



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DEL JUEGO PARA INICIAR LA  
COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS EN  
ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL  
INICIAL DE LA I.E. N.º 580 DEL CENTRO  
POBLADO SAN JOSÉ TAMBO, DISTRITO DE  
SANTA MARÍA DEL VALLE, HUÁNUCO, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRA EN  
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA,  
CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTORA:

Bach. TIBURCIO ORBEZO, Rosa Elena.

ORCID: 0000-0002-8645-1042

ASESOR:

Mg. DE LA CRUZ MIRAVAL, Goyo.

ORCID: 0000-0002-5633-032X

HUÁNUCO - PERÚ  
2020

## **Equipo de Trabajo**

### **AUTOR**

Bach. TIBURCIO ORBEZO, Rosa Elena.

ORCID: 0000-0002-8645-1042

### **ASESOR**

De La Cruz Miraval, Goyo

ORCID: 0000-0002-5633-032X

### **JURADO**

Salinas Ordóñez, Lester

ORCID: 0000-0003-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza

ORCID: 0000-0001-90663892

Flores Sutta, Wilfredo

ORCID: 0000-0003-4269-6299

## Hoja de firma del jurado y asesor

---

Dr.LesterFroilan Salinas Ordoñez

**Presidente**

---

Mgr. AnaMaritzaBustamanteChávez

**Secretaria**

---

Mgr. WilfredoFlores Sutta

**Miembro**

---

Mgr. Goyo dela Cruz Miraval

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por bendecirme con la vida y las ganas de ser mejor cada día  
para Su gloria.

A nuestramadre Santísima Virgen María, por brindarme su maternal  
protección.

A mi querida familia, a mi mamita Oti, a mi papito Vicente y hermanos  
Maya, Nelly, Odi, Iris, Chente y Moni por su apoyo incondicional y  
motivación.

A mi amado esposo Israel, mi mejor amigo en las buenas y las malas.

A mis queridas hijas Fátima y Bernadette, milagros de amor, un  
manantial de alegría, energía, ternura y amor.

A mi tío Nelson, tía Elenita y mi cuñada Mimi, por su motivación para  
concluir el presente informe de investigación.

## **DEDICATORIA**

**A DIOS Y A NUESTRAMADRE  
SANTÍSIMA VIRGEN MARÍA.**

### **A MI FAMILIA:**

A mi amado esposo Israel, a mis queridas y preciosísimas hijitas Fati y Berni, mi motivación.

A mi añorado papá Visho, a mi amorosa mamá Oti, a mi dadivosa hermana Mayita, a mi tierna hermana Nelly, a mi íntegra hermana Odi, a mi alegre hermana Iris, a mi inspirador hermano Chentito, a mi ejemplar hermana Moni, a mi servicial mamá Meli, a mi íntegro papá José, a mi bondadosa cuñada Mimi, a mi añorado cuñado Chin, a mi amorosa tía madrina Gaby, a mi maternal mamá Michita, a mi alegre mamá Juanita, a mi luchador mamá Florcita, a mi primaveral comadre Yoly, a mi talentoso compadre Padre Wylliam, a mi preciosa ahijada Valerita, a mi tierna comadre Flor, a mi bondadoso compadre Guti, a mi creativa ahijada Maryfé, a mi laboriosa ahijada Charito Jimenez, a mi positiva ahijada Charito Guadalupe .

## RESUMEN Y ABSTRACT

En un mundo tan globalizado, la necesidad de comunicarnos en inglés va acrecentándose cada día, pues por lo general es el idioma que se emplea como medio de comunicación entre ciudadanos de diversas naciones.

El índice del dominio de inglés en el Perú fue bajo en el año 2018, según EF (Education First), una institución de enseñanza del Inglés fundada hace 50 años en Suecia; lo que nos lleva a cuestionar a los docentes si las estrategias que empleamos están siendo eficientes para el aprendizaje del idioma inglés de nuestros estudiantes.

Esta panorámica, se evidencia con claridad al observar que en la I.E. n.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del valle, Huánuco, 2019, los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años no se comunican oralmente en inglés de forma adecuada para su edad.

El presente informe de investigación responde la siguiente interrogante ¿La aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?

Con respecto a la metodología de la investigación se tuvo que: el tipo es cuantitativa, el nivel explicativo y el diseño pre-experimental.

Como resultados se pueden apreciar que hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 45% (a favor del pre test), En Proceso 5% (a favor del pre test), Previsto 50% (a favor del post test) y Destacado 0%. Respecto a probar la hipótesis de la presente investigación se procesó estadísticamente los datos obtenidos en el pre test y post test. Para ello, se utilizó la “prueba de los rangos con signo de

Wilcoxon” con un nivel de significancia de **0,05**; y se obtuvo que Sig. asintót. (Bilateral) es **0,000**; lo que indica que el valor de  $p < 0,05$ , concluimos que sí existió una diferencia significativa entre los datos de las dos pruebas; lo que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación.

Como conclusión cabe mencionar la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco.

**Palabras clave:** Juego, inglés, comunicación, oral, estrategia, niño.

## ABSTRACT

In such a globalized world, the need to communicate in English is increasing every day, since it is generally the language used as means of communication between citizens of different nations.

The index of English proficiency in Peru was low in 2018, according to EF (Education First), an English teaching institution founded 50 years ago in Sweden; which leads us as teachers to question if the strategies we use are being efficient for learning the English language of our students.

This panorama is clearly evident when observing that in the students of the initial level of 4 and 5 years of the educative institution. No. 580 of the San José Tambo populated center, Santa María del Valle district, Huánuco, 2019, do not communicate orally in English in an appropriate way for their age.

This research report answers the following question: Does the application of the game initiate oral communication in English in students of 4 and 5 years of initial level of I.E. No. 580 of the San José Tambo populated center, Santa María del Valle district, Huánuco, 2019?

Regarding the research methodology: the type is quantitative, the level is explanatory and the design is the pre-experimental.

As results, it can be seen that there is an important difference in the results of the pre-test and post-test, as can be seen in the levels of learning achievements: Initially 45% (in favor of the pre-test), In Process 5% (in favor of the pre test), Expected 50% (in favor of the post test) and Outstanding 0%. Regarding testing the hypothesis of the present investigation, the data obtained in the pre-test and post-test were statistically

processed. For this, the “Wilcoxon signed rank test” with a significance level of 0.05 was used; and it was obtained that Sig. asymptot. (Bilateral) is 0.000; indicating that the value of  $p < 0.05$ , we conclude that there is a significant difference between the data of the two tests; which leads us to accept the research hypothesis.

As a conclusion it is worth mentioning the application of the game initiates oral communication in English in students of 4 and 5 years of the initial level of I.E. No. 580 of the San José Tambo town center, Santa María del Valle district, Huánuco.

**Keywords:** Game, English, communication, oral, strategy, child.

-

## Contenido

1. TÍTULO DE LA TESIS.....	I
2. EQUIPO DE TRABAJO .....	II
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	III
4. AGRADECIMIENTO .....	IV
5. RESUMEN Y ABSTRACT .....	VI
6. CONTENIDO .....	X
7. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	XII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1 ANTECEDENTES .....	4
2.1.1 INTERNACIONALES:.....	4
2.1.2 NACIONALES: .....	5
2.1.3 LOCALES: .....	7
2.2 BASES TEÓRICAS RELACIONADAS CON EL ESTUDIO .....	8
2.2.1 APRENDIZAJE .....	8
2.2.1.1 Teoría constructivista .....	10
2.2.1.1.1 Teoría Psicogenética de Jean Piaget .....	11
2.2.1.1.2 Teoría de Vygotsky .....	12
2.2.1.1.3 Teoría de Ausubel .....	12
2.2.2 EL JUEGO.....	13
2.2.2.1 La importancia del juego.....	15
2.2.2.2 Teorías sobre el juego .....	17
2.2.2.3 Los estudiantes de cuatro años, el juego y las clases de inglés .....	21
2.2.2.4 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky .....	22
2.2.2.5 Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal" (ZDP).....	22
2.2.2.6 Desarrollo evolutivo del juego en la edad Infantil según Vygotsky .....	22
2.2.3 COMUNICACIÓN ORAL .....	23
2.2.3.1 Concepto de Comunicación Oral .....	23
2.2.3.2 Capacidades de la comunicación Oral en inglés.....	24
2.2.3.3 Características de una comunicación oral efectiva .....	26
2.2.3.4 Tipos de Comunicación.....	26

2.2.3.5 Axiomas de la comunicación .....	27
2.2.4 INGLÉS .....	27
2.2.4.1 Concepto del Inglés .....	27
2.2.4.2 Estrategias de enseñanza del idioma inglés.....	28
2.2.4.3 Estrategias de enseñanza oral del idioma inglés.....	29
2.3 HIPÓTESIS: .....	<b>30</b>
2.3.1 HIPÓTESIS GENERAL: .....	30
2.3.2 HIPÓTESIS NULA: .....	30
2.3.3 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	30
2.4 VARIABLES .....	<b>30</b>
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: .....	30
2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: .....	31
<b>III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>31</b>
3.1 EL TIPO Y EL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN: .....	<b>31</b>
3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:.....	<b>32</b>
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	<b>33</b>
3.4 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y LOS INDICADORES: ...	<b>36</b>
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:.....	<b>41</b>
3.5.1 MEDICIÓN DE VARIABLES:.....	42
3.6 PLAN DE ANÁLISIS:.....	<b>43</b>
3.7 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	<b>45</b>
<b>IV RESULTADOS .....</b>	<b>48</b>
4.1 RESULTADOS .....	<b>48</b>
4.1.1 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	<b>53</b>
4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	<b>56</b>
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>58</b>
<b>ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....</b>	<b>60</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>61</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>64</b>

## Índice de Tablas y Gráficos

### Índice de Tablas

Tabla 1 Cuadro de diseño de la investigación .....	33
Tabla 2 Población de estudiantes de la I.E. N° 580 del Centro Poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019. ....	34
Tabla 3. Muestra de estudiantes de la I.E. N° 580 del Centro Poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019. ....	34
Tabla 4. Operacionalización de Variables .....	36
Tabla 5. Técnicas e instrumentos.....	41
Tabla 6 Baremo de la variable logro de capacidades.....	43
Tabla 7 Matriz de consistencia.....	45
Tabla 8 Resultados de la comunicación oral en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	48
Tabla 9 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión obtiene información de textos que escucha en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	49
Tabla 10 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	51
Tabla 11 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión interacción con otras personas para intercambiar información en inglés según el pre test y post test aplicados a los	

estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	52
Tabla 12 Prueba de normalidad. ....	54
Tabla 13 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. ....	54
Tabla 14 Estadístico de contraste. ....	55
Tabla 15 Resumen de procesamiento de datos. ....	56
Tabla 16 Estadísticas de fiabilidad. ....	56

## Índice de Gráficos

Gráfico 1 Resultados de la comunicación oral en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	48
Gráfico 2 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión obtiene información de textos que escucha en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	50
Gráfico 3 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	51
Gráfico 4 Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión interacción con otras personas para intercambiar información en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019. ....	53

## Introducción

En un mundo tan globalizado, la necesidad de comunicarnos en inglés va acrecentándose cada día, pues por lo general es el idioma que se emplea como medio de comunicación entre ciudadanos de diversas naciones.

