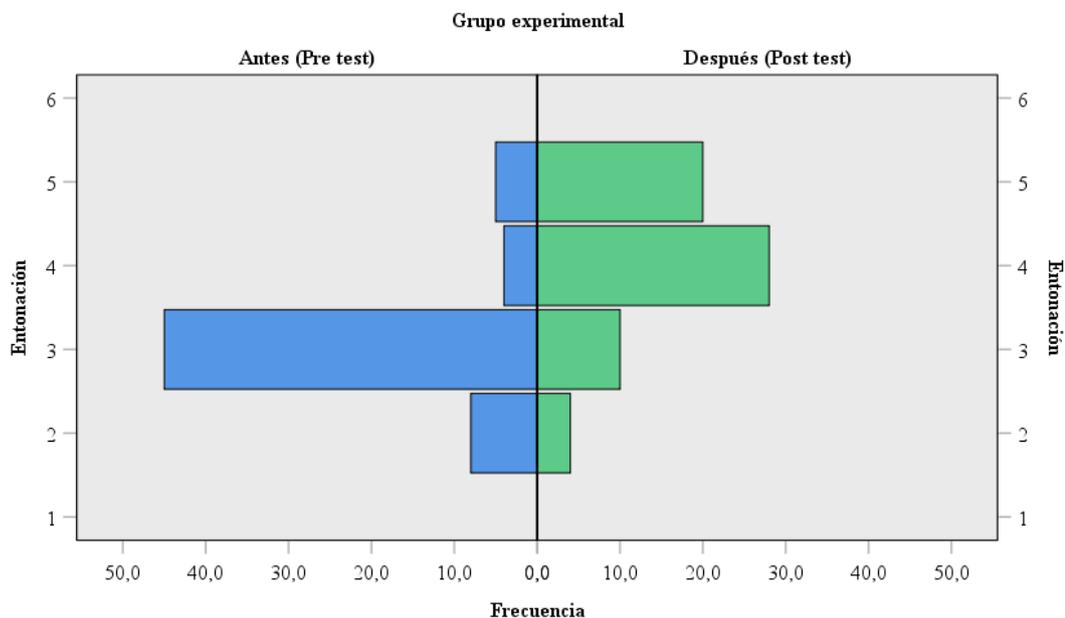
En la tabla 13, se muestra que, después de la aplicación del juego de roles, 44 estudiantes aumentaron su nivel de nivel de entonación de inglés, 12 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel, y 6 estudiantes bajaron de nivel, mostrando con ello la influencia favorable de la aplicación del juego de roles.

Por otro lado, se observa que, en lo concerniente a los rangos promedios cuantificados mediante la prueba de Wilcoxon, fueron principalmente positivos con un 26,32, mientras que los rangos negativos fueron 19,50. Asimismo, en lo correspondiente a la suma de rangos, los rangos positivos fueron 1158,00 y los rangos negativos fueron 117,00. Esto indica un aumento favorable en lo concerniente a los rangos positivos de los niveles de entonación del inglés.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación del juego de roles es eficaz en la entonación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

Figura 10.

Comparación de medias, según puntajes directos del nivel de entonación del inglés



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación:

Los resultados de la investigación mediante el gráfico de barras paralelas reportan que en el grupo experimental existe una diferencia estadísticamente significativa a favor de los puntajes en el post test, esto demuestra que dichos puntajes alcanzaron resultados favorables muy por encima de los resultados del pretest, concluyendo que la aplicación del juego de roles influye en el nivel de entonación del inglés.

Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 2,0747E-07$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye que la aplicación del juego de roles es eficaz en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.

CAPITULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Posterior al análisis de los resultados obtenidos en relación a las variables expresión oral en inglés y juego de roles, es necesario realizar la comparación de los resultados con otros estudios en espacios educativos diferentes para reconocer si existen semejanzas o divergencias, así como las posibles causas de las mismas.

De acuerdo a la data obtenida, se es posible aseverar que existe una mejoría significativa en la expresión oral en inglés de los alumnos del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima después de la experimentación con la estrategia juego de roles. Como se muestra en la tabla 2, antes de aplicar la estrategia del juego de roles el 14,52 % se encontraba en un nivel de inicio, posterior a la aplicación de esta pasó a 0,00 % lo cual es significativo para esta investigación, asimismo antes de la aplicación de la estrategia el 83,87 % de los alumnos se encontraban en un nivel de proceso y luego del tratamiento pasó a 46,77 % , también el 1,61 % de los alumnos se encontraban en el nivel de logro destacado respecto a su expresión oral en la prueba de entrada; sin embargo, al aplicar la estrategia de juego de roles se pudo observar una mejoría significativa al pasar al 41,94 % , finalmente antes de la estrategia se encontraban 0.00% en el nivel de logro destacado para pasar al nivel de 11,29 % luego de la aplicación de la estrategia.

Este resultado es similar a los de otros estudios donde la expresión oral también obtuvo porcentajes altos después de que los alumnos dramatizaron o realizaron los juegos de roles (Aburto y Chilon, 2014; Álvarez y Panta, 2017; Meza y Rivas, 2019; Puglisevich, 2017; Ruíz y Ramírez, 2013). Por otro lado, la causa de estos porcentajes se sustenta en la estrategia, la cual tiene como recurso esencial la comunicación, permitiendo a los estudiantes que se sientan motivados y desplieguen su creatividad al realizar diálogos (Brown, 2014). Para Imam et al.

(2019), el juego de rol comprende una estrategia motivadora y completamente diferente a la enseñanza monótona en el que los docentes solo suelen enfocarse en el completado del material y contenidos planificados. Por lo tanto, otra causal del éxito de la estrategia se debe a la adecuación de los contenidos de enseñanza de acuerdo a la edad y grado de los alumnos, dado que el entregar temáticas que no han sido adecuadas a las características de los niños imposibilita su validez y sentido para ellos (Cuitiño et al. 2019).

En relación a los resultados obtenidos de las dimensiones de la expresión oral, se puede notar que la entonación fue el aspecto que mayor porcentaje significativo obtuvo de acuerdo con la tabla 6. Así, el porcentaje alcanzado en los niveles de logros previstos y destacados alcanzaron al 77,42% de estudiantes después de la aplicación de la estrategia de juego de roles. Este resultado es equivalente al estudio realizado por Puglisevich (2017) en los que los puntajes fueron mayores a los obtenidos en los pre test. Es necesario destacar que la incidencia en la entonación de frases y palabras ejemplificadas por los docentes y su posterior repetición, influyen en el desempeño final del niño.

La segunda dimensión que mayor porcentaje de estudiantes obtuvo en los niveles de logro esperado y logro destacado fue el aspecto de pronunciación. La tabla 3 muestra que el 75,08% de los estudiantes lograron tales niveles demostrando que podían pronunciar correctamente las palabras en inglés sin necesitar al docente. La pronunciación suele ser uno de las problemáticas presentes para estudiantes quienes tienen la lengua española como lengua materna, dado que la pronunciación de las palabras en inglés no suele ser igual a la escritura de las mismas. Achang et al.(2019) refieren que, gracias a la implementación de los juegos de roles, los participantes analizados comentaron que sentían que tal metodología permitía que mejoraran su pronunciación y fluidez en inglés. En la misma línea, Cuitiño et al. (2019), logró obtener comentarios de estudiantes quienes resaltaban que aprender la pronunciación y vocabulario nuevo era divertido a través de los juegos de roles; de tal forma, se sustenta los resultados exitosos en la dimensión de pronunciación de la presente investigación.

En el caso de la dimensión de vocabulario, según la tabla 5, el 74,16% de los estudiantes lograron niveles esperados o destacados, verificando así que los estudiantes lograron dominar palabras y léxico nuevo referente a diversos tópicos de la vida cotidiana para luego expresarlos en diálogos. El avance obtenido es parecido al obtenido por Achang et al. (2019) en donde hubo una mejora significativa en la dimensión del vocabulario después de la experimentación con el role-play. Las investigaciones de Gama (2021) y Afdillah (2015), igualmente, demostraron que los estudiantes mejoraron su léxico con los juegos de roles. Alabsi (2016) enfatiza que el uso de la estrategia de juego de roles en aulas de aprendizaje de inglés como lengua extranjera merece el esfuerzo ya que es mucho más efectivo en la enseñanza de vocabulario que en la metodología tradicional por su aspecto motivador, placentero y de compromiso que evoca en los estudiantes. Además, los juegos de roles benefician la amplitud del léxico de los estudiantes pues plantean situaciones sociales diversas, ayudándolos a aprender y comunicarse en contextos diferentes, tomando roles que deban ser formales o no y empleando vocabulario más técnico o general de acuerdo con la situación (Cubides, 2020 y Lestari y Andini, 2020).

La dimensión de fluidez en el inglés también mejoró después de la aplicación de los juegos de roles, así el 69,36% de estudiantes lograron los niveles de logro esperado y destacado en la prueba de salida. Este resultado es congruente con los obtenidos por otros investigadores donde la fluidez aumentó después de la experimentación con el role-play (Afdillah, 2015; Campos y Quispe, 2019; Puglisevich, 2017; Ruíz y Ramírez, 2013 y Uriol, 2020). De tal forma, se evidenció que los alumnos no realizaban tantas pausas al hablar como en la prueba de entrada, de manera similar a lo experimentado por Cuitiño et al. (2019) en su estudio. Es decir, hubo incremento en la seguridad y confianza de los estudiantes al interactuar con sus pares, se superó el nerviosismo, se incrementó la concentración y, el respeto por las opiniones de los demás. Con base a Cubides (2020) la fluidez depende mucho del vocabulario dominado por los estudiantes debido a que, al no contar con un amplio léxico en inglés, los estudiantes suelen interrumpirse al hablar con otros

al tratar de pensar y buscar palabras nuevas que no sean tan usuales o al tratar de que su mensaje sea más preciso y comprensible.

Con el hallazgo obtenido a través de esta investigación también se puede afirmar que el juego de roles mejoró la cooperación entre los estudiantes, mejorando la armonía en el aula y el compañerismo, puesto que al tener que realizar los juegos de roles tenían que agruparse con otros alumnos e interactuar con ellos, apoyándose para realizar una conversación comprensible y fluida para ambos. Este resultado se sustenta con la investigación de Mulanya y Anugrahgusti (2020) quienes mencionan que el uso de role-plays permitió que los alumnos interactuaran y se conocieran mejor, creando cambios positivos en relación de amistad y sociabilidad. Por otro lado, Agudelo (2015) menciona a que través de la socialización producida por los juegos de roles, se pudo también adquirir conocimientos de la lengua de una manera mucho más satisfactoria que cuando se aprende individualmente.

No obstante, a través de la experimentación también se observó que muchos estudiantes a un inicio de la aplicación de los juegos de roles mostraban ansiedad y nerviosismo al expresarse en inglés junto con sus compañeros, así se evidenciaban ciertos alumnos quienes solían hablar más bajo en inglés que cuando lo realizaban en español. Tal problemática, no solo está presente en la muestra estudiada en la actual investigación, sino, también en la investigación realizada por Cuitiño et al. (2019), donde los alumnos se sentían intimidados y tímidos al conversar en la lengua inglesa a un comienzo de la investigación, no obstante, la situación mejoró con el transcurso del tiempo, evidenciado en la mejora de la fluidez y entonación obtenida por los resultados.

Finalmente, la investigación también tuvo ciertas limitantes. Si bien se realizó un estudio acerca de la mejora cuantitativa de la expresión oral en los estudiantes, no se realizó un estudio acerca de la percepción de los estudiantes respecto a la experiencia vivida a través de la aplicación, la cual hubiese sido valiosa para la profundización y análisis de los resultados al brindar una visión más amplia y enriquecida de la experiencia. No obstante, los resultados obtenidos permiten afirmar la eficacia de la estrategia empleada y, por lo tanto, se espera que más

docentes apliquen la actividad del juego de roles al haber sido verificado sus beneficios en la expresión oral en inglés por parte de alumnos del nivel primario. Se espera también que, con la presente investigación, investigadores interesados en la mejora de la enseñanza del inglés apliquen la estrategia con diferentes tipos de estudiantes de acuerdo a edades y necesidades y diferentes; por ejemplo, en el nivel universitario o en estudiantes de una carrera en específico que requiera vocabulario técnico debido a que no hay muchas investigaciones en lo que respecta al nivel primario.

CAPITULO VI: PROPUESTA DE SOLUCIÓN

6.1. DESCRIPCIÓN DE PROBLEMA FOCALIZADO

6.1.1. Presentación del nudo crítico

En las aulas del colegio Saco Oliveros, sede Puerta de Pro, se ha observado que existen carencias respecto a la adquisición del idioma inglés, y en específico al desarrollo de la expresión oral de esta lengua en el nivel primario. De tal forma, es necesario revisar y reflexionar las posibles causas de tal problema.

Primeramente, por parte de los docentes existe un empleo inadecuado de estrategias de enseñanza, las cuales se enfocan en el aprendizaje teórico más que aplicativo del léxico en el inglés. Tal experiencia no resulta fructífera puesto que a través de la prueba de entrada se ha evidenciado que existe un gran porcentaje de alumnos que no recuerdan el vocabulario aprendido en los años anteriores.

Segundo, a través de la prueba de entrada se ha podido observar que cuando a los alumnos se les presenta situaciones donde deban emplear el inglés para responder preguntas e interactuar con otros, suelen quedarse callados o responder con una o dos palabras por temor a equivocarse, evidenciándose así la falta de fluidez al conversar en el idioma.

Tercero, si bien los alumnos logran repetir la pronunciación de las palabras en un primer momento, cuando estos son evaluados a través de preguntas y respuestas, no suelen pronunciar adecuadamente o lograr la correcta entonación de frases. Esto debido también a la metodología de enseñanza que se imparte, la cual no brinda el contexto necesario de uso de las frases o léxico aprendido.

En consecuencia, existen diversos problemas al expresarse oralmente en el inglés por lo que es necesario implementar de estrategias que fomenten la comunicación en la lengua inglesa y el aprendizaje de vocabulario con el fin de ser utilizado en situaciones significativas.

6.1.2. Características relevantes del caso.

Las particularidades relevantes de la problemática en estudio relacionadas al desarrollo de la expresión oral en el inglés son:

- Bajo nivel de expresión oral en inglés en los alumnos del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.
- Desconocimiento de estrategias comunicativas que fomenten la expresión oral en los alumnos por parte de los docentes.
- Baja motivación de los alumnos y temor a expresarse oralmente en inglés.
- Poca retención del vocabulario y de su correcta pronunciación o entonación en el inglés.

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

6.2.1. Título de la propuesta

Propuesta basada en el Juego de roles en la expresión oral de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

6.2.2. Responsable de la propuesta

Profesora: Lesly Joselin Apayco Zavala

6.2.3. Objetivo general de la propuesta

El juego de roles mejorará la expresión oral del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

6.2.4. *Objetivos específicos de la propuesta*

a. Mejorar la pronunciación de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

b. Mejorar la fluidez de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

c. Mejorar la entonación de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

d. Mejorar el vocabulario de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.