El índice del dominio de inglés en el Perú fue bajo en el año 2018, según EF (Education First), una institución de enseñanza del Inglés fundada hace 50 años en Suecia; lo que nos lleva a cuestionar a los docentes si las estrategias que empleamos están siendo eficientes para el aprendizaje del idioma inglés de nuestros estudiantes.

Esta panorámica, se evidencia con claridad al observar que en la I.E. n.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del valle, Huánuco, 2019, los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años no se comunican oralmente en inglés de forma adecuada para su edad.

El presente informe de investigación se encuentra dentro de sus lineamientos de investigación del Programa de Maestría de Educación el cual se denomina aplicación de estrategias por lo cual se propuso la aplicación del juego para iniciar la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019, por ello se pretende responder la siguiente interrogante

¿De qué manera la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?

Siendo los problemas específicos:

- ¿De qué manera la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en

estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?

- ¿De qué manera la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?
- ¿De qué manera la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?

Y ante este problema planteado se tuvo, como objetivo principal Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Siendo los objetivos específicos:

- Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.
- Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

- Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Se justifica la presente investigación ya que proporciona información que indica que el juego inicia la comunicación oral en inglés en los estudiantes de la I.E. n.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del valle, Huánuco. Esta investigación sugiere a los docentes de la institución el uso de la estrategia del juego para iniciar la comunicación en inglés de los estudiantes. El interés de la institución es que los estudiantes mejoren notablemente en la comunicación oral en inglés.

Con respecto a la metodología de la investigación se tuvo que: el tipo es cuantitativa, el nivel explicativo y el diseño pre-experimental.

Como resultados se pueden apreciar que hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 45% (a favor del pre test), En Proceso 5%(a favor del pre test), Previsto 50% (a favor del post test) y Destacado 0%. Respecto a probar la hipótesis de la presente investigación se procesó estadísticamente los datos obtenidos en el pre test y post test. Para ello, se utilizó la “prueba de los rangos con signo de Wilcoxon” con un nivel de significancia de 0,05; y se obtuvo que Sig. asintót. (Bilateral) es 0,000; lo que indica que el valor de  $p < 0,05$ , concluimos que sí existe diferencia significativa entre los datos de las dos pruebas; lo que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación.

## **II. Marco Teórico**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1 Internacionales:**

**Olga Dolzhykova (2014)** con su trabajo titulado: "TEACHING ENGLISH THROUGH STORYTELLING TO YOUNG LEARNERS UKRAINIAN AND NORWEGIAN EXPERIENCES", presentado en la Universidad de Oslo, Noruega. El objetivo de la investigación fue "investigar cómo y en qué medida se cuenta el cuento. siendo utilizado como una herramienta didáctica en la enseñanza del inglés a jóvenes estudiantes en Ucrania y Noruega." el autor llega a la siguiente conclusión: "Concluyó que puede ser posible ayudar a establecer el técnica de narración de cuentos más firmemente en el proceso de enseñanza mediante el desarrollo de un conjunto de materiales de enseñanza diseñados y estructurados para jóvenes ucranianos en el periodo de lectura previa."

**Pablo Turrión Borrallo (2012)** con su trabajo titulado: "LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO: EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ALUMNOS DE PRIMARIA", presentado en la Universidad de Valladolid, España. El objetivo de la investigación fue "Determinar si los alumnos de primaria aprenden el inglés a través del aprendizaje cooperativo" el autor llega a la siguiente conclusión: concluyó "se puede considerar que el estudio que se ha realizado resulta muy interesante, puesto que ha sido una primera aproximación al aprendizaje cooperativo dentro de la enseñanza de lenguas extranjeras con alumnos de educación primaria ". (p. 379).

**Pedro José Mayoral Valdivia(2016)** presentó la investigación titulada "ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

A NIÑOS DE PREESCOLAR: EL CASO DE UN COLEGIO EN COLIMA, MÉXICO”, presentado en INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE , Jalisco, México; el objetivo de la investigación fue “analizar las características de las estrategias didácticas utilizadas en la práctica para enseñar el idioma inglés a niños de cinco a seis años del nivel preescolar”; tiene como conclusión que “Se puede afirmar que ahora es posible saber más sobre las estrategias didácticas para la enseñanza de inglés a nivel preescolar, específicamente en niños de cinco y seis años en la provincia de México.”

**Alma Rosa González Hinojosa(2015)** presentó la tesis “ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS UTILIZANDO LA PRODUCCIÓN ORAL” presentado en el Tecnológico de Monterrey, México; tuvo como objetivo “que estrategias de enseñanza el docente promueve en sus alumnos de primaria para desarrollar la habilidad de producción oral o speaking con la finalidad de que dominen este segundo idioma ”; en la cual concluye que “se puede decir que este análisis resultó bastante enriquecedor, aun y cuando el tema ha sido ampliamente estudiado, el conocimiento al respecto no termina mientras siga habiendo alumnos y docentes que encuentren nuevas y mejores metodologías de enseñanza.” (p.103)

### **2.1.2 Nacionales:**

**Mónica Helga Alvarez Cáceres(2015)** realizó la investigación en Lima “EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS POR MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS DE 4 AÑOS”, presentado en la Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú; con el objetivo :” esclarecer la relación que existe precisamente entre el aprendizaje de un segundo idioma y las estrategias metodológicas que emplea la maestra como base, enfocados en el juego, dándole así la oportunidad al niño de aprender”; concluye que

“los resultados indican que los estudiantes que participaron en el programa mejoraron el aprendizaje del idioma inglés a través del juego”

**Arellano, Chimana, Pumarrumi (2014)** realizaron la investigación en Lima “LOS JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y SU RELACIÓN CON EL TIPO DE ESTILO DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO A DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL FELIPE SANTIAGO ESTENÓS DEL DISTRITO DE CHACLACAYO, 2011.” Presentado en UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú; tuvieron como objetivo: Determinar la relación de los juegos con el aprendizaje del idioma inglés Y Después de realizar el tratamiento estadístico, concluyeron “que los juegos educativos se relacionan significativamente con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del tercer grado A de secundaria de la Institución Felipe Santiago Estenos en el año 2011” (p. iv).

**Marco Antonio Cirilo Asencios y. Tomas Ceferino Cirilo Asencios (2017)** en Huaraz presentó la tesis “EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI, 2016” presentada en la UNIVERSIDAD NACIONAL “SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO”, Huaraz, Perú; tuvo como objetivo “medir el grado de influencia del juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, departamento de Ancash.” ; la cual concluye que “luego de la

intervención pedagógica, con el juego como estrategia para el desarrollo de la creatividad se ha probado que el nivel de logro predominante en lo referente a la creatividad, flexibilidad, originalidad en el grupo experimental ha sido medianamente positivo” además muestra los resultados “promedio del 81%: 44% en Proceso, 25% en Logrado y 12% en Destacado, se ubicaron en los niveles favorables al logro de los indicadores planteados en la Matriz Valorativa; pero, contrariamente solo 19% se ubicó en el nivel de Inicio” (p.116).

### **2.1.3 Locales:**

**Clemente Retis, Juan Carlos (2015)** presentó una tesis titulada “LAS CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32223 “mariano dámaso beraún”-huánuco, 2015”; presentada en la Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú; tuvo como objetivo “mejorar la expresión oral en los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa N°32223 “Mariano Dámaso Beraún”; concluye que “en el pre test de los 30 estudiantes del 3° “A” que representa el 100% del grupo experimental, 11 % tuvo una buena expresión oral y el 89 % no tuvo una buena expresión oral.” (p.vii) Así mismo “del grupo control de los 27 estudiantes que representa el 100%, el 32 % tuvo una buena expresión oral y el 68 % no tuvieron una buena expresión oral.” (p. vii)

**Rosales Tarazona, Milagros Oquelinda (2015)** presentó la siguiente investigación “ LA LECTURA DE IMÁGENES EN EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL INTEGRADO “MARISCAL CÁCERES” DE HUÁNUCO – 2015”, presentado en la universidad de Huánuco,

Huánuco, Perú; tuvo como objetivo:”reinsertar al trabajo del aula el uso de la lectura de imágenes, las cuales tienen diversas aplicaciones y funcionalidades dentro del campo educativo más aun en el aprendizaje de Idiomas, en este caso del Inglés”; donde concluyó que “se ha consolidado los resultados a través del análisis e interpretación de los cuadros estadísticos, cuyos resultados nos conlleva a la discusión y a la contrastación de la hipótesis” (p.8) se puede decir que “se logró el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado de secundaria del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres”.” (p.8)

**Rosalía Violeta Celestino Silvestre (2017)** presentó la siguiente tesis “TÍTERES DE MANO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUANUCO - 2014.” ; presentada en la Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú; tuvo como objetivo:”Determinar si los títeres de mano influyen en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los alumnos de la I.E. N° 32004 “San Pedro”,Huánuco-2014 ”; Concluyó que “donde se puede decir que se logró mejorar la expresión oral en inglés en los alumnos del 5to grado “B” de primaria de la Institución Educativa N°32004 “San Pedro”-Huánuco 2014.” (p.7)

## **2.2 Bases teóricas relacionadas con el estudio**

### **2.2.1 Aprendizaje**

Según (Heredia Escorza & Sánchez Aradillas, 2013) manifiestan que el aprendizaje es “Un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia. Cambio relativamente permanente en las asociaciones y representaciones mentales como resultado de la experiencia”

Lo que indica que para aprender se debe partir de una experiencia y así poder lograr un cambio de conducta, en las asociaciones mentales y representaciones.

El aprendizaje según (Diaz & Quiroz, 2001) es una “categoría relacionada con las actividades de los estudiantes para procurar desarrollos intelectuales, físicos y morales. Es el proceso dirigido a la formación de sentimientos, pensamientos, convicciones, conocimientos, actitudes, hábitos y valores” (p.121).

El aprendizaje es un proceso para formar los sentimientos, conocimientos, valores, etc.

### **El aprendizaje constructivista**

Según el aporte de (Rodrigo & Arnay, 1997) “la perspectiva constructivista del aprendizaje sostiene la idea de que se debe promover que el alumno realice aprendizajes significativos, es decir, que no memorice literalmente la información nueva, sino que la comprenda” (p.146).

La finalidad en definitiva es que el estudiante adquiera aprendizaje significativo, es decir que comprenda para siempre.

### **Enseñanza**

Una definición sencilla es de (Diaz & Quiroz, 2001) “enseñanza, categoría que se refiere a las actividades con las cuales el docente establece un orden en la actividad y practica de los estudiantes, su función es la de procurar el desarrollo de la personalidad de los estudiantes” (p.121).

La enseñanza son las actividades que el docente realiza para que los estudiantes desarrollen su personalidad.

### **Lo primordial para una enseñanza constructivista**

Según (Rodrigo & Arnay, 1997)

para realizar una enseñanza constructivista, ¿Qué es lo mas prioritario?: asumir la teoría constructivista para que exista concordancia entre lo que se piensa y lo que hace; generar un clima distendido y de respeto en clase, para posibilitar la participación y construcción de los alumnos; desarrollar una metodología predominantemente psicocéntrica, aunque se utilicen otros métodos complementarios ; y, por ultimo, disponer de las condiciones y hacer uso de las estrategias que facilitan la construcción del conocimiento en los alumnos (p.300).

Lo esencial en una enseñanza constructivista debe ser: debe haber concordancia en lo que se realiza y lo que se piensa, propiciar un ambiente de respeto en clase, permitir la participación y construcción de los estudiantes, poner en práctica una teoría psicocéntrica y finalmente emplear estrategias para emplear el constructivismo.

### **Enseñanza aprendizaje constructivista**

Según (Rodrigo & Arnay, 1997):

La concepción constructivista nos muestra el aprendizaje escolar como el resultado de un complejo proceso de intercambios funcionales que se establecen en tres elementos: el alumno que aprende, el contenido que es objeto del aprendizaje y el profesor que ayuda al alumno a construir significados y a atribuir sentido a lo que aprende. Lo que el alumno aporta al acto de aprender, su actividad mental constructiva, es un elemento mediador entre la enseñanza del profesor y los resultados de aprendizaje a los que llega. Recíprocamente, la influencia educativa que ejerce el profesor a través de la enseñanza es un elemento mediador entre la actividad mental constructiva del alumno y los significados que vehiculan los contenidos escolares (p.300).

Lo esencial en la enseñanza aprendizaje constructivista es lo que el alumno aporta a su aprendizaje es decir su actividad mental constructiva.

### **Concepto del constructivismo**

De acuerdo a (De Zubiría, 2001) señala que “el sujeto aprehende y representa al objeto de conocimiento tal como se da en la realidad, independientemente del sujeto cognoscente” (p.204).

Es decir que el sujeto representa al objeto de manera real.

#### **2.2.1.1 Teoría constructivista**

(Fundación Belén, 1996) manifiesta que el aprendizaje según la teoría constructivista “sucede mediante la experimentación y no porque se les explique lo que sucede”. Además “acentúa que el aprender no es un proceso de “todo o nada” sino que las personas aprenden la nueva información que se les presenta construyendo sobre el conocimiento que ya poseen”. Es necesario que “los profesores determinen constantemente el conocimiento que sus estudiantes han ganado para cerciorarse de que las percepciones de los estudiantes del nuevo conocimiento son lo que había pensado el profesor”.

Los profesores encontrarán que la construcción de los estudiantes a partir del conocimiento ya existente, cuando se les pregunta por la nueva información, pueden cometer errores. Se conoce como error de la reconstrucción cuando llenamos los agujeros de nuestro entendimiento con lógicos, aunque incorrectos, pensamientos. Los profesores necesitan coger e intentar corregir estos errores, aunque es inevitable que algunos errores de reconstrucción continuarán ocurriendo debido a nuestras limitaciones innatas de recuperación. En la mayoría de las corrientes pedagógicas basadas en el constructivismo, el papel del profesor no es sólo observar y determinar sino también conectar con los estudiantes mientras que están realizando actividades y se están preguntando en voz alta, planteándoles preguntas a los estudiantes para estimular del razonamiento.

La teoría constructivista está basada en que el estudiante construye sus conocimientos a partir de sus conocimientos existentes.

#### **2.2.1.1.1 Teoría Psicogenética de Jean Piaget**

(Fundación Belén, 1996) indica que el aprendizaje en la teoría de Jean Piaget es “el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo”. En cada etapa “la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar”. El desarrollo gradual se da a través de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio. Según

Jean Piaget, el desarrollo humano “parte en función de los reflejos arcaicos, el niño nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio (el primer esquema básico del hombre, es el acto de chuparse el dedo pulgar dentro del vientre materno), con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo”.

El Desarrollo Cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocer. El equilibrio está presente desde la edad fetal, y son reflejos que le permiten su supervivencia en el medio, en cambio el desequilibrio, se produce cada vez que el niño vive una situación nueva, que no conoce ni sabe.

Para el desarrollo cognitivo es necesario que haya equilibrio y desequilibrio, los cuales favorecen al aprendizaje y permiten la acomodación.

#### **2.2.1.1.2 Teoría de Vygotsky**

(Fundación Belén, 1996) indica que Vygotsky desarrolló y dio nombre al concepto de desarrollo próximo, el cual “se engloba dentro de su teoría sobre el aprendizaje como camino hacia el desarrollo”. Vygotski indica que “la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera como la herramienta fundamental”. Por ello, “la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería interiorizada en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, la fuente de la formación conceptual”.

El lenguaje es un elemento fundamental para el desarrollo de la inteligencia.

#### **2.2.1.1.3 Teoría de Ausubel**

(Fundación Belén, 1996) dice que “el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste

puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características”. Por ello, el aprendizaje escolar “puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo”. Con respecto al aprendizaje significativo, “los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno”. Ello sucede cuando el estudiante “relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando”.

El aprendizaje por descubrimiento permite al estudiante adquirir un aprendizaje significativo.

### **2.2.2 El Juego**

La palabra juego proviene de dos palabras en latín “iocum” y “ludus-ludere” que significan ambas broma, chiste y diversión.

Aquí se tienen algunas definiciones del juego:

(Ortega Ruiz, 1992) nos muestra un concepto del juego de Vygotsky (1934): “Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras...” y continúa “...que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.” (p. 160)

Vygostki tiene un concepto bastante completo en el que indica que el juego es importante para el desarrollo del niño y en que la interacción dan como resultado la obtención de ciertas habilidades y conocimientos.

Según (Madeiros, 2005) reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. (p.97)

Madeiros nos indica que el juego es una actividad social, el cual tiene un objetivo y reglas.

(Jiménez, 2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución”(p.43).

Mientras Jiménez nos dice que el juego se lleva a cabo a partir de las experiencias creativas permitiendo el desarrollo de ciertas dimensiones: estéticos, comunicativos, éticos y cognoscitivos.

(Froebel, 2003) uno de los primeros psicólogos en realizar estudios sobre el juego llevado a cabo en el aula, consiguió mediante su enfoque pedagógico en el cual predomina el juego, poner atención en las diversas individualidades del niño, sus intereses, necesidades e inclinaciones. Decía “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); a través del juego el niño exteriorizaba grandiosas verdades que se localizaban latentemente en él.

(THIÓ DE POL, 2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Estos autores afirman que el juego es libre y flexible, donde el niño decide aceptar pautas y donde lo más importante es el proceso del juego en sí y menos importante el resultado.

Según (Huizinga, 1987) en el libro de del (Toro, 2013) afirma que:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”.

(p.2)

Huizinga nos manifiesta que el juego es libre que tiene límites de tiempo y espacio, además tiene reglas que se deben cumplir a cabalidad. Menciona sentimientos como la tensión y alegría que se siente al jugar, esto no mencionaron los anteriores autores.

(Zabalza, 1987) nos dice que Bruner (1986) define el juego como:

“Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos.” (p.183) “En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo” (p.183).

Bruner nos indica que el juego permite exteriorizar nuestros deseos.

### **2.2.2.1 La importancia del juego**

El juego es importante para el infante. Según (Farreny, 1997) “El juego es para los niños una fuente de enseñanza indispensable e insustituible: mediante él expresan sus posibilidades, les ayuda a desarrollar la imaginación, a descubrir sus propias capacidades y las posibles utilidades de los objetos” (p.21). Farreny nos manifiesta la

importancia del juego a tal punto que es insustituible para el niño, le ayuda a descubrir sus capacidades y hacer crecer su imaginación.

Según Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997) “los beneficios del juego están en cuatro áreas generales: a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promueven la competencia comunicativa, motivan y son divertidos. b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa. c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana. d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos. “ (p.42)

### **Tipos de juego**

La clasificación es la siguiente según Piaget:

**El juego funcional o de ejercicio:** Son del estadio sensoriomotor, entre los dos primeros años de vida, el cual consiste en repetir una acción por el placer de obtener el resultado de manera inmediata. Se llevan a cabo con objetos o sin objetos. Con su propio cuerpo, con objetos y con personas.

**El juego simbólico:** Se llevan a cabo en el estadio preoperacional, es decir entre los 3 a 6 o 7 años, el cual consiste en simular, objetos, personajes, situaciones que no están presente en el momento del juego.

**El juego de reglas:** emplea reglas para su ejecución a partir de los 6 años.

**El juego de construcción:** Se pueden emplear desde el primer año de vida y en todos los estadios. Por ejemplo construcción con bloques.

### **2.2.2.2 Teorías sobre el juego**

#### **Teorías psicológicas del juego del siglo XIX**

##### **o Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:**

Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) Sus teorías están basadas en que el ser humano juega para gastar la energía del día que le sobra después de realizar sus actividades cotidianas. El fin del juego es recreativo y no natural. Esta necesidad de gastar la energía del día también la tiene los animales, la diferencia entre el ser humano está en que este último realiza actividades estéticas.

##### **o Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:**

Lázarus expone una teoría contraria a la de Herber Spencer y Friedrich Schiller pues manifiesta que mediante el juego se recupera energía después de que se ha gastado energía en actividades más serias en las que se necesitan más esfuerzo y concentración. Mediante el juego liberamos tensiones y nos alejamos por un rato de la rutina diaria.

##### **o Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross**

Karl Gross presenta que el juego para el niño es una manera de imitar a los adultos, además desarrolla diversas habilidades que necesitarán en su futuro.. Para entender la idea tenemos a Garaigordobil (2003) quien dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25)

#### **Las teorías de la primera mitad del siglo xx**

### **o Teoría de la recapitulación de Stanley Hall**

Esta teoría la sostiene Hall, quien manifiesta que el niño al jugar trae actividades de sus antiguas generaciones, más tarde este mismo autor manifiesta que el juego es un hecho que prepara al niño para su adultez.

### **o Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr**

La teoría del ejercicio preparatorio la manifiesta Carr, quien dice que durante el juego los niños ejercitan su cerebro lo que ocasiona un desarrollo neurológico y físico. También Carr dice que mediante el juego el niño se desahoga.

### **o Teoría general del juego de Buytendik**

Buytendik opina de manera opuesta a Gross, es incorrecta que el niño necesite practicar las actividades psicomotoras, Buytendik dice que igualmente esas actividades maduran sin necesidad de ensayo.

Buytendik piensa que si el niño está haciendo ejercicios preparatorios entonces ya no está jugando. El infante juega simplemente porque es un niño, el juego le ayuda a ser autónomo y le permite descubrir su "yo".

Según Buytendik el juego se lleva a cabo debido a estos impulsos:

- Ambigüedad con que los niños realizan sus movimientos,
- Impulsividad,
- Cobardía
- Emotividad,

Buytendik considera al juguete muy importante durante el juego

### **o Teoría de la ficción de E. Claparède**

Claparède manifiesta que juego lo define quien juega, el juego es la actitud del infante frente al mundo, su importancia radica en la forma en que actúa el infante. Mediante el juego se crea la personalidad del infante.