6.2.3. *Justificación de la propuesta*

a. Relevancia de la Propuesta Innovadora

A través de la implementación de la actual propuesta, se pretende mejorar la expresión oral del inglés con el fin de que los estudiantes puedan rendir exámenes internacionales y comunicarse con otros interlocutores óptimamente cuando se les presente el caso.

b. Carácter Innovador Desde el Punto de Vista Teórico

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), marco que ayuda a establecer los niveles del idioma inglés a nivel mundial, divide al idioma inglés en el desarrollo de cuatro habilidades fundamentales. Una de las habilidades consideradas por el MCER es la habilidad oral o del habla, en la cual está inmersa la expresión oral.

El Ministerio de Educación busca la formación integral de los estudiantes, así como fomenta el aprendizaje de inglés como lengua extranjera a través de un enfoque comunicativo. Debido a ello, las metodologías de enseñanza en este idioma deben estar apuntadas a que el alumno se comunique de manera fluida y actividades como el juego de roles cumplen tal requisito.

	Borrador de Proyecto de tesis			X								
	Entrega de Proyecto de Inv.				X							
Ejecución	Permisos				X	X						
	Aplicación del juego de roles						X	X	X			
	Procesamiento de datos										X	
	Análisis e Interpretación de resultados										X	
Resultados	Entrega de borrador del proyecto de tesis				X							
	Elaboración de cuadros estadísticos					X						
	Elaboración de conclusiones y recomendaciones											X
	Presentación final											X

6.2.7. Herramientas de Evaluación

Para evaluar a los estudiantes se utilizará una prueba oral de entrada y una prueba de oral de salida. Además, se hará uso de una rúbrica de la expresión oral la cual contiene 4 indicadores (Pronunciación, fluidez, vocabulario y entonación) y 4 categorías las cuales son: logro destacado, logro previsto, en proceso, en inicio. Tal instrumento facilitará recolectar datos de la aplicación del juego de roles en el momento de evaluar a los estudiantes a través de la observación.

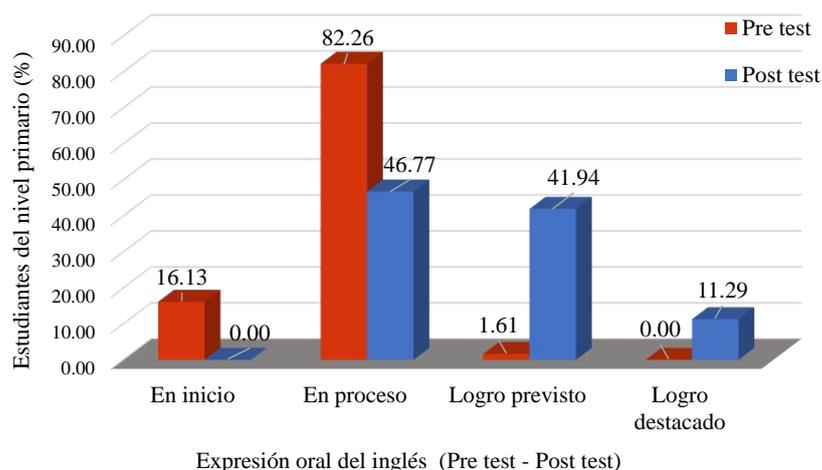
6.3. PROCESO DE MIGRACIÓN HACIA LA SOLUCIÓN PROPUESTA

La propuesta Juego de roles en la expresión oral del inglés está compuesta por diversas sesiones que corresponden aproximadamente de 1 bimestre. Incluyendo, una sesión de evaluación oral de diagnóstico y otra de evaluación oral de salida respectivamente. La distribución de las sesiones del taller será la siguiente:

- I. Se realiza la prueba oral de entrada para conocer el nivel de expresión oral en los estudiantes.
- II. Luego, se aplican 10 sesiones por grado dedicadas al Juego de roles

dando un total de 60 sesiones con enfoque a la expresión oral. En dichas sesiones es necesario realizar el acompañamiento necesario al estudiante.

- III. Finalmente, se realiza la prueba oral de salida para determinar los resultados obtenidos.



A través de la figura 1, en el apartado de resultados, se ha podido demostrar los avances positivos que derivan de la aplicación de la estrategia de juego de roles para la mejora de la expresión oral. Se evidenció un aumento de 40,33% en el nivel de logro previsto y 11,29% en el nivel de logro destacado, además, el nivel de inicio se redujo a 0%. Por consiguiente, la propuesta de aplicación de juego de roles para el desarrollo de capacidades de la expresión oral es relevante.

6.4. COSTO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

6.4.1. Viabilidad Económica

Viabilidad de Recursos y Materiales

Tabla 14.*Viabilidad de Recursos y Materiales*

Detalle o nominación	Cantidad	Total
Papel bond A4	1 millar	S/. 100.00
Tinta para impresora	2 unidades	S/. 150.00
Laptop	1	S/. 1500.00
Tablet	1	S/. 450.00
Total		S/. 2200.00

Servicios Básicos y Humanos**Tabla 15.***Servicios Básicos y Humanos*

Detalle o nominación	Total
Internet	S/. 400.00
Luz	S/. 500.00
Transporte local	S/. 100.00
Alimentación	S/. 200.00
Total	S/. 1200.00

En total, el presupuesto requerido para la investigación sumó al monto de S/. 3400.00, cantidad que fue financiada de manera íntegra por la investigadora.

6.4.2. Viabilidad de Ejecución

Este estudio optó por la realización de un taller virtual debido a la restricción sanitaria que evita la propagación de la enfermedad del COVID-19. Asimismo, la aprobación de los alumnos respecto al horario y accesibilidad a Internet permitió que la experimentación sea aplicada de manera idónea. Se manifestó alta disposición tanto del docente como de los estudiantes incluidos en el estudio.

6.5. BENEFICIOS QUE APORTA LA PROPUESTA

El beneficio principal de la propuesta actual es mejorar el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del colegio Saco Oliveros de Lima. La importancia de la expresión oral en inglés se sustenta no solo por el enfoque comunicativo promovido por la MINEDU, sino porque también se encuentra inmerso en las habilidades del inglés consideradas por el MCER. De tal forma, los estudiantes podrán estar aptos para la rendición de exámenes internacionales que certifiquen su idioma y junto con ello obtendrán mayores oportunidades a futuro.

Además, la aplicación de esta propuesta plantea una solución y un cambio innovador para el colegio y los docentes de la institución, los cuales podrán beneficiarse en la práctica docente y responder de manera óptima a las necesidades de los alumnos. El juego de roles significa el punto de partida que fomentará la búsqueda de nuevas estrategias y metodologías de enseñanza dentro de las aulas de inglés.

CONCLUSIONES

Primera. Se ha verificado a través de la prueba no paramétrica Wilcoxon, que el nivel de aprendizaje en la expresión oral del inglés ha mejorado con la ejecución de Juego de Roles en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Saco Oliveros de Lima. De esta manera, se pudo apreciar que 37 estudiantes aumentaron su nivel de expresión oral, 25 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel y ningún estudiante tuvo nivel bajo, mostrando evidencia que el nivel de expresión oral del inglés mejoró significativamente.

Segunda. El nivel de aprendizaje de inglés en la dimensión de pronunciación del inglés ha mejorado significativamente después de la aplicación del Juego de roles en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Saco Oliveros de Lima. Es decir, 46 estudiantes aumentaron su nivel de pronunciación del inglés; 10 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel según la prueba no paramétrica de Wilcoxon; y 6 estudiantes bajaron de nivel, mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje de inglés en la habilidad de lectura mejoró significativamente.

Tercera. El nivel de aprendizaje de inglés en la dimensión de fluidez del inglés ha mejorado positivamente después de la aplicación del Juego de roles en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Saco Oliveros de Lima. Se pudo evidenciar que 42 estudiantes aumentaron de nivel de fluidez de inglés, 15 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel y 5 estudiantes bajaron de nivel según la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon, mostrando evidencia que el nivel de fluidez del inglés mejoró significativamente.

Cuarta. El nivel de aprendizaje de inglés en la dimensión de vocabulario del inglés ha mejorado después de la aplicación del Juego de roles en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Saco Oliveros de Lima. Se

aprecio que 50 estudiantes aumentaron su nivel de vocabulario de inglés, 7 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel y 5 estudiantes bajaron de nivel según la prueba no paramétrica Wilcoxon, mostrando evidencia que el nivel de vocabulario del inglés mejoró significativamente.

Quinta. El nivel de aprendizaje de inglés en la dimensión de entonación del inglés ha mejorado altamente de la aplicación del Juego de roles en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Saco Oliveros de Lima. Se sostuvo que 44 estudiantes aumentaron de nivel de entonación, 12 estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel y 6 estudiantes bajaron de nivel según la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon, mostrando evidencia que el nivel de entonación del inglés mejoró significativamente.

RECOMENDACIONES

Primera. Es indispensable que la parte directiva, docentes, y padres de familia de la institución Educativa estén comprometidos en el desarrollo de la habilidad oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel primario. Entonces, se sugiere que se continúe desarrollando diferentes propuestas como la presentada que encaminen y fortalezcan su habilidad de habla a través de eventos académicos, día de logro y entre otros.

Segunda. Se recomienda a los docentes del área de inglés del nivel primario que consideren la implementación del juego de roles en los estudiantes. Considerando sus beneficios a través de la experiencia compartida, y la involucración activa del estudiantado que lleva a un mejor éxito pedagógico y aprendizaje significativo.

Tercera. Se sugiere a docentes e investigadores a seguir profundizando la estrategia juego de roles en estudiantes de nivel primario. Asimismo, verificar con otras experiencias de docentes en investigación básicas y aplicadas, ya que enriquecerá aún más la propuesta efectiva del juego de roles especialmente en niños.

Cuarta. Se sugiere aplicar juego de roles en entornos presenciales y virtuales. La presente experiencia se destacó por realizarse en entornos virtuales. Asimismo, se sugiere aplicarlo en ambos entornos, considerando los beneficios y recursos virtuales y no virtuales. Valorar y centrarse en el comportamiento y participación del estudiante.

Quinta. Se recomienda promover más actividades que permitan reforzar la habilidad de habla en estudiantes de nivel primario con el propósito de motivarlo en la utilización del idioma inglés. Asimismo, motivarlos a rendir exámenes internacionales que permitan verificar su nivel de inglés, y continúen escalando y perdurando su motivación en nivel secundario y superior.

REFERENCIAS

- Aburto, E. y Chilon, L. (2014). *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Académico de la Universidad del Santa. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2035>
- Achang, C., Córdova, A., Huamán, S. (2019). *Programa educativo de juego de roles para el Mejoramiento de la expresión oral en inglés de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga-Punchana-2016*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de la Amazonia Peruana]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/6302>
- Afdillah, N. (2015). *The effectiveness of role play in teaching speaking*. [Tesis de grado, Universidad de Jakarta] Syarif Hidayatullah State Islamic University. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/26710>
- Agudelo, J. (2015). *Estrategia lúdico-pedagógica de juego de roles para la expresión oral en inglés, de los estudiantes de primer grado de básica primaria en un colegio de Barrancabermeja*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Académico de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2474>
- Alabsi, T. (2016). The effectiveness of role play strategy in teaching vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(2), 227-234. <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0602.02>
- Alcalde, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en

- Alemania. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 9(24).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4779301>
- Aliakbari, M. y Jamalvandi, B. (2010). The impact of 'Role Play' on Fostering EFL Learner's Speaking Ability: A Task-Based Approach. *Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 14 (1), 15-29.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ920501.pdf>
- Álvarez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, (5), 251-256. Recuperado el 21 de Julio de 2021, de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391524>
- Álvarez, L. y Panta, S. (2017). *La aplicación de la técnica del Role- Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najjar, Arequipa- 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional San Agustín.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4545>
- Andreu, Á., García, M. y Mollar, M. (2005). La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, 11(55), 34-39.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1125571>
- Araujo, J. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Íkala*, 22(3), 404-425. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>
- Argel, J. y Gooding, A. (2011). *La interacción en el juego de roles en la clase de inglés con estudiantes de segundo grado del Colegio Distrital Marco Tulio Fernández*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. Repositorio Académico de la Universidad Libre de Colombia.
<https://hdl.handle.net/10901/6016323>
- Aristóteles. (1176). *Ética a Nicómaco*. Alianza.

- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño, 1959*. Naciones Unidas.
- Baralo, M. (2000). El desarrollo de la expresión oral en el aula. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas*, 5-36.
- Bautista, J. (06 de septiembre 2017). Teorías sobre el juego educativo y didáctico - Primeras teorías hasta siglo XIX. En José Manuel Bautista Blog. <http://josemanuelbautista.net/2017/09/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico-primeras-teorias-hasta-siglo-xix/>
- Bojovic, M. (2010). *Reading Skills and Reading Comprehension in English for Specific Purposes*. University of Krajujevac.
- Brewster, J., Ellis, G. y Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Harlow, Pearson, Longman
- Broughton, G. (1980). *Teaching english as a foreign language*. Routledge
- Brown, H. (2014). *Principles of language learning and teaching* (6ta ed.). Pearson Education
- Byrne, D. (1989). *Teaching oral english*. Longman Group UK limited.
- Cáceres, N. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de Chorrillos*. [Tesis de titulación, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio de la Universidad de San Martín de Porres. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/625/cacere_s_nj.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Calecki, M. y Thevent, M. (1992). *Técnicas de bienestar para niños. Expresión corporal y Yoga*. Paidós.
- Callañaupa, C. y Enríquez, E. (2014). *La dramatización y su relación con el*

desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Pública N° 1217 Jorge Basadre Grohmann, Chaclacayo, 2014. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Valle Guzmán]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional de Educación Enrique Valle Guzmán. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1120>

Calle, I. (2021). *El papel del juego en el aprendizaje del inglés lengua extranjera. Una propuesta didáctica para primer curso de educación primaria.* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Departamento de Didáctica de la lengua y de la literatura. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Campos, R. y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019.* [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano], Repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>

Carranza, M. (2017). *Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol. Bogotá.* [Tesis de gado, Universidad Libre de Colombia]. Repositorio de la Universidad Libre de Colombia. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11882>

Castilla, M. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria.* Universidad de Valladolid.