#### **o El psicoanálisis de Sigmund Freud**

Freud expone que el juego posee naturaleza emocional, mediante el cual el infante muestra sus deseos insatisfechos, sus sentimientos reprimidos Freud considera que mediante el juego el infante supera algunos momentos traumáticos, esto se da con la repetición del mismo juego.

#### **Las teorías de la segunda mitad del siglo xx**

##### **o Teoría socio histórica de Lew Vygotski**

Vygotski manifiesta que el juego nace de una necesidad, defiende que el juego nace a partir de la necesidad, es un elemento esencial para el desarrollo del niño Dice que el juego es espontáneo y socializador, ya que mediante el juego el infante conoce sus capacidades, límites y normas sociales

Vygotski emplea la frase “Zona de desarrollo próximo”

(ZDP) se refiere a la distancia que hay entre lo que el infante es capaz de aprender y lo que en realidad sabe , dicha distancia se acorta cuando el infante cuenta con los recursos necesarios entre ellos las personas que lo rodean.

##### **o Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget**

Piaget manifiesta que el juego es una necesidad para el niño ya que es la única forma con que cuenta para interactuar con la realidad, a través del juego los infantes muestran sus estructuras mentales, según Piaget el juego es un acto intelectual muy parecido al pensamiento, la diferencia radica en que el pensamiento busca un fin, a diferencia del juego que es un fin en sí mismo.

Piaget dividió en cuatro estadios el desarrollo intelectual y son:

- Estadio sensoriomotor (0- 2 años): En este estadio predominan

los juegos de construcción y motores

- Estadio preoperacional ( 2 - 6 años): En este estadio predominan

los juegos de construcción y simbólicos.

- Estadio operacional concreto ( 6 - 12 años): En este estadio predominan

los juegos de construcción y reglado.

- Estadio operacional formal (de 12 o más años): En este estadio predominan

los juegos de mesa, juegos de deducciones y juegos de rol

#### **o Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner**

Bronfenbrenner considera que hay una relación entre el entorno en el que vive el niño y su forma de jugar afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven; aclara que en el juego del niño este muestra como percibe él su entorno más no muestra cómo en realidad es su entorno

#### **o Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos**

Huizinga y Caillos manifiestan que el infante en el juego muestra su cultura, tradiciones, normas sociales y costumbres; por ello los juegos son diferentes en cada cultura.

#### **o El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon**

Wallon afirma que mediante el juego el niño se desarrolla armónicamente; además dice que el juego y la actividad seria tiene la misma materia; la diferencia está en la actitud con que se lleva a cabo.

Wallon afirma que el juego permite conocer al infante el mundo exterior, imitando a las personas . Cualquier actividad se puede considerar un juego siempre y cuando se haga libremente, el juego deja de ser juego si es obligado.

### **2.2.2.3 Los estudiantes de cuatro años, el juego y las clases de inglés**

Los juegos crean un ambiente relajado y divertido dentro del aula, promoviendo sólo las relaciones sociales entre ellos y con el docente. Tal como lo indica (Serrano, 1981)“A través del juego, se consigue despertar en los niños una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa, puesto que promueven situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico e implícitos en los viejos métodos repetitivos o las simples preguntasrespuestas”. (p.35)

El uso didáctico del juego no sólo resulta divertido a los estudiantes sino que es un recurso imprescindible para que en la clase de inglés puedan mejorar los diferentes aspectos del idioma como la pronunciación, el vocabulario ,etc.

Los juegos pueden ser simples los cuales requieren poco tiempo para prepararlos, o ser complicados y necesitar más recursos y tiempo para su desarrollo. Estos pueden ser competitivos, sea que los estudiantes actúen en equipos o individualmente, tratando de ser los primeros en alcanzar la meta, o bien juegos cooperativos, y en este caso, trabajarán en grupos para conseguir alcanzar el objetivo propuesto, se recomienda el trabajo cooperativo antes que el individual.

Se debe procurar que los juegos permitan realizar diferentes interacciones entre los estudiantes y que les den la oportunidad de hablar tanto inglés como sea posible en las clases.

Los juegos son una parte esencial para el desarrollo del niño y promoverá el interés y la participación activa del estudiante en clase, convirtiéndose en un importante canal de participación e integración del niño dentro del grupo. Los juegos conducirán hacia un aprendizaje significativo de la lengua extranjera.

#### **2.2.2.4 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

La Teoría de Vygotsky enfatiza en la participación proactiva de los niños con su entorno, gracias al proceso colaborativo se desarrolla el conocimiento. Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934) sostuvo que los infantes desarrollan su aprendizaje a través de la interacción social: adquirieron nuevas y mejores habilidades cognitivas.

Las actividades que se llevan a cabo de manera compartida permiten a los infantes interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamientos de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

#### **2.2.2.5 Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal" (ZDP)**

La zona de desarrollo proximal (ZDP) es la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos.

El papel del mayor conocedor que el niño es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor.

#### **2.2.2.6 Desarrollo evolutivo del juego en la edad Infantil según Vygotsky**

En el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil se destacan dos fases significativas:

Primera fase (2 a 3 años) en la cual los infantes juegan con los objetos según el significado que su entorno social cercano les proporcione.

Tiene dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.

Segunda fase (3 a 6 años), a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Hay un interés por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitándolos, lo representan. Desarrollan sus habilidades afectivas y comunicativas.

### **2.2.3 Comunicación Oral**

Según Elena Muñoz (2010) rescatamos que comunicación viene del término en latín *communicare* lo que significa compartir, entonces la comunicación permite poner en común un grupo de información con otras personas que están interesadas las cuales pueden aportar y comentar.

#### **2.2.3.1 Concepto de Comunicación Oral**

Según (Real Academia Española) Comunicación es “Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.”

La comunicación Oral según señala el ministerio de educación del Perú es una interacción dinámica entre locutores quienes mediante la comunicación manifiestan sus emociones e ideas, debe haber una producción y comprensión correcta y así se de un proceso activo de esta manera construir el sentido de las variadas clases de textos que se emite o escucha para conseguir un fin. Durante el proceso de la comunicación oral el estudiante emplea sus actitudes, conocimientos y habilidades que vienen del lenguaje oral y de su entorno.

La comunicación oral requiere el empleo de diversas estrategias conversacionales teniendo presente los modos de cortesía dependiendo del contexto sociocultural, se

refiere a tomar el turno en el momento preciso, enriquecer, mantener el tema que se conversación y así poder persuadir, negociar cooperar, etc.

Con el fin de construir el sentido de los textos orales, es necesario entender que la oralidad es una actividad social en el cual el estudiante interactúa con diversos grupos o comunidades socioculturales, por esto el estudiante debe emplear la oralidad de manera creativa y responsable pensando que lo dicho puede tener consecuencias.

Según (Ministerio de Educación - Perú, 2016) “La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.” (p.21)

La comunicación oral, según (Ministerio de Educación - Perú, 2016)

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa o escucha, para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea. Esta competencia también implica el uso adecuado de diferentes estrategias conversacionales considerando los modos de cortesía de acuerdo al contexto sociocultural, como tomar el turno oportunamente, enriquecer y contribuir al tema de una conversación y mantener el hilo temático con el fin de negociar, persuadir, cooperar, entre otros. Para construir el sentido de los textos orales, es indispensable asumir la oralidad como una actividad social donde el estudiante interactúa con distintos grupos o comunidades socioculturales. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta la repercusión de lo dicho (Ministerio de Educación - Perú, 2016, p. 93).

### **2.2.3.2 Capacidades de la comunicación Oral en inglés**

Además, en el currículo 2016 el ministerio de educación del Perú muestra sus capacidades de la competencia.

Según (Ministerio de Educación - Perú, 2016) “Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas.”(p.21)

La primera capacidad se refiere a que el estudiante obtiene información a partir de textos orales, el estudiante es capaz de extraer información de textos orales explícitos.

La segunda capacidad nos dice que el estudiante infiere e interpreta a partir de textos orales lo que indica que el estudiante no solamente recaba información explícita sino también implícita (es decir lo verbal y no verbales, producción estética del lenguaje y las intenciones del interlocutor) los cuales le permiten al estudiante deducir nuevas informaciones.

La tercera capacidad nos indica que el estudiante debe adecuar, organizar y desarrollar sus ideas de forma cohesionada y coherente, de esta manera habrá una comunicación eficiente.

La cuarta capacidad indica que el estudiante emplea diversos recursos no verbales como gestos y movimientos corporales y recursos paraverbales como el tono de su voz y uso de silencios para transmitir información enfatizando, matizando significados y lograr producir efectos en el interlocutor.

La quinta capacidad indica que el estudiante interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, haciendo rol de oyente o de hablante de manera oportuna.

La sexta capacidad indica que el estudiante reflexione y evalúe el texto, esto implica que el estudiante realice comparaciones a partir de sus experiencias, del contexto sociocultural y de las intenciones del interlocutor.

### **2.2.3.3 Características de una comunicación oral efectiva**

Durante una exposición con diapositivas, muchas veces el oyente termina la lectura de estas antes del expositor, causando su distracción, se recomienda que haya algo de intriga para tener la atención del oyente. El expositor debe tratar de captar su interés de los que escuchan llevándolos a la reflexión. La diferencia entre la comunicación oral y la comunicación escrita es que el oyente tiene la oportunidad de releer el texto para tratar de entenderlo, esto no sucede en la comunicación oral ya que el oyente sólo tiene una única oportunidad de escuchar al ponente de entenderlo y de interesarse; por ello es recomendable que la comunicación oral debe ser breve y clara. Si se va a realizar una comunicación oral a partir de texto escrito se debe poner en práctica la regla conocida de las tres eses; es decir se debe seleccionar primero, luego sintetizar y por último simplificar el contenido. También es recomendable informarse sobre lo que expondrán los otros ponentes para no ser redundantes e incluso evitar ser contradictorios.

### **2.2.3.4 Tipos de Comunicación**

Los tipos de comunicación son: Verbal, No verbal y Gráfica.

La comunicación verbal emplea la palabra para dar el mensaje, esta se divide en comunicación oral y escrita.

La comunicación No verbal emplea tono de voz, expresiones faciales, movimientos, patrones de contacto, diferencias culturales, etc.

La comunicación gráfica emplea fotografías, pinturas, logotipos, diagramas, mapas, iconos, etc.

### **2.2.3.5 Axiomas de la comunicación**

Según (Real Academia Española) Axioma es “Proposición tan clara y evidente que se admite sin demostración.”