Castillo, A. y Salazar, D. (2018). *Empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar –Ticapampa/Recuay 2018.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/3448>

- Celce-Murcia, M., Brinton, D., Snow, M. y Bohlke, D. (2014). *Teaching english as a second or foreign language* (4ta ed.). Inglaterra: HEINLE.
- Cervantes, R., Pérez, J. y Alanís, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del plantel N.º 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 27(2), 73-114.
- Chacón, M. (2009). Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés. *Revista digital Innovación y experiencias didácticas*, 16, 1–13.
- Chamorro, C., Bejarano, S. y Guano, D. (2020). ¿Qué habilidad lingüística se hace más compleja enseñar en el aula de inglés como Lengua Extranjera? *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 302-318.
- Chaney, A. y Burk, T. (1998). *Teaching oral communication in grades K-8*. Pearson.
- Chávez, M., Saltos, M. y Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3, 759-771.
<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.mono1.ago.759-77>
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Lima. Recuperado el 24 de Julio de 2021, de <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/4.-juegoderoles.pdf>
- Cooper, F. (2007). *Fun English for Kids: How to teach english to very young children*. Asunción, Paraguay. Recuperado el 20 de Julio de 2021, de <http://www.cje.ids.czest.pl/biblioteka/4024061-Fun-English-for-Kids-English.pdf>
- Cruz, L. (2019). *El juego en la creatividad del niño*. Perú: Universidad Nacional

de Tumbes.

- Cubides, M. (2020). El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13022/El%20juego%20de%20roles%20como%20herramienta%20para%20promover%20la%20competencia%20oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuitiño, J., Díaz, C. y Otárola, J. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del Role play. *Cuadernos De Investigación Educativa*, 10(1), 43 - 62. <https://doi.org/10.18861/cied.2019.10.1.2880>
- Danniels, E. y Pyle, A. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego. Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/definir-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>.
- Díaz, A., García, L. y Ruíz, A. (2008). *Alternativa curricular para favorecer el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la escuela primaria*. Editorial Universitaria
- Education First. (19 de noviembre del 2020). *En el Perú las mujeres tienen mejor nivel de inglés que los hombres*. En Education First, <https://www.ef.com.pe/blog/language/en-peru-las-mujeres-tienen-mejor-nivel-de-ingles-que-los-hombres/>
- Fernández, A. (2020). *El Role Play para optimizar la expresión oral del inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Túpac Amaru"; Tápuç, Daniel Carrión - Pasco 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2106/1/T026_70693180_T

- Fonseca, M. (2005). *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica*. Pearson.
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. Marco ELE: *Revista de didáctica*, 9, 1-6. https://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf
- Ilona, E. (2007). *Role play in upper primary classes*. [Tesis de maestría. Universidad de la República Checa]. Republica Checa: Masaryk University. <https://is.muni.cz/th/tfnnp/?lang=en>
- Imam, M., Supriyanto, M. y Purwaningsih, H. (2019). Improving Fluency Skill in English Speaking Through Role Playing Learning Strategy at English Study Program, Administration Business Department, *State Polytechnic of Madiun. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(4), 52-65. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v6i4.934>
- Kusnierek, A. (2015). Developing students' speaking skills through role-play. *World Scientific News*, 7, 73-11. <http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2015/06/WSN-7-2015-73-111.pdf>
- Labrador, M. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas*, 17, 71-84.
- Lestari, F. y Andini, F. (2020). An analysis of student speaking skill using role play method. *Professional Journal of English Education*, 3(1), 114-119.
- Littlewood, A. (2011). *Communicative language teaching: an expanding concept for a changing world*. Routledge
- MacArthur, C. (15 de enero de 2014). *Habilidades para la escritura*. Disponible en: <https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/signs-symptoms/age-by-age-learning-skills/writing-skills-what-to-expect-at-different-ages>

- Macías, C. (2017). Desarrollo de la expresión oral en inglés a través del juego de roles en estudiantes en situación de riesgo [Tesis de maestría, no publicada] Universidad de la Sabana.
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 4(15), 63-67. Recuperado el 25 de julio de 2021, de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02147033.1992.10821033>
- Martínez, C. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández*. [Tesis de grado, Universidad Libre de Colombia]. Universidad Libre de Colombia.
- Martínez-Salas, M. (2019). El modelo pedagógico de clase invertida para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. *Investigación Valdizana*, 13(4), 204-213. <http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/486/446>
- Medina, A. (2008). Competencia metodológica del profesor de lenguas extranjeras. *Praxis*, 4(1), 108–133. <https://doi.org/10.21676/23897856.105>
- Meza, D. y Rivas, W. (2019). Uso del Role Play Para Mejorar la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Nestor Berrocal Falconí, Chumpi Parinacochas Ayacucho, 2017. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4302>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>.
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. MINEDU.

- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico del Área de Inglés*. Lima. Recuperado el 23 de Julio de 2021, de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. MINEDU.
- Moreno, F. (2013). *100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés. Independently published*. Recuperado el 27 de 07 de 2021, de <http://documents.mx/documents/100-juegos-y-actividades-ludicas-para-ensenar-ingles.html>
- Moreno, M. (2010). Los juegos de roles. Su contribución a la formación de la laboriosidad en niños y niñas de edad preescolar. *OLIMPIA*, 7(25), 47-52.
- Mulanya, A. y Anugrahgusti, M. (2020). Students' Perspective of Using Role Play to Develop Speaking Skill. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures*, 3(1), 1-8. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jetall/article/view/7692/6174#>
- Oduke, O. (2014). *Learning French oral skills using role play as a learning strategy: The kenyan experience*. Anchor Academic Publishing.
- Palmer, A. y Rodgers, T. (1983). *Games in language teaching*. Cambridge University Press.
- Paz, G. (2005). *Como desarrollar la inteligencia emocional infantil: Guía para padres y maestros*. Trillas.
- Pellis, S. e Iwaniuk, A. (2004). Evolucionando un cerebro juguetero: un enfoque de niveles de control. *Revista Internacional de Psicología Comparada*, 17, 90-116.
- Peñalver, M. y Encarnación, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. España:

MacMillan Profesional.

- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. doi:<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103323>
- Puglisevich, M. (2017). Programa “Role Play” para mejorar la comprensión y expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de 5° grado de primaria de la I.E. César Abraham Vallejo Mendoza, Trujillo – 2017. [Tesis de Maestría, Universidad San Pedro]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional de San Pedro. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/5545>
- Richards, J. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Richards, J. y Rodgers, T. (2009). *Approaches and methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Rodríguez, A. y Morón, Y. (2011). Estrategias de comunicación oral empleadas por estudiantes principiantes y avanzados de inglés como lengua extranjera en un role play como tarea comunicativa en el aula. [Tesis de maestría, Universidad de los Andes]. Repositorio de la Universidad de los Andes. http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_archivos/27/TDE-2012-09-23T06:04:57Z-1764/Publico/rodriguezadriana_moronymaury.pdf
- Rogers, R. (2017). The motivational pull of video game feedback, rules, and social interaction: Another self-determination theory approach. *Computers in Human Behavior*, 73, 446-450. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.048>
- Román, L. (2009). *El uso del teatro para fomentar la comprensión lectora del idioma inglés en contextos hispano parlante y no hispano-parlante, 2009*. [Tesis de maestría, Universidad Metropolitana de Puerto Rico]

- Roque, E. y Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/8630>
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodríguez, P. y Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Rouse, R. (2001). *Game design theory and practice*. Plano, TX, EUA: Wordware Publishing, Inc.
- Rubio, A. y García, I. (2012). Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras. *Didacta*, 21(38), 1-15.
- Rubio, J. y Conesa, M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Ruiz, J. y Ramírez, L. (2013). *La técnica del Role Play y su influencia en la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado "E" del nivel secundario de la I.E. "Santa Rosa", Tarapoto – 2010*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Académico de la Universidad Nacional de San Martín. <http://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/2132>
- Ruiz, L. (2004). La importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, (27). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=926958>
- Ryan, R. y Deci, E. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions

- and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5ta. ed.). Lima: Business Support Aneth SRL.
- Seco, R. y De Dios, J. (2006). Los inicios del siglo XXI: Evolución y tendencias del juego. *Revista Digital Deportiva*, (2), 3-20.
- Serrano, M. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del idioma inglés*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Simbrón, S. (08 de julio de 2019). *Importancia del juego de roles basado en el enfoque vigotskiano*. En *Compartir Palabra Maestra*.
<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/importancia-de-los-juegos-de-roles-basado-en-el-enfoque-vigostkiano>
- Soler, P. (2017). España, el país con peor nivel de inglés de la Unión Europea. *El Mundo*.
<https://www.elmundo.es/sociedad/2017/01/12/5877581fe2704e79538b4666.html>
- Ur, P. (1996). *A course in language teaching. Practice and theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Uriol, K. (2020). Desarrollo de juegos verbales y la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1639 de Chepén, 2020. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48975/Uriol_RKL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vidal, H. (3 de agosto de 2017). La importancia de la comunicación oral en el idioma inglés. *The marketing*.

<https://www.themarkethink.com/mercadotecnia/importancia-de-comunicacion-oral-en-aprendizaje-ingles/>

Vygotsky, S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores y la Comunicación.*

<http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/vygotskys.PDF>

Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil.* Narcea.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>

APÉNDICE

Apéndice 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima?</p> <p>Preguntas específicas</p> <p>PE1. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la pronunciación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro?</p> <p>PE2. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la fluidez del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?</p> <p>PE3. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en el vocabulario del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la eficacia del juego de roles en la expresión oral del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1. Establecer la eficacia del juego de roles en la pronunciación del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro</p> <p>OE2. Establecer la eficacia del juego de roles en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.</p> <p>OE3. Determinar la eficacia del juego de roles en el vocabulario del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación del juego de roles es eficaz en la expresión oral del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>HE1. La aplicación del juego de roles es eficaz en la pronunciación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.</p> <p>HE2. La aplicación del juego de roles es alto en la fluidez del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.</p> <p>HE3. La aplicación del juego de roles es eficaz en el vocabulario del</p>	<p>Variable Independiente(x)</p> <p>X1. Juego de roles</p> <p>Dimensión</p> <p>-Asume el papel</p> <p>Indicador</p> <p>-Actúa utilizando patrones correctos de acuerdo a la situación.</p> <p>Dimensión</p> <p>-Caracteriza el personaje</p> <p>Indicadores</p> <p>-Expresa sus emociones y sentimientos al interpretar su personaje.</p> <p>Dimensión</p> <p>-Emite el mensaje</p> <p>Indicadores</p> <p>-Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales de cada uno de los roles, con claridad y coherencia.</p> <p>Variable Dependiente(y)</p> <p>Y1. Expresión oral</p>	<p>-Tipo de investigación Aplicada (Vara, 2015)</p> <p>-Diseño de la investigación Pre experimental (Hernández et al.,2010).</p> <p>- Nivel de Investigación experimental (Supo, 2011).</p> <p>-Ámbito de estudio Colegio Saco Oliveros.</p> <p>-Población Estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro (73)</p> <p>- Muestra: Se toma 62 estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.</p> <p>-Escala de medición</p> <p>X1. Juego de roles Nominal</p> <p>Y1. Expresión oral Ordinal</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Puerta de Pro?</p> <p>PE4. ¿Cuál es la eficacia del juego de roles en la entonación del inglés de los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro?</p>	<p>de Lima sede Puerta de pro.</p> <p>OE4. Determinar la eficacia del juego de roles en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de pro.</p>	<p>inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.</p> <p>HE4. La aplicación del juego de roles es eficaz en la entonación del inglés en los estudiantes del nivel primario de colegio Saco Oliveros de Lima sede Puerta de Pro.</p>	<p>Dimensión Pronunciación</p> <p>Indicador -Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.</p> <p>Dimensión Fluidez</p> <p>Indicadores -Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.</p> <p>Dimensión Vocabulario</p> <p>Indicadores -Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.</p> <p>Dimensión Entonación</p> <p>Indicadores -Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.</p>	<p>-Técnicas e instrumentos</p> <p>X1. Juego de roles Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Y1. Expresión oral Técnica: Examen oral</p> <p>Instrumento: Prueba oral</p>

Apéndice 2. Instrumentos utilizados**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN
ORAL 1ER GRADO****ORAL ENGLISH EXAM**

NAME:

DATE:

1. TALK TO YOUR PARTNER ABOUT THE FOOD YOU EAT IN A REGULAR DAY, THE FOOD YOU LIKE THE MOST AND THE FOOD YOU DON'T LIKE.
2. DESCRIBE THE PICTURES, WHAT IS GOOD FOR YOU?



RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL 1ER GRADO

CRITERIOS	ESCALA
LOGRO DESTACADO	19-20
LOGRO PREVISTO	16-18
EN PROCESO	11-15
EN INICIO	0-10

CRITERIOS	INDICADORES				
	LOGRO DESTACADO 5	LOGRO PREVISTO 4	EN PROCESO 3	EN INICIO 2	TOTAL
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Pronuncia las palabras con mucha dificultad.	No pronuncia las palabras adecuadamente.	
FLUIDEZ	Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.	Se expresa mayormente de manera natural al momento de expresarse.	Se expresa con mucha dificultad al momento de expresarse.	No se expresa adecuadamente, titubea demasiado al momento de expresarse.	
VOCABULARIO	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso mayormente de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso con mucha dificultad de un vocabulario apropiado.	No hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	
ENTONACIÓN	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz mayormente para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz con mucha dificultad para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	No modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN
ORAL 2DO GRADO**

ORAL ENGLISH EXAM

NAME:.....

DATE:.....

1. TALK TO YOUR PARTNER ABOUT THE WEATHER IN THE DIFFERENT SEASONS AND THE CLOTHES YOU WEAR IN EACH OF THEM.
2. DESCRIBE THE PICTURES, THEN DESCRIBE THE SEASONAL WEATHER IN PERU.



RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL 2DO GRADO

CRITERIOS	ESCALA
LOGRO DESTACADO	19-20
LOGRO PREVISTO	16-18
EN PROCESO	11-15
EN INICIO	0-10

CRITERIOS	INDICADORES				
	LOGRO DESTACADO 5	LOGRO PREVISTO 4	EN PROCESO 3	EN INICIO 2	TOTAL
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Pronuncia las palabras con mucha dificultad.	No pronuncia las palabras adecuadamente.	
FLUIDEZ	Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.	Se expresa mayormente de manera natural al momento de expresarse.	Se expresa con mucha dificultad al momento de expresarse.	No se expresa adecuadamente, titubea demasiado al momento de expresarse.	
VOCABULARIO	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso mayormente de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso con mucha dificultad de un vocabulario apropiado.	No hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	
ENTONACIÓN	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz mayormente para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz con mucha dificultad para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	No modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN
ORAL 3ER GRADO**

ORAL ENGLISH EXAM

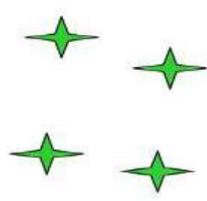
NAME:.....

DATE:.....

1. TALK TO YOUR PARTNER ABOUT THE THINGS YOU CAN AND CAN'T DO.
2. DESCRIBE THE PICTURES

Can / Can't







What can/can't Susan do?

What can/can't John do?



































RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL 3ER GRADO

CRITERIOS	ESCALA
LOGRO DESTACADO	19-20
LOGRO PREVISTO	16-18
EN PROCESO	11-15
EN INICIO	0-10

CRITERIOS	INDICADORES				
	LOGRO DESTACADO 5	LOGRO PREVISTO 4	EN PROCESO 3	EN INICIO 2	TOTAL
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Pronuncia las palabras con mucha dificultad.	No pronuncia las palabras adecuadamente.	
FLUIDEZ	Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.	Se expresa mayormente de manera natural al momento de expresarse.	Se expresa con mucha dificultad al momento de expresarse.	No se expresa adecuadamente, titubea demasiado al momento de expresarse.	
VOCABULARIO	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso mayormente de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso con mucha dificultad de un vocabulario apropiado.	No hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	
ENTONACIÓN	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz mayormente para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz con mucha dificultad para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	No modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN
ORAL 4TO GRADO

ORAL ENGLISH EXAM

NAME:.....

DATE:.....

1. TALK TO YOUR PARTNER ABOUT YOUR DAILY ROUTINES
2. DESCRIBE JHON'S DAILY ROUTINE

Jhon's day

The collage illustrates Jhon's daily routine with the following activities and times:

- 7,00: Waking up and stretching in bed.
- 7,15: Eating breakfast at a table.
- 7,30: Brushing teeth in a bathroom.
- 8,00: Leaving home carrying a backpack.
- 8,30: Sitting at a desk in a classroom.
- 12,30: Eating lunch at a table.
- 4,00: Watching television.
- 7,30: Eating dinner at a table.
- 9,00: Sleeping in bed.

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN
ORAL 5TO GRADO**

ORAL ENGLISH EXAM

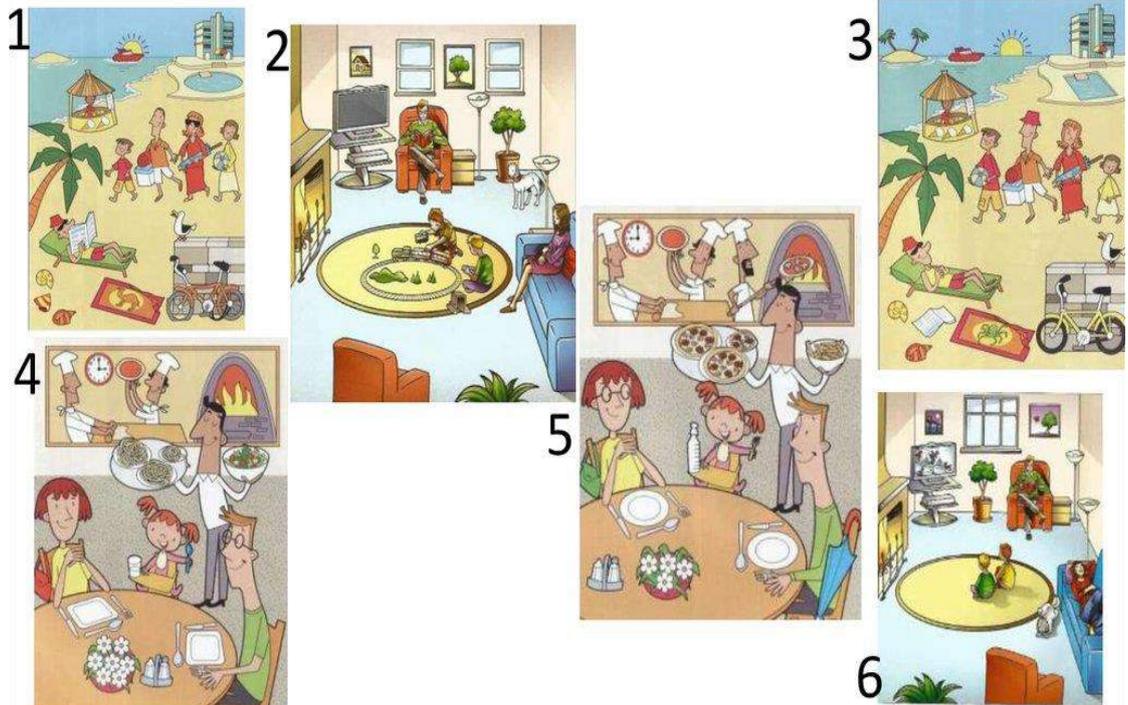
NAME:.....

DATE:.....

1. ANSWER THIS QUESTIONS IN AN ORAL WAY

1. What did you do this morning?
2. Did you do you all your homework last evening?
3. How long did you play computer games yesterday?
4. Who discovered America in 1492?
5. Who was Michael Jackson?
6. What was Beethoven famous for?
7. Did you eat a hamburger yesterday?
8. Where did you go after school yesterday?
9. Did you wash the dishes yesterday?
10. What did you watch on TV last night?

2. DESCRIBE THE THINGS THEY DID IN THEIR LAST VACATION



RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL 4TO GRADO

CRITERIOS	ESCALA
LOGRO DESTACADO	19-20
LOGRO PREVISTO	16-18
EN PROCESO	11-15
EN INICIO	0-10

CRITERIOS	INDICADORES				
	LOGRO DESTACADO 5	LOGRO PREVISTO 4	EN PROCESO 3	EN INICIO 2	TOTAL
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Pronuncia las palabras con mucha dificultad.	No pronuncia las palabras adecuadamente.	
FLUIDEZ	Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al	Se expresa mayormente de manera natural al momento de expresarse.	Se expresa con mucha dificultad al momento al	No se expresa adecuadamente, titubea demasiado al	

	momento de expresarse.		momento de expresarse.	momento de expresarse.	
VOCABULARIO	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso mayormente de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso con mucha dificultad de un vocabulario apropiado.	No hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	
ENTONACIÓN	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz mayormente para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz con mucha dificultad para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	No modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LA EXPRESIÓN ORAL
6XTO GRADO**

ORAL ENGLISH EXAM

NAME:.....

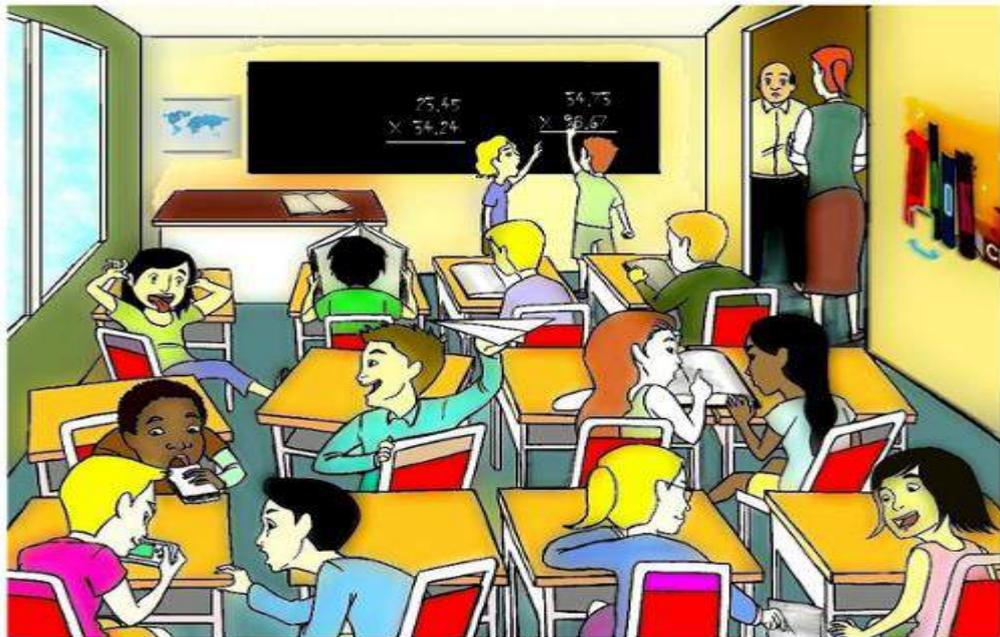
DATE:.....

1. ANSWER THIS QUESTIONS IN AN ORAL WAY

1. What time will you wake up tomorrow?
2. What time will you eat breakfast?
3. Will you read books in summer?
4. What will you watch on Tv this week?
5. What will you do on Christmas?
6. What will you do in summer?

7. What will you do on Friday evening?
8. Will you celebrate New Year's eve?
9. What will you do this afternoon?
10. Where will you go tomorrow?

2. DESCRIBE THE PICTURE AND ANSWER WHAT DO YOU THINK WILL MOST PROBABLY HAPPEN NEXT?



RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL 6XTO GRADO

CRITERIOS	ESCALA
LOGRO DESTACADO	19-20
LOGRO PREVISTO	16-18
EN PROCESO	11-15
EN INICIO	0-10

CRITERIOS	INDICADORES				
	LOGRO DESTACADO 5	LOGRO PREVISTO 4	EN PROCESO 3	EN INICIO 2	TOTAL
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia todas las palabras correctamente sin ayuda.	Pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	Pronuncia las palabras con mucha dificultad.	No pronuncia las palabras adecuadamente.	

FLUIDEZ	Se expresa de manera natural sin ningún titubeo al momento de expresarse.	Se expresa mayormente de manera natural al momento de expresarse.	Se expresa con mucha dificultad al momento de expresarse.	No se expresa adecuadamente, titubea demasiado al momento de expresarse.	
VOCABULARIO	Hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso mayormente de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	Hace uso con mucha dificultad de un vocabulario apropiado.	No hace uso de un vocabulario apropiado en forma clara y precisa.	
ENTONACIÓN	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz mayormente para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Modula la voz con mucha dificultad para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	No modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	

Tacna, 14 de Enero

Señor(a)

Dra. Leticia Noemí Zavaleta Gonzáles

Presente. -

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el grado de **Doctor en Educación. Con mención en Gestión Educativa**, por la Escuela de Post Grado de la Universidad Privada de Tacna.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable dependiente: **Expresión oral del inglés**, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta la matriz de consistencia, operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición e instrumento.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Escuela de Posgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos		
Codificación CEIN fve - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): **Dra. Leticia Noemí Zavaleta Gonzáles**
- 1.2. Grado Académico: **Doctor en Educación**
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación. Especialidad Idiomas Extranjeros
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional de Cajamarca
- 1.5. Cargo que desempeña. Directora de la Escuela de Posgrado-UNC
- 1.6. Denominación del Instrumento: **Expresión oral del inglés (Prueba oral).**
- 1.7. Autor del instrumento: **Mgr. Lesly Joselin Apayco Zavala**
- 1.8. Programa de postgrado: **Programa de Doctorado en Educación, con mención en gestión educativa.**

II. VALIDACIÓN

1

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
SUMATORIA PARCIAL					12	15
SUMATORIA TOTAL		27				

I. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

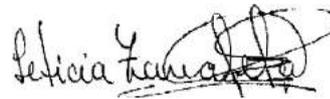
3.1. Valoración total cuantitativa: 27

3.2. Opinión: FAVORABLE X _____ DEBE MEJORAR _____
NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____

2

Tacna ,14 de Enero



Tacna, 16 de enero del 2022

Señor(a)

Dra. Cecilia Mendoza Gómez

Presente. -

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el grado de **Doctor en Educación. Con mención en gestión educativa**, por la Escuela de Post Grado de la Universidad Privada de Tacna.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable dependiente: **Expresión oral del inglés**, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta la matriz de consistencia, operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición e instrumento.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): **Dra. Cecilia Mendoza Gómez**
 1.2. Grado Académico: **Doctor en Educación.**
 1.3 Profesión: Licenciada en Educación
 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que desempeña. Docente
 1.6 Denominación del Instrumento: **Expresión oral del inglés (Prueba oral).**
 1.7. Autor del instrumento: **Mgr. Lesly Joselin Apayco Zavala**
 1.8 Programa de postgrado: **Programa de Doctorado en Educación, con mención en gestión educativa.**

II. VALIDACIÓN

1

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Mal	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
	SUMATORIA PARCIAL				20	5
	SUMATORIA TOTAL	25				

I. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 25

3.2. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR _____
NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____

Tacna, 16 de enero del 2022



Tacna, 14 enero, 2022

Señora

Dra. Lila Maguiña Alvarado

Presente. -

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirla JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el grado de **Doctor en Educación. Con mención en Gestión Educativa**, por la Escuela de Post Grado de la Universidad Privada de Tacna.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable dependiente: **Expresión oral del inglés**, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo con su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta la matriz de consistencia, operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición e instrumento.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

		UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Escuela de Posgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos	
Codificación CEIN fve - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): **Dra. Maguiña Alvarado Lila Marisa**
- 1.2. Grado Académico. **Doctor en Educación.**
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación. Especialidad Idiomas: Inglés-francés
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Santa en Chimbote Ancash
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente principal y Coordinadora de la Sección de Idiomas
- 1.6. Denominación del Instrumento: **Expresión oral del inglés (Prueba oral).**
- 1.7. Autor del instrumento: **Mgr. Lesly Joselin Apayco Zavala**
- 1.8 Programa de postgrado: **Programa de Doctorado en Educación, con mención en gestión educativa.**

II. VALIDACIÓN

1

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					x
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					x
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					x
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				x	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					x
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				x	
SUMATORIA PARCIAL					8	20
SUMATORIA TOTAL		28				

I. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 28

3.2. Opinión: FAVORABLE x DEBE MEJORAR
NO FAVORABLE

3.3. Observaciones: Se sugiere que en un apéndice del trabajo considere los contenidos de expresión oral desarrollados en los diferentes grados

2

Tacna,



Firma

SESIONES DE APRENDIZAJE

1er grado de primaria

SESIÓN	TEMA
01	My family
02	My pets
03	Food
04	At the clothes shop
05	My house
06	My toys
07	My birthday
08	Places in my city
09	Little Red Riding Hood
10	Professions

2do grado de primaria

SESIÓN	TEMA
01	My favorite sports
02	My daily activities
03	Sports
04	I love my planet
05	Camping
06	What's that noise?
07	Parts of the house
08	My pets
09	Means of transportation
10	Family

3er grado de primaria

SESIÓN	TEMA
--------	------

01	Clothes
02	Party time
03	Sports
04	This is my family
05	How's the weather
06	Animals
07	In my city
08	School
09	Get a job
10	My daily routine

4to grado de primaria

SESIÓN	TEMA
01	My daily routines
02	AT the zoo
03	Feelings
04	What's the matter?
05	Party time
06	My family
07	Countries and nationalities
08	Family
09	Professions
10	Have some candy

5to grado de primaria

SESIÓN	TEMA
01	Feelings and emotions
02	What's the matter?

03	Means of transportation
04	Giving directions
05	Bying clothes
06	Save or spend
07	Describing people
08	Weather and Seasons
09	Telling time
10	At home

6xto grado de primaria

SESIÓN	TEMA
01	At the cinema
02	My favorite book
03	Clothes shopping
04	Technology
05	Sports
06	Field trip
07	Space
08	Health problems
09	Food
10	My daily routine

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My family
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Emplear el vocabulario referente a la familia en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se empieza la clase cantando la canción “I love my family” mientras la docente muestra las imágenes de la familia. ✓ La docente selecciona y pregunta a algunos de sus estudiantes los miembros de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente selecciona a pares de estudiantes para que pregunten y respondan preguntas respecto a la familia. ✓ Los estudiantes por afinidad preguntan y responden respecto a el tema de la familia. ✓ La docente les hace escuchar un dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ video 	30'

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes escriben el dialogo y practican la pronunciación. ✓ Los estudiantes en grupos de cuatro por afinidad crean un diálogo similar al del audio utilizando la guía de la docente. 		
Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lista de cotejo 	5'
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se evalúa el juego de roles. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rúbrica 	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

1. Click in the bubbles and listen to the dialogue.



2. Write the dialogue in the lines.

Girl 1: _____.

Boy 1: _____.

Teacher: _____.

Boy 2: _____.

Girl 3: _____.

Girl 2: _____.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My pets
5. Duración: 1 hora cronológica.
6. Objetivo: Dramatizar un dialogo en inglés referente a mascotas a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "I love my pets" ✓ La docente les muestra las imágenes de las mascotas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a mascotas. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	Lista de cotejo	5'
Evaluación	Se evalúa el juego de roles.	Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue - Pets

SACO OLIVEROS
SISTEMA HELICOIDAL

I. COMPLETE THE DIALOGUE WITH THE WORDS BELOW

HELLO DOG FINE
YES, I DO. TURTLE SEE YOU

_____, LEO.

HI, TRACY.

HOW ARE YOU?

I'M VERY WELL THANKS. AND YOU?

I'M _____, THANK YOU.

LEO, DO YOU HAVE ANY PETS?

_____, I HAVE ONE _____ AND A CAT. AND YOU?

YES, I DO. I HAVE A SMALL FISH, 2 BIRDS AND A _____.

WOW! THAT'S COOL.

YEAH! I HAVE TO GO NOW.

BYE LEO!

_____, TRACY.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Food
5. Duración: 1 hora académica
6. Objetivo: Emplear el vocabulario referente a comidas en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "What do you want to eat?" ✓ La docente les muestra las imágenes de las comidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcard ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de comida. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

LUNCH AT SCHOOL



Listen to the dialogue and complete the blanks with these words.

BANANAS TODAY APPLE CHEESE SANDWICHES
HAM JUICE FORGOT BANANA HUNGRY WANT

Jake: Hi, Conor. What have you got for your packed lunch _____ ?

Conor: I've got two _____, an _____ and orange _____.
Oh, and I've got a _____, too.

Jake: What's in the sandwiches?

Conor: There's _____ in this sandwich and there's _____ in that one.

Jake: Mmm, I love cheese.

Conor: What's in your lunchbox?

Jake: I don't know. I _____ it. And I'm really _____.

Conor: Oh, right, so do you _____ my cheese sandwich.

Jake: Yes, please. Thanks. Erm... I like _____, too.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: At the clothes shop
5. Duración: 45 minutes
6. Objetivo: Dramatizar un dialogo en inglés referente a realizar compras a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Clothing song for kids" ✓ La docente les muestra las imágenes de las prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de prendas de vestir. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

At the clothes shop



Shop assistant: Hello. _____?

Customer: I'm _____ an elegant dress

SA: What colour and size would you like?

C: _____, please.

SA: What about this one ?

C: It looks great. _____

SA: Of course. The _____ is there.

C: The dress suits me. _____

SA. That's 55 Euro , please

C. Here is my card.

SA: Thank you. _____

C. Thank you, good bye.

changing room How much is it? A blue one and S size looking for
Have a nice day! Can I help you? Can I try it on?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My house
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Aplicar el vocabulario referente a hogar en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "My house" ✓ La docente les muestra las imágenes de las partes de la casa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a las partes de la casa. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Complete using the words in the box:

kitchen – bedroom – Mum – bathroom – TV - Where

John: Hello Mike Where's your

Mike : Hi John! she is cooking in the.....



John: is your father?

Mike: He is watchingin the living room



John: Is your brother here ?

Mike: yes, he is taking a shower in the



John: What about your sister?

Mike: Sh!sh! She is sleeping in her



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My toys
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Interpretar un rol al crear un dialogo referente a juguetes en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "What is it?" ✓ La docente les muestra las imágenes de los juguetes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a los juguetes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue

A – What a mess!

Tidy up!

B – Ok, Mum.

A –Put the ball away!

B – Yes, mum.

A –Put the puppet on the chair.

That`s better.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My birthday
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Emplear el vocabulario referente a cumpleaños en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción “The birthday song” ✓ La docente le muestra las imágenes referentes al vocabulario de fiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5’
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del cumpleaños. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30’

	crean sus propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Hello _____
 Hi _____
Today is my birthday!
 Happy birthday, _____! How old are you?
 I'm _____.

Have you got a cake?
Yes! A big cake. A big cake with _____ candles.



Wow! Have you got balloons?
Yes. I've got red balloons, _____ balloons, _____ balloons and _____ balloons.



Have you got presents?
Yes! I've got _____ presents.
 Wow!



www.grammarmancomic.com

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Places in my city
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Interpretar un rol crear un dialogo referente a lugares de una ciudad en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Where are you going?" ✓ La docente le muestra las imágenes referentes al vocabulario de lugares. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la ciudad. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	crean sus propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

WHERE ...?

Resimlerden yola çıkarak Rüzgar ve Giray'ın konuşmasını tamamlayınız.

school  Selda	hospital  Feride	zoo  Can	museum  Giray
park  Bade	library  Halit	bank  Ali	school  Ayşe
			school  Nil

-Hello Giray! Where are you now?
-I am at the _____.
-Where is Bade?
_____ is at the _____.
-Where is your grandfather(Halit)?
_____ is at the _____.
_____ is _____?
-He is in the park.
-Where _____ Nil?
_____ is in _____.
-Where _____ Selda and _____?
-They _____ at the _____.
-Where is Tolga?
-Sorry _____.
-Where is Feride?
_____ is at the _____.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Little Red Riding Hood
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Interpretar un rol al crear un dialogo referente a un cuento en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Fox tales song" ✓ La docente le muestra las imágenes referentes al vocabulario de fiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del cumpleaños. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Little Red Riding Hood

Readers' Theater

 Red	I am going to see my grandmother. She is sick.
 Wolf	Look at the flowers. You can pick some flowers for her.
 Red	Oh, yes! Grandmother likes flowers.
 Narrator 1	Little Red Riding Hood picked some flowers for grandmother.
 Narrator 2	The wolf ran to grandmother. He knocked on the door.
 Grandmother	Who is there?
 Wolf	It is me, Little Red Riding Hood.



PRIMARY *Delight*

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 1er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Professions
5. Duración: 1 hora cronológica
6. Objetivo: Dramatizar un dialogo en inglés referente a profesiones en inglés a través de un juego de roles.

II. Proceso de Aprendizaje

1. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "What do you want to be ?" ✓ La docente le muestra las imágenes referentes al vocabulario de profesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de profesiones. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Complete the dialogues.

A:
B: What do you do?
A: I'm a babysitter.
B:
A: Babies cry all the time.
B: You have to change their diapers.
A: I have to feed them.
B:
A: No, I'm looking for another family.
B: Another family?
A: A family with only one baby.
B:

That's a good idea.

I don't like my job.

Are you looking for another job?

Is that a lot of work?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My favorite sports
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

2. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Sports song" ✓ La docente le muestra las imágenes referentes al vocabulario de deportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de deportes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de un dialogo. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



My favorite sport

Max: Hey Joe, what is your **favorite sport**?

Joe: **My favorite sport** is tennis. What is your favorite sport?

Max: I like to **play** baseball, but I like tennis, **too!** Who do you play with?

Joe: I play with my father. He's a good tennis player.

Max: **How often** do you play?

Joe: We play **every weekend**. Do you want to play **with us**?

Max: Okay!

Listen x 3 times!
Слушаем 3 раза!

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My daily routines
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

3. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción “Daily routine song for kids” ✓ La docente le muestra las imágenes de rutinas diarias. ✓ referentes al vocabulario de rutinas diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

- Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

 <p>DIALOG 1</p> <p>John</p>	<p>Interviewer: Tell me about your _____.</p> <p>John: After I get up, I always go _____!</p> <p>Interviewer: What do you do after that?</p> <p>John: After that, I _____. I'm a teacher.</p>
	<p>go to work morning routine jogging</p>
 <p>DIALOG 2</p> <p>Tom</p>	<p>Interviewer: What do you do after you get up, Tom?</p> <p>Tom: I _____, then go to school.</p> <p>Interviewer: Do you _____ to school?</p> <p>Tom: No, I always take a _____.</p>
	<p>bus have breakfast walk</p>
 <p>DIALOG 3</p> <p>Julia</p>	<p>Interviewer: What do you do in the mornings, Julia?</p> <p>Julia: I _____, then I go to my classes.</p> <p>Interviewer: Are you a college _____?</p> <p>Julia: Yes, I am. I _____ biology.</p>
	<p>study student have brunch</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Sports
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

4. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Sports song" ✓ La docente le muestra las imágenes de deportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de deportes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'
Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente escucha a cada grupo de 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet 	5'

	estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.		
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Tennis Joe
Dialogue #4

Max: Hey Joe, what is your **favorite sport**?

Joe: My favorite sport is **tennis**. What is your favorite sport?

Max: I like to play baseball, but I like tennis, too! Who do you play with?

Joe: I play with my father. He's a good tennis player.

Max: **How often** do you play?

Joe: We play every **weekend**. Do you want to play with us?

Max: Okay!

- ❖ What is your favorite sport?
- ❖ Who do you play with?
- ❖ When do you play your favorite sport?
- ❖ Are you a good player?
- ❖ How often do you play your favorite sport?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: I love my planet
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

5. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "I love my planet" ✓ La docente le muestra las imágenes cuidar el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de cuidar el medio ambiente. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de cuidar el medio ambiente. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

ENVIRONMENT

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

DIALOG 1  recycle	Dad: Tom, where can I _____ this bottle? Tom: You can put it in the _____ bin. Dad: Oh, right! I forgot! Tom: And I'll use the other bin for my _____.
DIALOG 2  climate change	Tom: Dad, why do animals become _____ ? Dad: Well, often it's because of _____. Tom: What causes that? Dad: Sometimes air _____ causes it.
DIALOG 3  environmentalist	Tom: Do you know what I want to be _____ ? Dad: Let me guess ... an actor? Tom: No, an _____ ! Dad: Wow! That's great! Why? Tom: Because I want to protect _____.

can throw away recycle
 extinct climate change pollution
 wildlife environmentalist when I grow up

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Camping
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

6. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Camping" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de campamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de campamento. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del campamento. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Camping Trip
Dialogue #5

Dave: What do you want to do this **weekend**?

Stan: I want to go to the **mountains**.

Dave: Why do you want to go there?

Stan: I want to go camping! I want to **sleep outside** in a **tent**.

Dave: That sounds like fun! I want to go camping, too! Can I go with you?

Stan: You will **have to** ask your parents first.

- ❖ Where do Stan and Dave want to go?
- ❖ What do they want to do?
- ❖ Do you like to go camping?
- ❖ What can you see in the mountains?
- ❖ What do you want to do this weekend?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: What's that noise?
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

7. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "My House" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de campamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de campamento. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del campamento. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit 1
What's That Noise?
Dialogue #1

Diana: Do you hear a **noise**?

Jenny: Yes, I can hear a **machine**. It is very **loud**.

Diana: Can you guess what kind of machine it is?

Jenny: Let me think. Uh, it **sounds like a vacuum cleaner**.

Diana: You're right. My mother is **upstairs**. She is **vacuuming the carpet**.

Jenny: We don't have any carpets in our house, so I never need to use a vacuum cleaner.

- ❖ What noises can you hear right now?
- ❖ What makes loud noises?
- ❖ How do you clean the floors in your house?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Parts of the house
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

8. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción “My house” ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de la casa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5’
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la casa. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la casa. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30’

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Linda: Guess what! I have a new apartment.
Chris: That's great. What's it like?
Linda: It's really beautiful.
Chris: Is it very big?
Linda: Well, it has a big living room, a small bedroom, a bathroom, and the kitchen.
Chris: Where is it?
Linda: It's on Lakeview Drive.
Chris: Oh, nice. Does it have a view?
Linda: Yes, it does. It has a great view of another apartment building!



Interview your partner:

Questions	His / Her house or apartment	Your house or apartment
Do you live in a house or an apartment? lives in	I live in
Is it big or small?	It's	It's
How many floors does it have?	It has	It has
How many rooms does it have?	It has	It has
Does it have Wi-Fi in every room?		
Do the bedrooms have a closet?		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My pets
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

9. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "I love my pets" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de mascotas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de mascotas. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las mascotas. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue - Pets

4.º año

1. COMPLETE THE DIALOGUE WITH THE WORDS BELOW

HELLO
DOG
FINE

YES, I DO.
TURTLE
SEE YOU

_____, LEO.

HI, TRACY.

HOW ARE YOU?

I'M VERY WELL THANKS. AND _____ YOU?

I'M _____, THANK YOU.

LEO, DO YOU HAVE ANY PETS?

_____ I HAVE ONE _____ AND A CAT. AND YOU?

YES, I DO. I HAVE A SMALL FISH, 2 BIRDS AND A _____.

WOW! THAT'S COOL.

YEAH! I HAVE TO GO NOW.

BYE LEO!

_____, TRACY.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Means of transportation
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

10. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "I love my pets" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de mascotas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de mascotas. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las mascotas. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Designed by Paul D. Gutiérrez Covey

Means of Transportation Dialogue

Read the following dialogue and complete the exercises on pages 2 and 3.

Dialogue in Derby, Connecticut. June 15th, 2009. 4:00 p.m.

Bob: Hello! I'm sorry to bother you, but I'm a little late. Can you help me?

Mark: Sure, no problem! How may I help you?

Bob: When is the next train to Ansonia.

Mark: Hmm, I'm not too sure, but I think the next one leaves tomorrow at 8:00 pm.

Bob: What!? I can't wait that long! What time is the next bus?

Mark: It should go by in about two hours. It leaves the bus station at about 5:30 pm.

Bob: Well, I don't know. Isn't there any other option?

Mark: You could take a taxi...

Bob: What's faster, the bus or the taxi?

Mark: The taxi, of course! All you have to do is to call and ask for a taxi and it will come right away.

Bob: Well yes, you're right, but which is the cheapest one?

Mark: The cheapest means of transportation I know of is the subway.

Bob: Yeah, but when have you ever seen a subway here in Connecticut?