Para Watzlawick, existen cinco axiomas que rigen el lenguaje desde una perspectiva constructivista-sistémica:

- Es imposible no comunicar.
- Los niveles de contenido y las relaciones de la comunicación. (el mensaje se interpreta de acuerdo a la relación que tengan emisor y receptor)
- La puntuación de la secuencia de hechos. (bidireccional, la pausa)
- Comunicación digital y analógica. (verbal y no verbal)
- Interacción simétrica y complementaria. (entre iguales, entre jerarquías)

### **2.2.4 Inglés**

#### **2.2.4.1 Concepto del Inglés**

La palabra Inglés proviene del francés antiguo “angleis”

(Real Academia Española, s.f.) define Inglés como “Lengua germánica occidental que se habla como lengua materna en el Reino Unido, Irlanda, América del Norte y también en muchas partes de Oceanía, África y Asia, y que se emplea como lengua de comunicación en todo el mundo”

El inglés es un idioma que se habla en gran parte del mundo, es una lengua germánica occidental. Como lengua materna se habla en América del Norte, el Reino Unido, Irlanda y algunos lugares de Oceanía, África y Asia. A continuación, veremos el origen del inglés y su evolución. Se considera que para su aprendizaje se recomienda primero aprender a escuchar, luego hablar, después leer y por último escribir.

#### **2.2.4.2 Estrategias de enseñanza del idioma inglés**

Según (Mayoral, 2016), El GTM o método Gramática-Traducción, este método actualmente no es muy empleado se basa en enseñar gramática y traducción. Se usa la lectura y escritura, este método emplea: memoria, reglas, vocabulario, listas, traducción, análisis de contraste.

La enseñanza del idioma situacional o “Situational Language Teaching (SLT)” implica que el docente presenta las oraciones de ciertas situaciones de manera oral, el estudiante escucha y repite, después se muestra la gramática y por último el estudiante escribe. El estudiante puede reproducir una situación similar a la mostrada.

El método “Audio-Lingualism (MA-L)” o audio-lingual, se basa en el conductismo de Skinner (1981) el cual se basa en tres elementos un estímulo, una respuesta relacionada directamente y un refuerzo. El objetivo es que se domine el idioma a nivel oral.

El método Total Physical Response (TPR), respuesta física total, tiene como objetivo el dominio de la oralidad del idioma, el docente realiza una repetición mecánica de comandos, el estudiante debe ejecutarlas mediante acciones.

El método Competency Based Language Teaching (CBLT) o la enseñanza del idioma basado en competencias “Evaluación basada en una escala única, en trabajos para desarrollar habilidades, conocimiento, actitud y conductas requeridas para un efectivo desempeño en la vida real. Desempeño en el trabajo, lenguaje social, aplicación para un trabajo, entrevistas etc”.

El método “Communicative language Teaching (CLT)” o enseñanza del idioma comunicativo. Se presenta un diálogo, los estudiantes lo repiten muchas veces luego se hacen preguntas y respuestas del diálogo.

#### **2.2.4.3 Estrategias de enseñanza oral del idioma inglés**

El método natural: El docente realiza un monólogo, luego se realizan preguntas y los estudiantes responden. Repiten, gesticulan y actúan los estudiantes. Los estudiantes no pueden ver el material escrito hasta que no hayan dominado la parte oral.

El método fonético: Se basa en ganar el dominio de la pronunciación, primero se les enseña vocales y consonantes, luego palabras, frases y diálogos.

Método Psicológico: Se ayuda al estudiante con imágenes, diagramas cuadros, objetos.

Método directo: Reúne las mejores características de los 3 anteriores métodos.: Ejercitar en pronunciación, uso directo del idioma, composición libre de temas tomados de la vida real, enseñanza inductiva de gramática, Traducción limitada, Lectura basada en contenido cultural.

Método ecléctico: Combina los anteriores métodos. Da énfasis al habla y al entendimiento.

## **2.3 Hipótesis:**

### **2.3.1 Hipótesis General:**

La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

### **2.3.2 Hipótesis Nula:**

La aplicación del juego no iniciará la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

### **2.3.3 Hipótesis específicas**

- La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.
- La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.
- La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

## **2.4 Variables**

### **2.4.1 Variable Independiente:**

El juego

**Dimensiones de la variable independiente:**

- Beneficios afectivos
- Beneficios comunicativos

**2.4.2 Variable Dependiente:**

Comunicación oral en inglés.

**Dimensiones de la variable dependiente:**

- Obtención de información de los textos que escucha en inglés
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés

### **III. Metodología**

#### **3.1 El tipo y el nivel de la investigación:**

**Tipo de la investigación:**

La investigación utilizará el tipo cuantitativo.

Según (Hernández Sampieri, 2014) El tipo cuantitativo lo define “Es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos brincar o eludir pasos. El orden es riguroso aunque desde luego, podemos redefinir alguna frase.” (p.4). Respecto a lo probatorio señala “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamientos y probar teorías”(p.4)

**Nivel de la investigación de la tesis:**

El nivel de investigación es explicativo.

Según (Hernández Sampieri, 2014) Los estudios explicativos “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian” (p.95)

Además “Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales.”(p.95)

Señala también “Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables”(p.95)

### **3.2 Diseño de la investigación:**

El diseño de la investigación es pre-experimental porque se controlará las variables independientes a través de la dependiente aplicando lista de cotejo antes y después del desarrollo de la estrategia de aprendizaje.

Según (Hernández Sampieri, 2014) El diseño pre experimental “se llama así porque su grado de control es mínimo. Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas” (p. 141)

Agrega “Este diseño no cumple con los requisitos de un experimento puro. No hay manipulación de variable independiente (niveles) o grupos de contraste (ni siquiera el mínimo de presencia o ausencia)” (p.141)

Señala también “Tampoco, hay una referencia previa de cual era el nivel que tenía el grupo en la olas variables dependientes antes del estímulo . No es posible establecer a causalidad con certeza ni se controlan las fuentes de invalidación interna.” (p. 141)

Manifiesta además “Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de la investigación en la realidad.” (p.141)

Tabla 1 Cuadro de diseño de la investigación

---

G	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
---	----------------	---	----------------

---

Fuente: (Hernández Sampieri, 2014) (p.141)

Donde:

G: Grupo de Sujetos

X: Tratamiento o estímulo

O<sub>1</sub>: Una medición previa de los sujetos de un grupo (lista de cotejo).

O<sub>2</sub>: Una medición posterior de los sujetos de un grupo (lista de cotejo).

Primero: Se selecciona el grupo

Segundo: Se aplica una medición previa

Tercero: Se administra el estímulo

Cuarto: Se aplica una medición posterior

Al grupo se le aplica una lista de cotejo previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una lista de cotejo posterior al estímulo.

### 3.3 Población y muestra

#### **Población**

El universo o población son 33 estudiantes del I.E. N° 580 San José - Tambo - Huánuco - Perú.

Según (Hernández Sampieri, 2014) Población es “un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”(p.174)

*Tabla 2* Población de estudiantes de la I.E. N° 580 del Centro Poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

<b>Población de estudiantes de la I.E. N° 580</b>			
	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Inicial de 3 años	7	4	<b>11</b>
Inicial de 4 años	6	5	11
Inicial de 5 años	5	6	11
Cantidad total	18	15	33

Fuente: Nómima

### **Muestra**

La muestra para esta investigación son los 22 estudiantes de 4 y 5 años la I.E. N° 580 del Centro Poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Según (Hernández Sampieri, 2014) La muestra probabilística es “subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser elegidos” (p.175)

*Tabla 3.* Muestra de estudiantes de la I.E. N° 580 del Centro Poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

<b>Muestra de estudiantes de la I.E. N° 580.</b>
--

	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Inicial de 4 años	6	5	11
Inicial de 5 años	5	6	11
Cantidad total	11	11	22

Fuente: Nómina

### 3.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

*Operacionalización de las variables juego y comunicación oral en inglés*

Tabla 4. Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
INDEPENDIENTE Juego.	(Ortega Ruiz, 1992) nos muestra un concepto del juego de Vygotsky (1934): "Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e	Según Vygotsky Hay un interés por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitándolos, lo representan. Desarrollan sus habilidades afectivas, comunicativas y cognoscitivas.	Beneficios afectivos	(1) Muestra empatía durante el juego (2) Es solidario con sus compañeros de grupo (3) Juega mostrando respeto hacia sus compañeros	Lista de cotejo

	<p>integradoras...” y continua “...que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.” (p. 160)</p>		<p>Beneficios comunicativos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Se deja entender durante el desarrollo del juego.</li> <li>(2) Manifiesta a los compañeros su deseo de continuar en el juego</li> <li>(3) Informa a sus compañeros sobre las reglas del juego</li> </ol>	
--	--	--	---------------------------------	---	--

			Beneficios cognoscitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Responde correctamente sobre lo que aprendió a través del juego.</li> <li>(2) Enseña a sus compañeros lo que aprendió</li> <li>(3) Realiza un dibujo mostrando lo que más le gustó del juego</li> </ul>	
DEPENDIENTE Comunicación oral en inglés	Según el (Ministerio de Educación - Perú, 2016, pág. 54)“Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz”	<p>Para la comunicación oral en inglés se realiza lo siguiente: Obtención de información de los textos que escucha en inglés Inferencia de información del texto. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Reflexión sobre el uso oral de la lengua extranjera Interacción con otras personas</p>	Obtención de información de los textos que escucha en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> <li>(2) Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> <li>(3) Señala los colores en inglés: red, blue, green. con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> <li>(4) Señala los colores en inglés: yellow, black and White con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> </ul>	Lista de Cotejo.
			Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys.</li> <li>(2) Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada0 caja: six toys, seven</li> </ul>	

		para intercambiar información en inglés		<p>toys, eight toys, nine toys, ten toys.</p> <p>(3) Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.</p> <p>(4) Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.</p>	
			Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<p>(1) Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.</p> <p>(2) Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?</p> <p>(3) Canta la primera parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>(4) Canta la segunda parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>(5) Canta la tercera parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>(6) Canta la cuarta parte de la canción</p>	

				<p>“ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.</p>	
--	--	--	--	--	--

### 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Tabla 5. Técnicas e instrumentos

Técnica	Instrumento
Observación	Lista de cotejo previa
Observación	Lista de cotejo posterior
Fichaje	Ficha bibliográfica

Fuente: Elaboración propia

La técnica que se aplicará en esta investigación es la observación y como instrumento se utilizará la lista de cotejo. La recolección de datos se obtendrá de la aplicación de la lista de cotejo en la muestra para luego procesarla e interpretar los resultados.

La observación es una técnica que consiste en observar el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para el posterior análisis. La observación es un elemento principal de todo proceso investigativo; en ella se basa el investigador para obtener la mayor cantidad de datos.

Según (Hernández Sampieri, 2014) La observación es “Método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables a través de un conjunto de categorías y subcategorías”(p.252).

La lista de cotejo según (Hadoc, 2020) “Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar (“O” visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto.”

Agrega “Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.”

La lista de cotejo consiste en una lista de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, capacidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar un puntaje, una nota o un concepto.

Además se empleó la técnica del fichaje con su instrumento la ficha. La técnica del fichaje permite registrar información de libros.