Mark: You're right. But anyways, why don't you just go walking? It's only like 25 minutes away from here.

Bob: Hey, yeah. You're absolutely right. Thanks for your help.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 2do grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Family
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

11. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción “My family” ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la familia. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la familia. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Worksheet	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit 3 Lesson 1 page 1

My family

The objective

Listen and respond to learn questions

Complete the dialogue :

Nice to meet you .

What's this letter?

This is my friend , Ted .

It's a C .

Who is this ?

Nice to meet you , too .

C

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Clothes
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

12. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción “Clothing song for kids” ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de prendas de vestir. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las prendas de vestir. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

HOMework KIDS 3

1- COMPLETE THE CONVERSATION




WEARING	YELLOW	HOT
SEE	BEACH	SWIMSUIT

- HI, LILY! LET'S GO TO THE!
IT'S SUNNY AND!
- OK. WHAT ARE YOU, KITTY?
- I'M WEARING A DRESS AND A
PINK! AND YOU?
- I'M WEARING A PINK T-SHIRT, BLUE
SHORTS AND A BLACK SWIMSUIT!
- OK! YOU AT THE BEACH AT 5:00.
- GREAT! SEE YOU. BYE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Party time
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

13. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Dance party" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de fiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de fiesta. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la fiesta. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit 4

Just Kidding!

Dialogue #23

Diana: **Guess what!** Today is my birthday! My **parents** will give me cake and ice cream tonight! And they will **also** sing the Happy Birthday **song** and give me some **gifts!**

Paul: I'll sing the Happy Birthday song for you.

Diana: Thanks!

Paul: *Happy Birthday to you!
You live in a zoo!
You **look like** a monkey
And you **smell like** one too!*

Diana: That's not a **nice** song!

Paul: I'm **just kidding!** I like to **tease** you.

Diana: You are a **mean** boy!



- ❖ When is your birthday?
- ❖ What English songs can you sing?
- ❖ What was the last gift that you got?
- ❖ What do you do on your birthday?
- ❖ Do you like to tease your friends?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Sports
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

14. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "Sports song" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de deportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de deportes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de deportes. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



My favorite sport

Max: Hey Joe, what is your **favorite sport**?

Joe: **My favorite sport** is tennis. What is your favorite sport?

Max: I like to **play** baseball, but I like tennis, **too!**
Who do you play with?

Joe: I play with my father. He's a good tennis player.

Max: **How often** do you play?

Joe: We play **every weekend**. Do you want to play **with us**?

Max: Okay!

Listen x 3 times!
Слушаем 3 раза!

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: This is my family
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

15. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción "This is my family" ✓ La docente le muestra las imágenes de vocabulario de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la familia. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la familia. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit - 3 - Lesson - page -

The objective -

Scan, ask and respond to learn questions

My family

Complete the dialogue :

Nice to meet you .

What's this letter?

This is my friend - Ted .

It's a C.

Who is this?

Nice to meet you . Oh .

C

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: How's the weather?
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

16. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: How's the weather , la docente les muestra las imágenes de vocabulario del clima. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del clima. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del clima. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



- Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

<p>DIALOG 1</p>  <p>What's it like out?</p>	<p>Kelly: What's it like out? Dave: It's cloudy and _____. Kelly: Yeah, I can hear _____! Dave: I'm glad we both have _____.</p> <p>thunder umbrellas raining</p>
<p>DIALOG 2</p>  <p>Let's go back inside.</p>	<p>Dad: It's so _____ outside! Tom: Yeah, it's freezing! It's _____ tent! Dad: Let's go back inside. Tom: But I want to play in the _____!</p> <p>snow cold minus</p>
<p>DIALOG 3</p>  <p>favorite weather</p>	<p>Tom: What's your _____ kind of weather? Dad: Sunny, _____ weather, of course! Tom: I like cool, _____ weather! Dad: Yeah, I know. You like to fly kites. Tom: Like to fly them? I love to fly them!</p> <p>favorite warm windy</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Animals
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

17. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Our favorite animal's song , la docente les muestra las imágenes de vocabulario de animales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los animales. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los animales. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'
Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lista de cotejo 	5'

	menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.		
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Woof!

Dialogue #7

Dan: What do you want to do today, Brian?

Brian: I want to play baseball with my **little brother**. What do you want to do?

Dan: I want to play **outside**, but I can't.

Brian: Why not?

Dan: Because there is a big brown dog outside. I am **afraid** the big dog will **bite** me.



Brian: I'm not afraid of dogs! **Come on**, let's go outside!

- ❖ What is Dan afraid of?
- ❖ What are you afraid of?
- ❖ Why are you afraid?
- ❖ What animals can bite you?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: In my city
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

18. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: In the city , la docente les muestra las imágenes de vocabulario de los lugares. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los lugares. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los lugares. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

 Selda	 Feride	 Cenk	 Giray
 Can	 Bade	 Halit	 Ahmet
<p> -Hello Giray! Where are you now? -I am at the _____ . -Where is Bade? - _____ is at the _____ . -Where is your grandfather(Halit)? - _____ is at the _____ . - _____ is _____ ? -He is in the park. -Where _____ Nil? - _____ is in _____ . -Where _____ Selda and _____ ? -They _____ at the _____ . -Where is Tolga? -Sorry. _____ . -Where is Feride? - _____ is at the _____ . </p>			 Nil


Witzger

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: School
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

19. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Kids ✓ vocabulary , la docente les muestra las imágenes de vocabulario del colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del colegio. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del colegio. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Graduation! Dialogue #4

Aunt Mindy: Congratulations, David! I heard that you'll **graduate** from **elementary school** this week.

David: Thank you. I'm happy to finish my elementary school **education**. Now I'll begin my **junior high** education.

Aunt Mindy: You're not a little child **anymore**. You are a young **adult**. Your teachers **expect** you to be **responsible** and **mature**.

David: I know. It's time for me to stop being **childish**. I should be serious about studying.

Aunt Mindy: If you study hard and get good grades in junior high school, your parents will be very **proud** of you.



- ❖ What kind of behavior is mature and responsible?
- ❖ When are your parents proud of you?
- ❖ What do **immature** people do?
- ❖ What do you want to do after you graduate from school?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Get a job
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

20. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Professions ✓ , la docente les muestra las imágenes de vocabulario de profesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de profesiones. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de profesiones. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit 1

Get a Job

Dialogue #1

Phil: I'm **broke**, Dad. Can I have some money?

Dad: You are 17 years old. You are old **enough** to get a **part-time job** and **earn** your own **pocket money**.

Phil: But I'm still a student! I don't have time to get a part-time job!

Dad: You spend three hours every night playing computer games and watching TV. If you have time to **waste** doing that, you have time to earn money.

Phil: But Dad, I don't want to work!

Dad: You're just being **lazy**. Getting a part-time job will be a good **experience** for you. If you work hard to earn money, you'll be more careful when you spend it.



- ❖ Do you ever earn money? How do you earn it?
- ❖ Do you know anyone who has a part-time job?
- ❖ How do you get pocket money? What do you like to do with your pocket money?
- ❖ What is a good age to get a part-time job?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 3er grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My daily routine
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

21. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: My daily activities. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de rutinas diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



Complete
the dialogues

*look at the pictures and complete with given words (osserva le immagini e completa con le parole date)

Yes, I do. • No, I don't.




Tim Paul, do you have breakfast?

Paul (1) _____

Tim Do you have breakfast in the living room?

Paul (2) _____

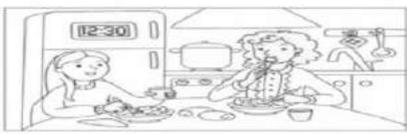
Tim Do you have breakfast with your sister?

Paul (3) _____

Tim Do you go to school by bus?

Paul (4) _____

-----*look at the pictures and complete (osserva le immagini e completa)-----




Peter Sharon, do you have lunch at home?

Sharon (1) _____

Peter What time do you have lunch?

Sharon (2) _____

Peter What time do you do your homework?

Sharon (3) _____

Peter Do you do your homework in the kitchen?

Sharon (4) _____

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My daily routine
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

22. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: My daily activities. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de rutinas diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

DAILY ACTIVITIES

MORNINGS: GETTING UP 

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

 DIALOG 1 John	<p>Interviewer: What time do you get up in the mornings, John?</p> <p>John: I _____ get up very early!</p> <p>Interviewer: Yes, but _____ early?</p> <p>John: At about five _____ or six!</p> <p style="text-align: center;">usually o'clock how</p>
 DIALOG 2 Tom	<p>Interviewer: Do you get up early, Tom?</p> <p>Tom: _____, but not too early.</p> <p>Interviewer: So, at what time, _____?</p> <p>Tom: My mom sometimes _____ at seven.</p> <p style="text-align: center;">gets me up exactly sometimes</p>
 DIALOG 3 Julia	<p>Interviewer: What time do you do you get up, Julia?</p> <p>Julia: Usually between nine and _____.</p> <p>Interviewer: Why do you get up so _____?</p> <p>Julia: Well, I _____ very late.</p> <p style="text-align: center;">ten late go to bed</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: At the zoo
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

23. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Zoo song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de animales del zoológico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de animales del zoológico. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de animales del zoológico. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	crean sus propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



At the zoo

Read the conversation of Angela talking her visit to the zoo. Then answer the questions below. Write complete sentences.

Man: So, Angela, you went to the zoo last week. Did you have a good time?

Angela: Yes, we had a great day. I took my little sister Maria – it was her birthday. First we went to the aquarium because Maria loves dolphins.

Man: Right. And how many dolphins did you see?

Angela: Oh, there were about six or seven, quite a lot. I wanted to see a blue whale, but there weren't any whales at all. I suppose they're too big. But there were some sharks – just small ones, with big teeth.

Man: So what did you see after the aquarium?

Angela: Well, then we had lunch. And after lunch we went to see the 'big cats' – the lions and the tigers. They were great.

Man: Lions and tigers? Hmm. And how many other animals did you see?

Angela: Oh, we saw some bears – three or four bears, I think. Maria loved them. But she wanted to see some elephants too, and we couldn't see them at all – I think they were sleeping. There weren't any camels either, or giraffes. But we really did a great day...

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Feelings
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

24. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: The feelings song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de los sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los sentimientos. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los sentimientos. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

EMOTIONS

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

  afraid	<p>Tom: Dad? Are you _____ of anything?</p> <p>Dad: Well . . . nothing, really.</p> <p>Tom: That's not true! You're scared of _____!</p> <p>Dad: Afraid? Scared? No, I'm _____ of them!</p>	<p>spiders terrified afraid</p>
<p>DIALOG 2</p>  nervous	<p>Dad: Hey, are you okay, Tom? You don't look well.</p> <p>Tom: I feel _____ about my math test.</p> <p>Dad: You should relax and try to stay _____.</p> <p>Tom: Well then, can you help me _____?</p>	<p>nervous study calm</p>
<p>DIALOG 3</p>  bored	<p>Tom: I'm so _____. There's nothing to do.</p> <p>Dad: I'm _____. Why don't you watch TV?</p> <p>Tom: Huh?</p> <p>Dad: I hear there's a great movie on Netflix called "Planet of the Grapes!" Let's _____ it!</p>	<p>watch surprised bored</p>

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Party time
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

25. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Dance party. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de fiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de fiesta. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de fiesta. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue

Martha: ...What horrible weather today. I would love to go out, but I think **it will just continue** raining.

Jane: Oh, I don't know. Perhaps **the sun will come out** later this afternoon.

Martha: I hope you're right. Listen, I'm going to have a party this Saturday. Would you like to come?

Jane: Oh, I would love to come. Thank you for invitation. **I'll help** you with cooking!

Martha: Would you? That would be great!

Jane: **I'll make** as tasty lasagna as you eat in Italian restaurant!

Martha: That sounds delicious! I'm sure my **cousins will love** it.

Jane: Maybe **I'll bake** a cake...

Martha: Oh! **It won't be** less good idea than to cook lasagna!

Jane: I think so too. **Will you bring** a karaoke?

Martha: Oh, I totally forgot about it! Definitely **I will bring** it!

Jane: That sounds great!

Martha: I hope **everybody will come** and be pleased with my party!

Jane: I'm sure **it'll be** lots of fun.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Family
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

26. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Family song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la familia. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la familia. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue B A Family Photo

(Li Ying shows a photo of her family to Lizzy and introduces each member to her.)

Lizzy: **How many members are there in your family?**

Li: **There are five in my family.** Look at the picture. The old **couple in the middle** are my parents. They **used to be** doctors and now both of them are **retired**. The young man **on the left** is my **elder brother**. He is the manager of a big company in the south.

Lizzy: Who is the girl **on the right**? Is that you?

Li: No, that's my **younger sister**. She is a **medical** student. Now she studies in Japan.

Lizzy: So the girl **next to** her **must be** you.

Li: Yes, you are right this time. By the way, I'd like you to meet my parents. Could you come for dinner this evening?

Lizzy: Oh, I'd love to. I'll be very glad to meet your parents. It seems you have a happy family.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Countries and Nationalities
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

27. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Countries song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de los países y nacionalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los países y nacionalidades. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los países y nacionalidades. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	crean sus propios diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

COUNTRIES

& Languages

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

<p>DIALOG 1</p>  <p style="text-align: center;">Asia</p>	<p>Tom: I'm thinking of a _____ country in Asia. Dad: Do people there speak _____? Tom: No, they don't. They speak Hindi. Dad: Is it _____?</p> <p style="text-align: center;">Japan big Chinese</p>
<p>DIALOG 2</p>  <p style="text-align: center;">South America</p>	<p>Dad: This _____ country is in South America. Tom: What is the capital _____? Dad: I think it's Quito. And they speak _____. Tom: Hmm, I'm not sure. Is it Argentina?</p> <p style="text-align: center;">city Spanish small</p>
<p>DIALOG 3</p>  <p style="text-align: center;">Europe</p>	<p>Kim: Many people in this country speak _____. John: Uh, is the country in _____? Kim: Yes, it is. But, it's not _____. John: What? Really? Oh, then . . . maybe France? Kim: No, sorry. You'll have to guess again!</p> <p style="text-align: center;">German Europe Germany</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Family
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

28. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Family song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de la familia. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de la familia. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogue B A Family Photo

(Li Ying shows a photo of her family to Lizzy and introduces each member to her.)

Lizzy: **How many members are there in your family?**

Li: **There are five in my family.** Look at the picture. The old **couple in the middle** are my parents. They **used to be** doctors and now both of them are **retired**. The young man **on the left** is my **elder brother**. He is the manager of a big company in the south.

Lizzy: Who is the girl **on the right**? Is that you?

Li: No, that's my **younger sister**. She is a **medical** student. Now she studies in Japan.

Lizzy: So the girl **next to** her **must be** you.

Li: Yes, you are right this time. By the way, I'd like you to meet my parents. Could you come for dinner this evening?