Según Lucarelli y Correa (1993) el fichaje "Consiste en recoger por separado esos fragmentos significativos de información, a fin de manejarla independientemente de su texto de origen." (p.98)

Agregan “Esta técnica puede dar lugar a nuevas organizaciones del tema que se está estudiando, a través de las relaciones que se establezcan con otros fragmentos fichados. Se puede confrontar información y puntos de vista, diferenciar datos, complementar otros”(p.98)

Según la (Real Academia Española) ficha es “f. Pieza de papel o cartulina, generalmente rectangular y de pequeño tamaño, en que se anotan datos generales, bibliográficos, jurídicos, económicos, policiales, etc., y que se archiva verticalmente con otras del mismo formato.”

### **3.5.1 Medición de variables:**

Para medir los resultados se aplicó la siguiente escala de calificación: la calificación vigesimal del 0 al 20 para las calificaciones de la lista de cotejo aplicada a cada estudiante.

Tabla 6Baremo de la variable logro decapacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Numérica y Descriptiva	18 – 20	<b>Destacado</b> Muy Bueno	Cuando el estudiante evidencia el logro de aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	14 - 17	<b>Previsto</b> Bueno	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 – 13	<b>En Proceso</b> Regular	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 – 10	<b>En Inicio</b> Deficiente	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

### 3.6 Plan de análisis:

En el plan de análisis lo primero a realizar es recopilar datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, en segundo lugar, procesar y cuantificar los datos obtenidos darle un tratamiento estadístico y en tercer lugar determinar una conclusión en relación a la hipótesis planteada y concluir con la confirmación o el rechazo de esta.

Los resultados obtenidos para ser procesados se apoyan en las técnicas de la estadística descriptiva e inferencial. La estadística descriptiva que nos ayudará a cuantificar los resultados tanto al inicio como al final de la investigación e interpretar dichos resultados, la estadística inferencial que nos va a dar un sustento de que

aplicando nuestra tesis en la muestra está tendrá el mismo impacto en toda la población.El programa estadístico a utilizar es el SPSS.

**Principios éticos:**

Con relación a los principios éticos Singer y Vinson (S&V) proponen cuatro principios a tener en cuenta: “Consentimiento informado, Valor científico, Confidencialidad y Beneficios”.

Por otro lado La maleficiencia según la (Real Academia Española) “f. Hábito o costumbre de hacer mal.”

La justicia “f. Principio moral que lleva a dar a cada uno lo que le corresponde o pertenece.”

Creo que es importante practicar hacer el bien y ser justo en todo accionar de nuestra vida.

### 3.7 Matriz de consistencia

Tabla 7 Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable(s)	Diseño	Instrumento
<p>¿De qué manera la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019?</p>	<p><b>a.- Objetivo general:</b></p> <p>Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <p><b>b.-Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la</li> </ul>	<p>Hipótesis General:</p> <p>La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <p>Hipótesis Nula:</p> <p>La aplicación del juego no iniciará la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San</p>	<p><b>V. Independiente:</b></p> <p>El juego</p> <p><b>Dimensiones V. Independiente:</b></p> <p>Beneficios afectivos</p> <p>Beneficios cognitivos</p> <p>Beneficios comunicativo</p> <p><b>V. Dependiente:</b></p> <p>Comunicación oral en inglés.</p> <p><b>Dimensiones V. Dependiente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtención de información de los textos que escucha</li> </ul>	<p>Investigación preexperimental:</p> <p>Consistió en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de la variable dependiente.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	<p>dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito</li> </ul>	<p>José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</li> <li>La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5</li> </ul>	<p>en inglés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</li> <li>Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés</li> </ul>		
--	---	---	---	--	--

	<p>de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar si la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019..</li> </ul>	<p>años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación del juego iniciará la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--

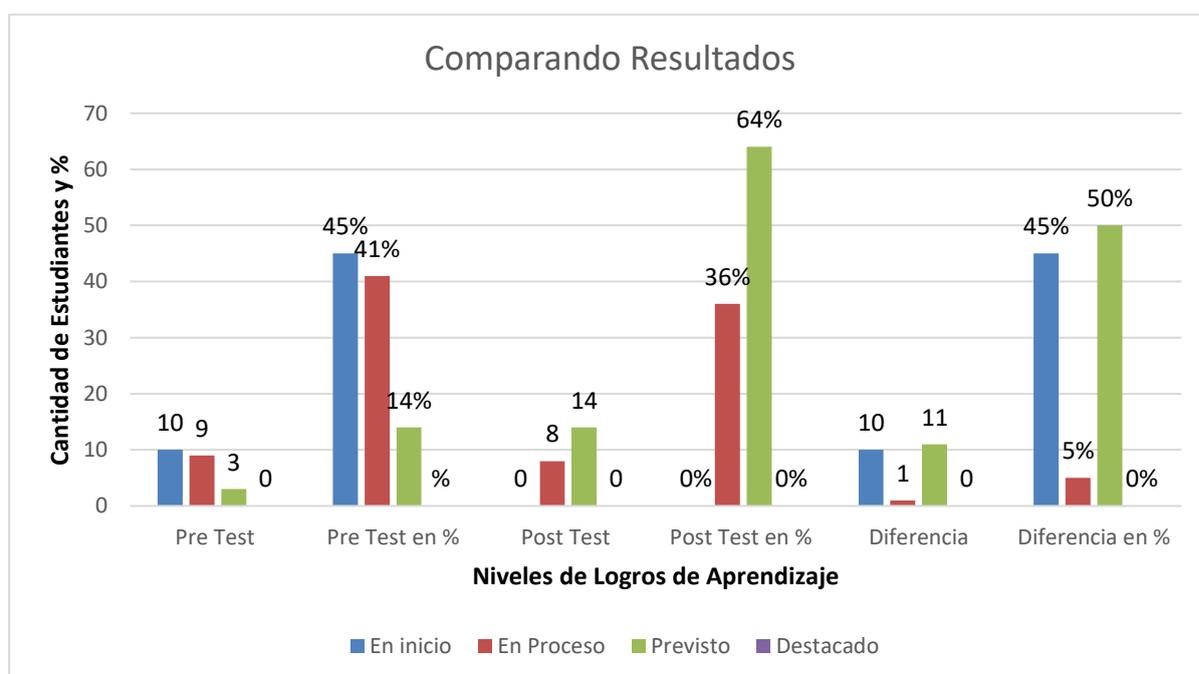
## IV RESULTADOS

### 4.1 Resultados

*Tabla 8* Resultados de la comunicación oral en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
	f	%	f	%	f	%
En Inicio	10	45%	0	0%	10	45%
En Proceso	9	41%	8	36%	1	5%
Previsto	3	14%	14	64%	11	50%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

*Gráfico 1* Resultados de la comunicación oral en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.



**Fuente:** Matriz de datos

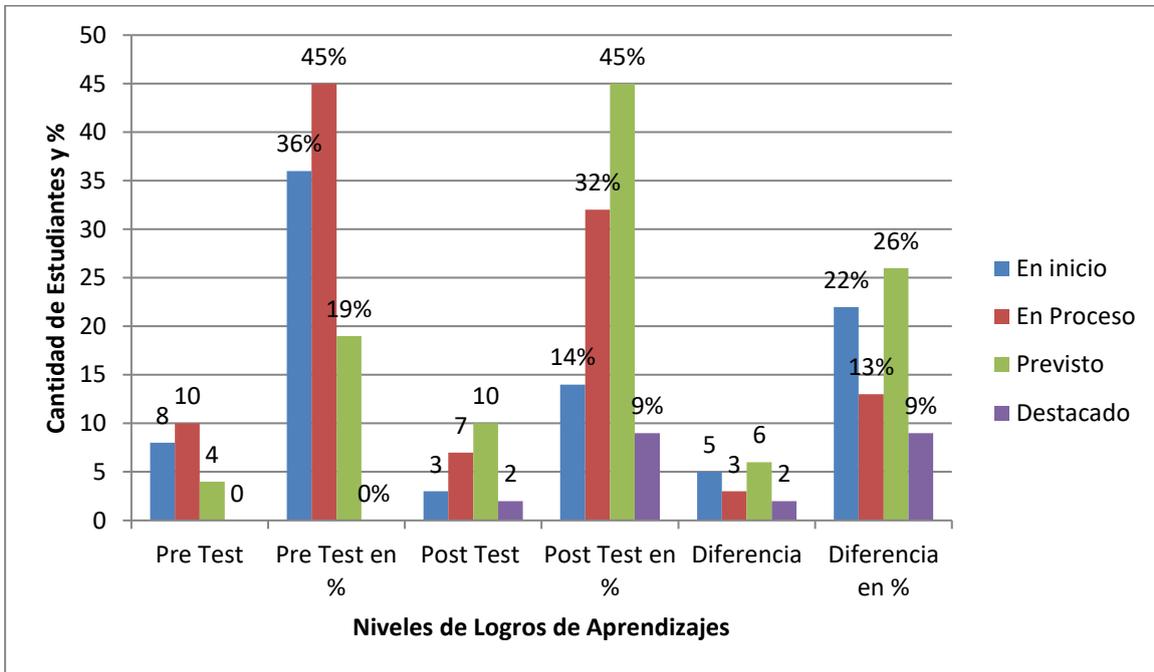
El Gráfico N° 1 presenta la cantidad de los estudiantes en los niveles de logros de aprendizajes con sus respectivos porcentajes. En el pre test los porcentajes de los logros de aprendizaje son: En Inicio 45%, En Proceso 41%, Previsto 14% y Destacado 0% . En el post test los porcentaje según los logros de aprendizaje son: En Inicio 0%, En Proceso 36%, Previsto 64% y Destacado 0% .Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes:En Inicio 45%(a favor del pre test), En Proceso 5%(a favor del pre test), Previsto 50% (a favor del post test) y Destacado 0%

### **Resultados según la dimensión 1: Obtención de información de textos que escucha en inglés**

*Tabla 9* Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión obtiene información de textos que escucha en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
	f	%	f	%	f	%
En Inicio	8	36%	3	14%	5	22%
En Proceso	10	45%	7	32%	3	13%
Previsto	4	19%	10	45%	6	26%
Destacado	0	0%	2	9%	2	9%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>70%</b>

*Gráfico 2* Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión obtiene información de textos que escucha en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.º 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.