Lizzy: Oh, I'd love to. I'll be very glad to meet your parents. It seems you have a happy family.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Professions
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

29. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Professions song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de las profesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de las profesiones. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las profesiones. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Complete the dialogues.

A:
B: What do you do?
A: I'm a babysitter.
B:
A: Babies cry all the time.
B: You have to change their diapers.
A: I have to feed them.
B:
A: No, I'm looking for another family.
B: Another family?
A: A family with only one baby.
B:

That's a good idea.
I don't like my job.
Are you looking for another job?
Is that a lot of work?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 4to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Have some candy
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

30. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Toys song. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de los juguetes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los juguetes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las profesiones. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Unit 1

Have Some Candy!

Dialogue #1

Joy: Hey Elle, where are you going?

Elle: I am going to the **department store**. I want to buy a toy and some candy.

Joy: **How much** money do you have?

Elle: I have 10 dollars.

Joy: Are you going to buy a lot of candy?

Elle: Yes, I am. I want to **share** my candy with you.

Joy: I like you Elle. You are **nice**.



- ❖ What things can you share with your friends?
- ❖ Who do you share things with?
- ❖ What can you buy at the department store?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Feelings and emotions
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

31. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Feelings and emotions song for kids. ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de los juguetes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de las emociones. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las emociones. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

EMOTIONS

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

 afraid	<p>Tom: Dad? Are you _____ of anything?</p> <p>Dad: Well . . . nothing, really.</p> <p>Tom: That's not true! You're scared of _____!</p> <p>Dad: Afraid? Scared? No, I'm _____ of them!</p>
 nervous	<p>Dad: Hey, are you okay, Tom? You don't look well.</p> <p>Tom: I feel _____ about my math test.</p> <p>Dad: You should relax and try to stay _____.</p> <p>Tom: Well then, can you help me _____?</p>
 bored	<p>Tom: I'm so _____. There's nothing to do.</p> <p>Dad: I'm _____. Why don't you watch TV?</p> <p>Tom: Huh?</p> <p>Dad: I hear there's a great movie on Netflix called "Planet of the Grapes!" Let's _____ it!</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: What's the matter?
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

32. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: sickness ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de las enfermedades. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de las enfermedades. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las enfermedades. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dialogues
Complete the dialogues using the words from the box. Then match to the correct picture below.

head hurts headache sick

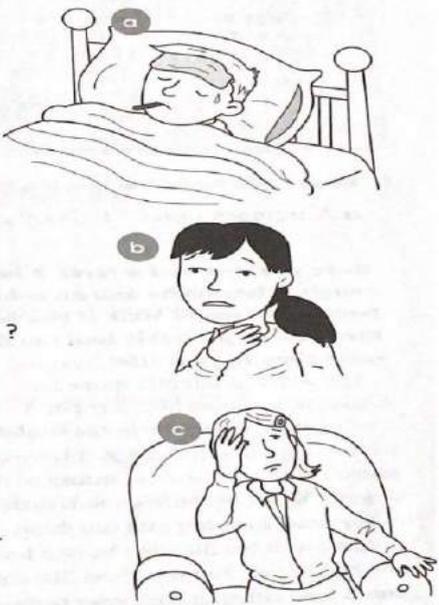
1 A: What's the matter?
B: I've got a ¹ _____ headache _____.
A: Do you feel ² _____ ?
B: No, only my ³ _____ .

hot sweating fever

2 A: What's the matter?
B: I feel ¹ _____ .
A: Have you got a ² _____ ?
B: Yes, I'm ³ _____ .

sore throat voice headache

3 A: What's the matter? Have you got a ¹ _____ ?
B: No, I've got a ² _____ .
I can't talk because I've lost my ³ _____ .



SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Means of transportation
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

33. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: this is the way we go ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de los medios de transporte.. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de los medios de transporte. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los medios de transporte. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	diálogos y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Designed by Paul D. Gutiérrez Covey

Means of Transportation Dialogue
Read the following dialogue and complete the exercises on pages 2 and 3.

Dialogue in Derby, Connecticut. June 15th, 2009. 4:00 p.m.

Bob: Hello! I'm sorry to bother you, but I'm a little late. Can you help me?
Mark: Sure, no problem! How may I help you?
Bob: When is the next train to Ansonia.
Mark: Hmm, I'm not too sure, but I think the next one leaves tomorrow at 8:00 pm.
Bob: What!? I can't wait that long! What time is the next bus?
Mark: It should go by in about two hours. It leaves the bus station at about 5:30 pm.
Bob: Well, I don't know. Isn't there any other option?
Mark: You could take a taxi...
Bob: What's faster, the bus or the taxi?
Mark: The taxi, of course! All you have to do is to call and ask for a taxi and it will come right away.
Bob: Well yes, you're right, but which is the cheapest one?
Mark: The cheapest means of transportation I know of is the subway.
Bob: Yeah, but when have you ever seen a subway here in Connecticut?
Mark: You're right. But anyways, why don't you just go walking? It's only like 25 minutes away from here.
Bob: Hey, yeah. You're absolutely right. Thanks for your help.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Giving directions
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

34. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Excuse me , Where is the bank? ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de direcciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de direcciones. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de los medios de direcciones. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Asking for & Giving Directions

Conversations 1

Jane: Excuse me! Can you tell me the way to the museum?

Mike: It's this way. Go straight ahead at the traffic lights. Turn right. Go along the street. Walk past the park, and keep going straight until you see the sign for the museum.

Jane: Great! Thanks for your help.

Mike: You're welcome.

Conversations 2

Kate: Excuse me! How do I get to the post office?

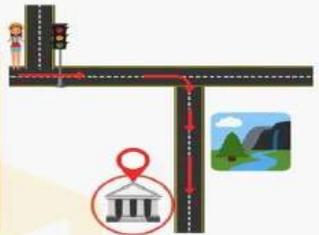
Mary: Sorry, I'm not from around here.

Kate: Do you know where the closest bank is?

Mary: If you cross the street, you'll find a bank there!

Kate: Thank you.

Mary: Don't mention it.






SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Buying Clothes
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

35. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Clothes song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de prendas de vestir. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las prendas de vestir. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Buying Clothes

You want to buy a piece of clothing.

- One student plays a salesman / saleswoman.
- One student plays a customer.
- Read the text and decide what you want to buy.
- Replace the words that are underlined in the example by your own.
- Practice your dialogue for oral presentation.

Salesman: Hello, can I help you?

Customer: Yes, please. I'm looking for a T-shirt.¹

Salesman: Follow me, please. What is your size?

Customer: Medium.²

Salesman: What colour would you like?

Customer: Black.³

Salesman: Here, we have a nice piece of clothing.⁴

Customer: Can I try this on?

Salesman: Yes, of course. The fitting rooms are here.

Customer: It's too small.⁵

Salesman: Try this one on.

Customer: It fits well. How much is it?⁶

Salesman: \$ 9.99.⁶

Customer: I'll take it. Here you are. we have a nice receipt. Thank you.

Salesman: Here is your receipt. Have a nice day.



1. sweater shorts pants
skirt skirt dress
shorts t-shirt

2. small
medium
large extra large

3. white green purple
red black yellow
grey pink orange
light green dark blue etc.

4. small big short long
light heavy

5. How much does it cost?
(only if fabric)

6. \$ 3.99 \$ 5.99 \$ 9.99
etc.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Save or spend
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

36. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: money song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de dinero. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de dinero. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de dinero. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

	y se caracterizan.		
Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Save or Spend? Dialogue #6

Mom: What are you doing, Nina?

Nina: I am **counting** my money.

Mom: How much do you have?

Nina: I have 14 **dollars**. I don't have **enough** to buy a new **video game**.

Mom: How much do you **need**?

Nina: I need to **save 5 more** dollars to buy the video game.

Mom: Are you sure you want to **spend** all of your money?

Nina: I think it's fun to spend money, don't you?

- ❖ Do you like to save money or spend money?
- ❖ What do you like to spend money on?
- ❖ How much money do you have right now?
- ❖ If you had 1,000 dollars, what would you buy?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Describing people
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

37. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: physical appearance song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de apariencia física. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de apariencia física. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de apariencia física. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

DESCRIBING PEOPLE

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

DIALOG 1  your boss	Susan: What does your boss _____, John? John: She has dark _____ and wears glasses. Susan: How old is she? John: She's _____, I think.
hair in her thirties look like	
DIALOG 2  your teacher	Dad: Can you _____ your teacher, Tom? Tom: Well, he has a _____ and a beard. Dad: Does he wear _____? Tom: No, he doesn't. In fact, he sees everything!
describe glasses moustache	
DIALOG 3  your new friend	Dad: Tell me about your new friend, Tom. Tom: You mean his _____? Dad: Yeah. What does he look like? Tom: He's got short brown hair and he has a _____ _____ And he has _____
brown eyes appearance nice smile	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Weather and seasons
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

38. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: physical appearance song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de apariencia física. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de apariencia física. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de apariencia física. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Brrrrr! Dialogue #10

Greg: Why are you **wearing** a **jacket**, Philip?

Philip: It's **cool** outside. **Summer** is over. The **weather** is **changing**.

Greg: Do you **prefer** hot weather or cold weather?

Philip: I think **warm** weather is OK, but I prefer cool weather.

Greg: Is **winter** your favorite **season**?

Philip: I like all the different seasons, but **autumn** is my favorite. Winter is a little too cold.



- ❖ What is your favorite season? Why?
- ❖ What do you like to do in the different seasons?
- ❖ Do you prefer hot or cold weather?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Telling time
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

39. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Telling time song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de decir la hora. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de decir la hora. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de decir la hora. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Ben and Anita are walking home from school.



Ben: Hi, Anita! I see you've got a recorder. **Do you practise the recorder every day?**

Anita: **Yes, I usually practise after school in my** _____

Ben: That's good. I usually play _____

Anita: Do you see your friends too?

Ben: Yes, I sometimes see my friends. We play computer games or _____

Anita: Oh really? My friends all like music. What time do you have dinner?

Ben: I always have dinner at half past six.

Anita: That's early! And do you go to bed at seven o'clock?

Ben: No! I never go to bed at seven o'clock. I go to bed at _____

Anita: Me too! This is my house. Bye, Ben!

Ben: See you _____

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 5to grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: At home
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

40. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: house song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de las partes de la casa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de las partes de la casa. ✓ Los estudiantes escuchan un audio de las partes de la casa. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Complete using the words in the box:

kitchen – bedroom – Mum – bathroom – TV - Where

John: Hello Mike Where's your

Mike : Hi John! she is cooking in the..... 

John: is your father?

Mike: He is watchingin the living room 

John: Is your brother here ?

Mike: yes, he is taking a shower in the

John: What about your sister?

Mike: Sh!sh! She is sleeping in her



SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: At the cinema
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

41. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Cinema song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario del cine. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del cine. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario del cine. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Inviting people to the cinema

Amy: What are you doing this evening?
Ben: Nothing special. Why?
Amy: How about going to the cinema today?
Ben: Good idea! What's on?
Amy: There's an American blockbuster film on. They say it's very good.
Ben: What kind of film is it?
Amy: It's an adventure film.
Ben: Is it dubbed?
Amy: No, it isn't. It's subtitled.
Ben: When is it on?
Amy: At 7 o'clock.
Ben: Well, let's meet outside the cinema at 6.45.
Amy: OK, see you then!
Ben: See you!

Types of films

- Sci-fi
- Adventure film
- Horror film
- Comedy
- Thriller
- War film
- Musical
- Historical film
- Western
- Silent film
- Cartoon
- Action film
- dubbed film
- subtitled film



At the box office (ticket office)

Clerk: Hi. How can I help you?
Me: Oh, hi. I'd like to buy two tickets for the "Harry Potter and the half blood prince".
Clerk: O.K. What time do you want to see?
Me: 8:30
Clerk: Sorry, **all tickets are sold out.**
Me: What about the other time?
Clerk: Let me **check.** Um... We have four **seats** available at 5:30 and 7:00.
Me: Then, can I have two tickets at 7:00?
Clerk: Sure. No problem. Are you a student or an adult?
Me: a student.
Clerk: Can I have your student I.D., please?
Me: O.K. Sure. Here it is.
Clerk: That would be \$15 doalrs.
Me: Here you are.
Clerk: Your tickets, please. You have seats 33, 34, row 7.
Me: Enjoy the film!



SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My favorite book
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

42. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: My favorite book song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de libros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de libros. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de libros. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Talking about favourite books



Title: Lord of the Flies
Author: William Golding
Type of book: fantasy novel
Setting: desert island
Main characters: Ralph, Jack, Piggy
Plot: The book tells the story of a group of boys left alone on a tropical island after a plane crash. The boys choose Ralph, the oldest and sensible boy, as their leader. They try to survive by hunting for meat. However, the lead hunter, bossy Jack, soon becomes obsessed with killing pigs. It results in a dramatic ending.



Title: Anne of Green Gables
Author: Lucy Montgomery
Type of book: classic novel
Setting: Prince Edward Island, Canada
Main character: Anna Shirley
Plot: The book describes the adventures of Anne Shirley, an imaginative, talkative, red-headed orphan girl. She is sent to a middle-aged brother and sister who have a farm on Prince Edward Island and who had intended to adopt a boy to help them.

My favourite book is

It is / was written by

It's a detective / fantasy / adventure / psychological / moral / novel / story ..

The action takes place in London / in a castle / on a desert island /

The main character is

The book is about / The book tells the story of

I like the book because the story is very interesting / exciting / fascinating / absorbing/ controversial /

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Clothes shopping
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

43. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Clothes song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de prendas de vestir. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de prendas de vestir. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Clothes Shopping

4 Students read the following script. The other students are to answer questions

SHOPPING ACT I SCENE I

ANNE: I really like those shoes
 JIM: which ones?
 ANNE: Those blue high heels.
 KATIE: why don't you ask the shopkeeper about them?
 ANNE: Sure. Excuse me?
 SHOPKEEPER: Hello, how can I help you?
 ANNE: I would like to buy some shoes
 SHOPKEEPER: Of course. which ones do you like?
 ANNE: I like those blue high heels.





SHOPKEEPER: These ones?
 ANNE: Yes. How much are they?
 SHOPKEEPER: Three hundred Baht
 ANNE: That's great. I'll take them.

JIM: It's getting cold; I think I need to buy a coat.
 KATIE: Do you want to go and look in the clothing store?
 JIM: Yeah, I like the look of that brown coat in the window there.
 KATIE: Oh yeah. It looks warm. Do you want a coat with a hood?
 JIM: Yes, I think so, and waterproof.

ISLCollective.com

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Technology
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

44. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Techonology song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de tecnología. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de tecnología. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Steve: Hi, Gran. What are you doing?

Gran: I'm trying to operate this new machine I bought. I have to send one of those email things to a friend in Australia.

Steve: It's called a laptop, Gran. Do you need some help?