**Fuente:** Matriz de datos

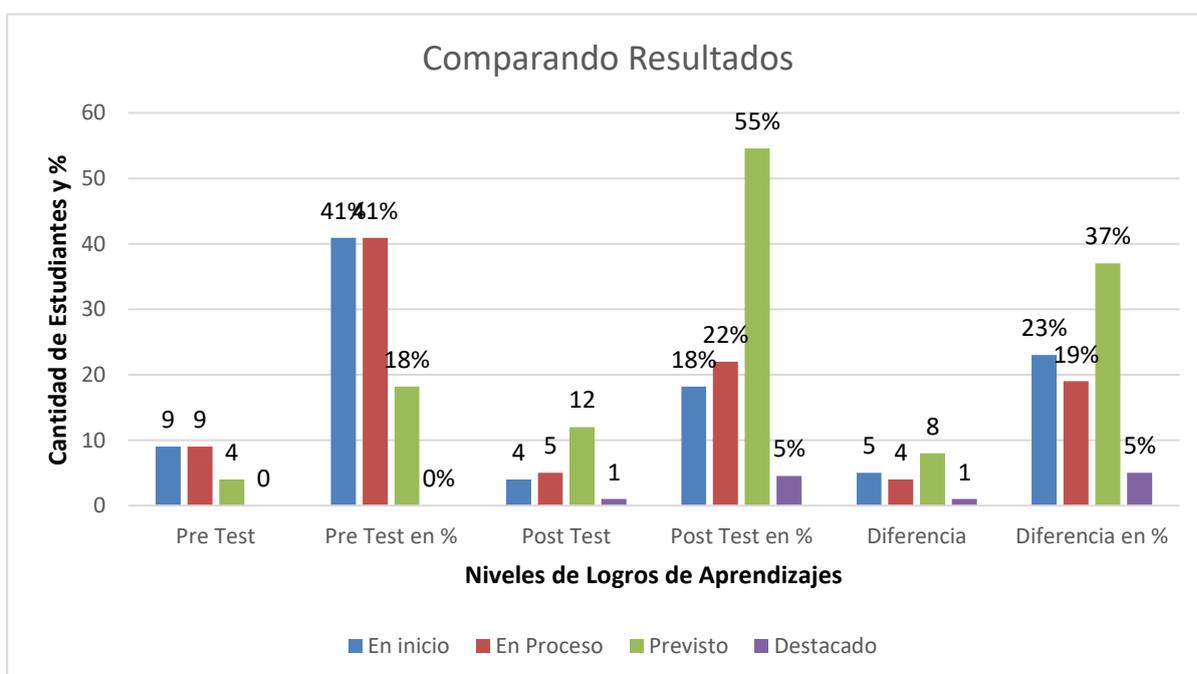
El Gráfico N° 2 presenta la cantidad de los estudiantes en los niveles de logros de aprendizajes con sus respectivos porcentajes de la dimensión obtiene información de textos que escucha en Inglés. En el pre test los porcentaje de los logros de aprendizajes son: En Inicio 36%, En Proceso 45%, Previsto 19% y Destacado 0%. En el post test los porcentajes según los logros de aprendizaje son: En Inicio 14%, En Proceso 32%, Previsto 45% y Destacado 9% . Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 22% (a favor del pre test), En Proceso 13% (a favor del pre test), Previsto 26% (a favor del post test), y Destacado 9% (a favor del post test).

## Resultados según la dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

*Tabla 10* Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
	f	%	f	%	f	%
En Inicio	9	41%	4	18%	5	23%
En Proceso	9	41%	5	22%	4	19%
Previsto	4	18%	12	55%	8	37%
Destacado	0	0%	1	5%	1	5%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>84%</b>

*Gráfico 3* Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.



**Fuente:** Matriz de datos

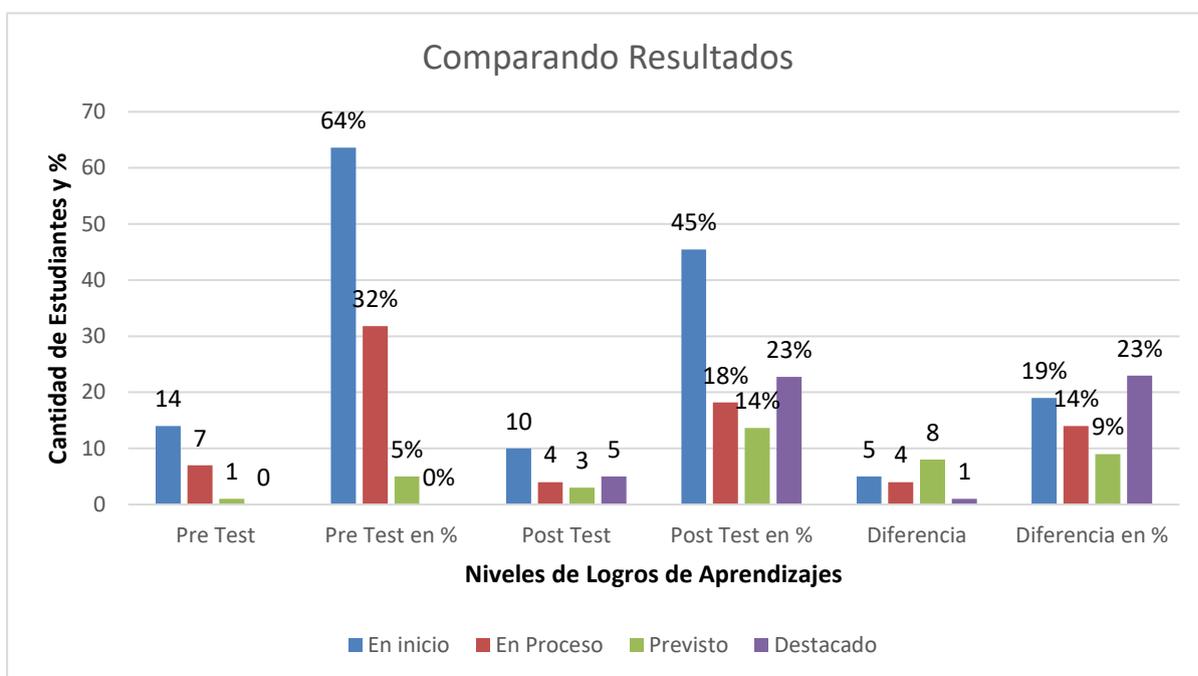
El Gráfico N° 3 presenta la cantidad de los estudiantes en los niveles de logros de aprendizajes con sus respectivos porcentajes de la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. En el pre test los porcentaje de los logros de aprendizajes son: En Inicio 41%, En Proceso 41%, Previsto 18% y Destacado 0%. En el post test los porcentajes según los logros de aprendizajes son: En Inicio 18%, En Proceso 22%, Previsto 55% y Destacado 5% . Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes:En Inicio 23%(a favor del pre test), En Proceso 19% (a favor del pre test), , Previsto 37% (a favor del post test), y Destacado 5% (a favor del post test).

### **Resultados según la dimensión 3: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés**

*Tabla 11* Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión interacción con otras personas para intercambiar información en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.° 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
	f	%	f	%	f	%
En Inicio	14	64%	10	45%	5	19%
En Proceso	7	32%	4	18%	4	14%
Previsto	1	5%	3	14%	8	9%
Destacado	0	0%	5	23%	1	23%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>65%</b>

**Gráfico 4** Resultados de la comunicación oral en inglés en la dimensión interacción con otras personas para intercambiar información en inglés según el pre test y post test aplicados a los estudiantes del nivel inicial de 4 y 5 años de la I. E. N.º 580 San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, Perú, 2019.



**Fuente:** Matriz de datos

El Gráfico N° 4 presenta la cantidad de los estudiantes en los niveles de logros de aprendizajes con sus respectivos porcentajes de la dimensión interacción con otras personas para intercambiar información en inglés. En el pre test los porcentajes de los logros de aprendizaje son: En Inicio 64%, En Proceso 32%, Previsto 5% y Destacado 0%. En el post test los porcentajes según los logros de aprendizaje son: En Inicio 45%, En Proceso 18%, Previsto 14% y Destacado 23%. Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 19% (a favor del pre test), En Proceso 14% (a favor del pre test), Previsto 9% (a favor del post test), y Destacado 23% (a favor del post test).

#### 4.1.1 Contrastación de Hipótesis

Para contrastación de hipótesis, se realizaron las pruebas estadísticas de los datos

conseguidos en el pre test y post test en el programa SPSS con el nivel de significancia de **0,05** (5%).

Lo primero a llevar acabo fue probar sien los datos hay una distribución normal, para esto de empleó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk (por ser la cantidad de datos menor de 50), con un nivel de significancia de **0,05** (5 %).

Para comprobar la normalidad se emplearon los siguientes criterios:

Si  $p \geq 0,05$  quiere decir que los datos provienen de una distribución **normal**.

Si  $p < 0,05$  quiere decir que los datos **NO** provienen de una distribución **normal**.

Tabla 12 Prueba de normalidad.

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>pre test</b>	,896	22	,024
<b>post test</b>	,906	22	,040

Fuente: SPSS

En la tabla9 apreciamos que el valor de **p** (Sig.) que tanto del pre test como del post test salida es menor que el nivel de significancia de **0,05**; por ello, dado que  $p < 0,05$  concluimos que los datos de ambas pruebas **NO** provienen de una distribución **normal**; entonces emplearemos la prueba estadística no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 13 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
<b>Prueba de salida – Prueba de entrada</b>			
Rangos negativos	0	,00	,00
Rangos positivos	22	11,50	253,00
Empates	0		
Total	22		

Fuente: SPSS

En la tabla10 notamos que de los 22 datos del pre test y post test no existe ningún rango negativo; los rangos positivos suman la totalidad de los datos.

Con el fin de probar la hipótesis de nuestra investigación se contrastaron los datos

obtenidos en el post test y el pre test, con un nivel de significancia de **0,05** para comprobarla existencia de la diferencia significativa entre los datos de las dos pruebas.

Para ello, se consideraron los siguientes criterios:

Si  $p \geq 0,05$  entonces se **rechaza** la hipótesis de la investigación.

Si  $p < 0,05$  entonces se **acepta** la hipótesis de la investigación.

Tabla 14 Estadístico de contraste.

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-4,173
Sig. asintót.(bilateral)	<u>.000</u>

Fuente: SPSS

En la tabla 11 apreciamos que el valor de  $p$  (Sig. asintót.), es menor que el nivel de significancia de **0,05**; entonces, dado que  $p < 0,05$  se acepta la hipótesis de la presente investigación.

En conclusión, se afirma que sí existe diferencia significativa entre los datos obtenidos en el post test y el pre test, con un nivel de significancia de **0,05**; por tanto, la aplicación del juego inició la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019

### **Confiabilidad del Instrumento**

Se seleccionó una muestra piloto de 10 estudiantes, a los cuales se les aplicó el instrumento Lista de Cotejo y luego se realizó la prueba Alfa de Cronbach y así evaluar la confiabilidad del instrumento. El alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, el cual se basa en el promedio de correlaciones entre los ítems, permite quitar determinados ítems que no permiten una confiabilidad alta del instrumento. Un coeficiente alfa  $> 0.9$  es excelente, y  $>0.8$  es Bueno.

El resultado fue el siguiente:

Tabla 15 Resumen de procesamiento de datos

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: SPSS

Tabla 16 Estadísticas de fiabilidad

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	14

Fuente: SPSS

Lo que nos indica que el instrumento es Bueno.

## 4.2 Análisis de resultados

### Respecto a los objetivos

Respecto al objetivo general: Efectivamente como podemos ver los resultados estadísticos se logró determinar que la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019. Hay una diferencia importante en los resultados de los niveles de logros de aprendizajes en el pre y post test: En Inicio 45% (a favor del pre test), En Proceso 5% (a favor del pre test), Previsto 50% (a favor del post test) y Destacado 0%.

Respecto al objetivo específico 1: Se tiene como resultado que la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que

escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 22% (a favor del pre test), En Proceso 13% (a favor del pre test), Previsto 26% (a favor del post test), y Destacado 9% (a favor del post test).