Gran: That would be fantastic, dear. So, the first issue is that I have been typing the letters, but nothing has **come up** on the screen.

Steve: Eh, I think the trouble there is you haven't actually **turned** the computer **on** yet. You need to **switch on** this button, here. Okay, perfect. Now, you need to launch the browser. Use the mouse to **click on** the icon which says Internet Explorer.

Gran: What's that exactly?

Steve: It's the internet, Gran. The world wide web?! Oh, never mind, you'll get the hang of it soon. Now, you need to access your email account. You have an email address, don't you?

Gran: Yes, your father **set one up** for me on Yahoo! ah, yea.

Steve: Ah, I think you mean Yahoo. So, here's the **sign in** page. You **sign in** with your address and password.

Gran: Here it is, in my address book. It's **slippersgran12@yahoo.com** and the password is 'slippers'. Oh look, there's an email from your cousin in Italy and she sent a photo of the new baby. Isn't she adorable.

Steve: We should **print it out**. When you go inside, connect the laptop to the printer, **scroll down** the page until you see the printer icon and **click on** it.

Gran: Wonderful! This laptop thing is great. I think I'll be okay on my own now, dear.

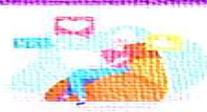
Steve: Well, don't forget to **sign out** of your email when you've finished and **shut** the computer **down**.

2 weeks later...

Steve: Hey, Gran. How's it going with the new computer?

Gran: Oh, it's just marvellous. I've learnt how to create and **back up** files. I've been bidding on e-bay for a jacket I like and I even **signed up** to Facebook and Twitter.

Steve: Good for you, Gran. You should give mum a few tips. She doesn't have a clue.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Sports
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

45. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Sports song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de deportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de deportes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de deportes. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice



Talking About Sports (2)

Activity 2:
Prepare your own sketch. Change the names, sports and places (change everything that is underlined). Use the sheet SPORTS to help you.
Practice with your partner to present the sketch in front of the class.
You cannot use any sheets during the presentation of the sketch.

SKETCH

Student A: meets Student B when he is on his way to the beach
Student B: is on his way to play volleyball with his friends on the beach
I'd like = I would like

Student A - Hi _____ (name)! How are you doing?
Student B - Hi _____ (name)! I'm fine, thanks. I'm sorry, I don't have time to talk. I'm going to play _____ with my friends _____.

Student A - Oh, I love _____.
Student B - Oh, yeah? Do you want to play _____ with me?

Student A - Sure!
Student B - Ok, let's go! Are you a good _____ player?

Student A - Yes, I'm pretty good, and you?
Student B - I'm pretty good, too. What other sports do you like to play?

Student A - I like _____, but only in _____. And you?
Student B - I like to play _____, but I prefer to go _____ in _____.

Student A - I like _____ too, but I'm not a very good _____.
Student B - How often do you go _____?

Student A - Not very often. Just _____.
Student B - That's not enough practice to be good at it. Do you want to go _____ with me _____ next _____?

Student A - Sure. I'd like that.
Student B - Okay! Great! I'll call you in _____.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Field trip
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

46. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción:trips song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de viajes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de viajes. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de viajes. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Field Trip Dialogue #14

Helen: Where are you going, Ingrid?

Ingrid: I am going to the **petting zoo** with my **classmates**.

Helen: What is a petting zoo?

Ingrid: A petting zoo is a **special** zoo. We can **pet** the animals.

Helen: Really? Can I pet a **lion**?

Ingrid: No! A lion is a **dangerous** animal. There are no dangerous animals in a petting zoo.

Helen: What kind of animals are in a petting zoo?

Ingrid: There are baby **goats** and **sheep**, and there are **ducks**, **geese**, and a **pony**. And they even have baby **aardvarks**!

Helen: Wow! That sounds like fun! Can I go with you?

Ingrid: Sorry, Helen. I am going on a **field trip** to the petting zoo with my classmates. I can't **invite** you.

- ❖ Why can't Ingrid invite Jenny to the petting zoo?
- ❖ What animals can you pet?
- ❖ What animals are too dangerous to pet?
- ❖ Where else can you go on a field trip?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Space
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

47. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción:space song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario del espacio. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario del espacio. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Dimitri travels into space

Last night, Dimitri had a dream. Read the story and complete the sentences with the verb in simple past tense.



Dimitri.....(be) an astronaut. He(put) on his space suit and(go) to the Space Centre. He(chose) a small rocket. He(have) a map from the Universe to guide him. The rocket(take) off. It(fly) very fast through space. Dimitri(can) see a lot planets and some strange flying things. He(find) the trip very interesting. It(be) dark outside, but there(be) many stars to light up the way. After several hours, Dimitri(come) to a big planet. He(land) and(get) out of the rocket. Then he(see) a strange creature. It(be) green,(have) a big nose and three legs. Dimitri(meet) the creature. It(be) an alien. The two(great) each other and the Alien(show) Dimitri around. They(spend) the whole afternoon together. Although they(not speak) the same language, they(understand) each other. When the night(fall), they(say) good by and Dimitri(leave) the planet. On his way home, he(hear) a voice calling him. " Get up, Dimitri, it is seven o'clock. You have to go to school.

Write a dialogue between Dimitri and the Alien.

Dimitri:

Alien:

Dimitri:

Alien:

Dimitri:

Alien:

Dimitri:

Alien:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Health problems
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

48. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: What's the matter? song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de problemas de salud. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de problemas de salud. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de problemas de salud. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

2 CONVERSATION *Health problems*

A  Listen and practice.

Joan: Hi, Craig! How are you?
 Craig: Not so good. I have a terrible cold.
 Joan: Really? That's too bad! You should be at home in bed. It's really important to get a lot of rest.
 Craig: Yeah, you're right.
 Joan: And have you taken anything for it?
 Craig: No, I haven't.
 Joan: Well, it's sometimes helpful to eat garlic soup. Just chop up a whole head of garlic and cook it in chicken stock. Try it! It really works!
 Craig: Yuck! That sounds awful!

B  Listen to advice from two more of Craig's co-workers. What do they suggest?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: Food
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

49. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: Food song ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de comidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de comidas. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de comidas. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

Woman: Hi, can I have _____, please?
 Waiter: Certainly, _____.

Waiter: Are you ready _____?
 Woman: I'll have the grilled tuna and rice.
 Waiter: Would you like something _____?
 Woman: Yes, I'd like a coke.
 Waiter: Thank you.

Waiter: Here you are, _____.
 Woman: Thank you.

Waiter: Would you like a _____?
 Woman: No thanks, just _____, please.
 Waiter: Of course.

Woman: Here you are. Keep _____.
 Waiter: Thank you.

Watch the video:
[click here to watch](#)
haz clic aquí para verlo

Match:

the bill	Aquí tienes.
menu	pedir
Enjoy your meal.	beber
to order	la cuenta
dessert	postre
the change	Buen provecho.
to drink	la carta
Here you are.	el cambio



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Información general

1. Institución educativa: Saco Oliveros
2. Grado: 6xto grado
3. Docente: Lesly Joselin Apayco Zavala
4. Tema: My daily routine
5. Duración: 1 hora cronológica

II. Proceso de Aprendizaje

50. Fases	Procedimientos del docente y estudiantes	Recursos didácticos	Duración
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes cantan con la docente la canción: daily routines ✓ La docente les muestra las imágenes de vocabulario de rutinas diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flashcards ✓ Video 	5'
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ven un video referente a el vocabulario de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes escuchan un audio del vocabulario de rutinas diarias. ✓ Los estudiantes completan la práctica con las palabras que escuchan. ✓ Los estudiantes repiten el dialogo. ✓ Los estudiantes en grupos de dos crean sus propios diálogos y se caracterizan. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Worksheet ✓ Video 	30'

Retroalimentación	✓ La docente escucha a cada grupo de estudiantes y menciona en que pueden mejorar antes de su presentación.	✓ Lista de cotejo	5'
Evaluación	✓ Se evalúa el juego de roles.	✓ Rúbrica	20'

III. Evaluación

Capacidad	Indicadores	Instrumentos
Expresión oral	Fluidez Vocabulario Entonación Pronunciación	Rúbrica

IV. Apéndice

NAME: _____ DATE: _____

Basic English Dialogs

DAILY ACTIVITIES MORNING ROUTINE

• Write the words in the correct spaces. Listen to check your answers.

DIALOG 1



John

Interviewer: Tell me about your _____.

John: After I get up, I always go _____!

Interviewer: What do you do after that?

John: After that, I _____ I'm a teacher.

go to work morning routine jogging

DIALOG 2



Tom

Interviewer: What do you do after you get up, Tom?

Tom: I _____, then go to school.

Interviewer: Do you _____ to school?

Tom: No, I always take a _____.

bus have breakfast walk

DIALOG 3



Julia

Interviewer: What do you do in the mornings, Julia?

Julia: I _____, then I go to my classes.

Interviewer: Are you a college _____?

Julia: Yes, I am. I _____ biology.

study student have brunch

Apéndice 3. Matriz de datos

		GRUPO EXPERIMENTAL - PRE TEST - (ANTES)						GRUPO EXPERIMENTAL - POST TEST (DESPUÉS)					
		Dimensión 01	Dimensión 02	Dimensión 03	Dimensión 04	SUMA	Variable	Dimensión 01	Dimensión 02	Dimensión 03	Dimensión 04	SUMA	Variable
		Pronunciación	Fluidez	Vocabulario	Entonación	Expresión oral	Expresión oral	Pronunciación	Fluidez	Vocabulario	Entonación	Expresión oral	Expresión oral
Estudiante	Grado	[2 - 5]	[2 - 5]	[2 - 5]	[2 - 5]	[0 - 20]	Nivel	[2 - 5]	[2 - 5]	[2 - 5]	[2 - 5]	[0 - 20]	[0 - 20]
1	Primero	2	5	3	4	14	3	3	5	3	5	16	4
2	Primero	3	3	2	2	10	2	4	2	3	3	12	3
3	Primero	3	2	4	5	14	3	4	5	5	5	19	5
4	Primero	2	2	3	5	12	3	3	3	5	3	14	3
5	Primero	5	3	2	4	14	3	4	5	5	5	19	5
6	Primero	3	5	4	2	14	3	3	3	5	5	16	4
7	Primero	3	2	3	2	10	2	4	4	4	4	16	4
8	Primero	3	3	5	3	14	3	4	3	5	4	16	4
9	Primero	2	2	5	5	14	3	3	5	4	5	17	4
10	Primero	2	3	4	5	14	3	4	4	5	5	18	4
11	Primero	4	3	5	4	16	4	4	4	4	4	16	4
12	Primero	3	3	4	3	13	3	4	5	5	5	19	5
13	Segundo	2	2	4	2	10	2	4	3	4	4	15	3
14	Segundo	3	4	3	2	12	3	5	4	4	3	16	4
15	Segundo	3	2	2	5	12	3	5	3	3	4	15	3
16	Segundo	3	3	2	3	11	3	4	4	5	2	15	3
17	Segundo	3	4	2	3	12	3	3	5	5	5	18	4
18	Tercero	3	2	2	3	10	2	4	4	4	4	16	4
19	Tercero	3	3	2	3	11	3	5	4	4	4	17	4
20	Tercero	4	4	3	3	14	3	5	5	5	5	20	5
21	Tercero	3	3	3	3	12	3	5	4	3	5	17	4
22	Tercero	3	3	2	3	11	3	4	3	4	4	15	3
23	Tercero	3	4	3	3	13	3	5	5	2	3	15	3
24	Tercero	3	2	3	3	11	3	4	3	5	4	16	4
25	Tercero	3	3	2	3	11	3	2	5	4	4	15	3
26	Tercero	3	3	2	3	11	3	4	5	4	2	15	3
27	Tercero	3	4	2	3	12	3	5	5	4	2	16	4

28	Tercero	3	3	3	3	12	3	2	4	5	5	16	4
29	Tercero	3	3	2	3	11	3	3	4	4	4	15	3
30	Tercero	3	4	2	2	11	3	2	4	4	5	15	3
31	Cuarto	2	2	2	2	8	2	4	2	4	4	14	3
32	Cuarto	3	4	2	3	12	3	5	4	2	3	14	3
33	Cuarto	3	4	2	3	12	3	3	5	4	4	16	4
34	Cuarto	3	3	4	3	13	3	4	4	3	4	15	3
35	Cuarto	3	3	2	3	11	3	5	3	4	3	15	3
36	Cuarto	4	4	4	3	15	3	5	4	5	5	19	5
37	Cuarto	3	4	2	3	12	3	5	5	3	2	15	3
38	Cuarto	3	3	2	3	11	3	4	4	4	5	17	4
39	Cuarto	3	3	4	3	13	3	5	3	5	4	17	4
40	Cuarto	3	2	2	3	10	2	3	4	4	3	14	3
41	Cuarto	3	3	3	3	12	3	3	4	3	5	15	3
42	Cuarto	3	3	2	3	11	3	3	4	4	4	15	3
43	Quinto	4	3	2	3	12	3	4	5	5	4	18	4
44	Quinto	3	2	2	3	10	2	2	5	4	4	15	3
45	Quinto	2	3	3	3	11	3	5	2	5	4	16	4
46	Quinto	3	3	2	3	11	3	4	5	3	5	17	4
47	Quinto	3	3	2	3	11	3	4	4	3	4	15	3
48	Quinto	3	3	2	3	11	3	4	3	3	4	14	3
49	Quinto	3	4	2	3	12	3	5	2	5	5	17	4
50	Quinto	4	3	2	3	12	3	5	4	5	5	19	5
51	Sexto	3	3	2	3	11	3	5	4	4	3	16	4
52	Sexto	3	3	2	3	11	3	4	4	5	4	17	4
53	Sexto	3	3	2	3	11	3	4	3	5	3	15	3
54	Sexto	4	3	2	3	12	3	2	4	4	4	14	3
55	Sexto	3	2	2	3	10	2	4	5	3	4	16	4
56	Sexto	3	3	2	3	11	3	5	2	5	3	15	3
57	Sexto	4	3	2	3	12	3	4	3	3	5	15	3
58	Sexto	2	3	2	4	11	3	4	3	4	4	15	3
59	Sexto	3	4	2	3	12	3	4	5	2	4	15	3
60	Sexto	3	3	2	3	11	3	4	5	5	5	19	5
61	Sexto	3	3	4	3	13	3	4	4	3	4	15	3
62	Sexto	3	3	2	2	10	2	5	3	4	4	16	4

Codificación de las categorías según las dimensiones

Categoría	Puntaje (DIMENSIÓN)
En inicio	2
En proceso	3
Logro previsto	4
Logro destacado	5

Codificación de las categorías según la variable

Categoría	Puntaje (VARIABLE)
En inicio	[0 - 10]
En proceso	[11 - 15]
Logro previsto	[16 - 18]
Logro destacado	[19 - 20]