Respecto al objetivo específico 2: Se tiene como resultado que la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 23% (a favor del pre test), En Proceso 19% (a favor del pre test), Previsto 37% (a favor del post test), y Destacado 5% (a favor del post test).

Respecto al objetivo específico 3 Se tiene como resultado que la aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 19% (a favor del pre test), En Proceso 14% (a favor del pre test), Previsto 9% (a favor del post test), y Destacado 23% (a favor del post test).

### **Respecto a la hipótesis:**

Con el fin de probar la hipótesis de la presente investigación se procesó

estadísticamente los datos obtenidos en el pre test y post test. Para ello, se utilizó la “prueba de los rangos con signo de Wilcoxon” con un nivel de significancia de **0,05**; y se obtuvo que Sig. asintót. (Bilateral) es **0,000**; lo que indica que el valor de **p < 0,05**, concluimos que sí existieron diferencias significativas entre los datos de las dos pruebas; lo que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación.

## V. Conclusiones y recomendaciones

1. Respecto al objetivo general: La aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. N.º 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Hay una diferencia importante en los resultados sobre el nivel del logro de aprendizaje en el pre y post test: En Inicio 45% (a favor del pre test), En Proceso 5% (a favor del pre test), Previsto 50% (a favor del post test) y Destacado 0%.

2. Respecto al objetivo específico 1 : La aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Obtención de información de los textos que escucha en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. nº 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 22% (a favor del pre test), En Proceso 13% (a favor del pre test), Previsto 26% (a favor del post test), y Destacado 9% (a favor del post test).

Si se pudo lograr ya que los estudiantes lograron obtener información de los textos que se les brindaba de manera oral, por ejemplo cuando se le pedía ejecutar algunos comandos como jump o stand up, en su mayoría lo ejecutaban de manera lúdica correctamente.

3. Respecto al objetivo específico 2 : La aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019.

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 23% (a favor del pre test), En Proceso 19% (a favor del pre test), , Previsto 37% (a favor del post test), y Destacado 5% (a favor del post test).

Este objetivo sí se logró determinar ya que a los estudiantes les divierte jugar de manera enigmática sin tener que pronunciar palabras, pero sí usando mímicas, expresiones corporales y sonidos, por ejemplo cuando imitaban a ciertos animales usando una máscara.

4. Respecto al objetivo específico 3 : La aplicación del juego inicia la comunicación oral en inglés en la dimensión: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. n° 580 del centro poblado San José Tambo, distrito de Santa María del Valle, Huánuco, 2019

Hay una diferencia importante en los resultados del pre test y post test, como se puede apreciar en los niveles logros de aprendizajes: En Inicio 19% (a favor del pre test), En Proceso 14% (a favor del pre test), Previsto 9% (a favor del post test), y Destacado 23% (a favor del post test).

Sí se logró el presente objetivo, pues los estudiantes mantenían su concentración esperando su turno para la interacción entre ellos, por ejemplo cuando cantaban el Twinkle twinkle little star.

5. Respecto a la hipótesis: Concluimos que sí existe diferencia significativa entre los datos de las dos pruebas; lo que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación.

### **Recomendaciones**

1. Aplicar el juego para iniciar la comunicación oral en inglés en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial .
2. Proporcionar los recursos necesarios para que los estudiantes puedan realizar el juego de manera adecuada.
3. Contar con una auxiliar para apoyar de manera más personalizada a los estudiantes que tienen el nivel de logro inicio en el pre test.

### **Aspectos complementarios**

1. Realizar capacitación a los padres cada mes, así ellos están involucrados y puedan jugar con sus niños en casa
2. Adquirir mayor material audio visual o elaborarlos con la ayuda de los padres.

## Referencias bibliográficas

- Alvarez Cáceres, M. H. (2015). *EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS DE 4 AÑOS*. Lima.
- Alvira, F. (2014). *La encuesta: una perspectiva general metodológica (2a. ed.)*.
- Arrivas, M. (2004). *Diseño y validación de cuestionarios. Matronas Profesión*.
- Brown, G. (1994). *Teaching by Principles*. Longman Editors.
- Calvert, C. (2015). *Service-learning in first-year composition Using critical reflection to ensure student learning and benefit to the community partner*. Tesis de maestría, Fort Collins.
- Campo, L. (2014). *Aprendizaje servicio y educación superior una rúbrica para evaluar la calidad de proyectos*. Tesis doctoral, Universidad de Barcelona, Barcelona.
- De Zubiría, J. (2001). *La concepción constructivista*.
- Dewey, J. (1995). *Democracia y educación. Traducción de Lorenzo Luzuriaga*. Madrid: Morata.
- Díaz, M. A., & Quiroz, P. R. (2001). Corrientes pedagógicas y enfoques curriculares. *Revista avanzada. Universidad de Medellín*(10), 121.
- Farreny, M. (1997). *Importancia del juego en el desarrollo del niño*. Graó.
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre* . Recuperado el 26 de Mayo de 2020, de Biblioteca.org.ar

- Fundación Belén. (1996). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido de <http://fundacionbelen.org/taller-padres/teorias-del-aprendizaje/>
- Gezuraga, M. (2014). *El aprendizaje-servicio (a-s) en la universidad del país Vasco (upv/ehu): en el camino hacia su institucionalización*. Tesis doctoral.
- Gonzales, J. (2001). *John Dewey y la pedagogía progresista*. Barcelona: Graó.
- Hadoc. (2020). *Hadoc*. Recuperado el 26 de Mayo de 2020, de <http://hadoc.azc.uam.mx/evaluacion/cotejo.htm>
- Heredia Escorza, Y., & Sánchez Aradillas, A. (2013). *Teorías del Aprendizaje en el contexto educativo*. Monterrey: Digital Tecnológico de Monterrey.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México D. F.: Edamsa Impresiones.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jiménez, C. A. (2009). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. . Bogotá: Mesa.
- Madeiras, B. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aire: Coihue.
- Mayoral, P. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso del colegio Colima, México*.
- Ministerio de Educación - Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Muñoz, T. (2013). *Evaluación del diseño micro curricular de la asignatura ética profesional y rediseño por competencias; propuesta de una guía de metodología del aprendizaje constructivista*. Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil, Guayaquil.

- Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. . Naucalpan de Juárez: Pearson.
- Pisa. (s.f.). *Pisa*. Recuperado el 28 de Enero de 2017, de <https://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol.htm>
- Real Academia Española. (s.f.). Recuperado el 25 de Enero de 2017, de <http://www.rae.es/>
- Rodrigo, M. J., & Arnay, J. (1997). *La construcción del conocimiento escolar*. Barcelona, España: ED. Paidós.
- Serrano, M. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del idioma inglés*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Sotelino, A. (2014). *Aprendizaje-servicio en las universidades gallegas. Evaluación y propuesta de desarrollo*. Tesis doctoral, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.
- THIÓ DE POL, C. F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Toro, V. (2013). *El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con discapacidad*.
- Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

# Anexos

**Anexo : Instrumento de recolección de datos**

**LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS**

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Ciclo: \_\_\_\_\_

Dimensiones	Indicadores	Valoración			
		En inicio	En proceso	Previsto	Destacado
<b>Obtención de información de los textos que escucha en inglés</b>	Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor				
	Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read				

	con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor				
	Señala los colores en inglés: red, blue, green.con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor				
	Señala los colores en inglés: yellow, black and White con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor				
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>	Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys.				
	Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada0 caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys.				
	Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.				
	Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.				
<b>Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés</b>	Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.				
	Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?				

	Canta la primera parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.				
	Canta la segunda parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.				
	Canta la tercera parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.				
	Canta la cuarta parte de la canción “ Twinkle, twinkle little star”: realizando gestos y respetando su turno.				

## Anexo : Autorización y Constancia de aplicar el instrumento en la Institución Educativa

 **PERU** Ministerio de Educación

**Institución Educativa N° 580**  
**San José Tambo – Santa María del Valle**

 **580-580**  
**580-580**

---

*"Año de la Lucha contra la Corrupción e Impunidad"*

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 580 de San José Tambo en el distrito de Santa María del Valle – Huánuco.

### **AUTORIZA**

A la srta. Rosa Elena Tiburcio Orbezo identificada con DNI 10659561, estudiante de posgrado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, a ingresar a las aulas del nivel inicial, para poder aplicar los instrumentos de investigación de la tesis titulada: APLICACIÓN DEL JUEGO PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. 580 SAN JOSÉ - TAMBO - HUÁNUCO, 2019.

Se expide el presente documento para su reconocimiento y fines administrativos pertinentes.

San José Tambo, 15 de abril de 2019


Dra. Melina Penélope Tolentino Cotrina  
DNI 10541954

*"Año de la Lucha contra la Corrupción e Impunidad"*

## CONSTANCIA

La que suscribe, en representación de la Institución Educativa Inicial N°580 de San José de Tambo en el distrito de Santa María del Valle – Huánuco.

**CERTIFICA:**

Que Rosa Elena Tiburcio Orbezo identificada con DNI 10659561, estudiante de posgrado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, ha realizado la aplicación de sus instrumentos de investigación de la tesis titulada **APLICACIÓN DEL JUEGO PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. 580 SAN JOSÉ - TAMBO - HUÁNUCO, 2019** en un periodo comprendido entre el 2 de mayo al 31 de mayo demostrando puntualidad, eficacia y eficiencia.

Se expide el presente documento, de acuerdo a ley, para los fines que crea conveniente.



Dra. Melina Penélope Tolentino Cotrina

DNI 10541954

## SESION DE APRENDIZAJE N° 1

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	:	Huánuco
1.2. Red/Distrito	:	Santa María del Valle
1.3 Centro poblado	:	Tambo
1.4. Institución Educativa	:	I.E. 580 San José - Tambo
1.5 Docente	:	Rosa Elena Tiburcio Orbezo

Lunes  
6/5/19

### II.TITULO DE LA SESIÓN: Simon says

III.PROPÓSITO: Ejecutar los siguientes comandos: stand up, sit down, jump

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	.Obtiene información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> </ul>	El juego Simon says Tipo de juego:.. Simbólico

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Ejecutar los siguientes comandos: stand up, sit down, jump.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguete	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y Acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase con ayuda de flashcards y repitiendo los comandos</p> <p>Se explica el juego Simon says. La profesora dirá un comando y todos ejecutarán el comando.</p> <p>Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés.</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>Se les entrega una ficha donde se les dice en forma oral un comando y ellos deben hacer círculo en la imagen correcta que representa dicho comando.</p> <p>Se juega otra vez realizando la lista de cotejo correspondiente</p>	* Ficha * Flashcards	40 min.

	<b>Metacognición</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación		20 min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 2

Lunes  
8/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: Simon says II

III.PROPÓSITO: Ejecutar los siguientes comandos: walk, write and read.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	.Obtiene información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> </ul>	El juego Simon says.con nuevos comandos Tipo de juego:.. Simbólico

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Se explica el vocabulario que se utilizará en clase con ayuda de flashcards y repitiendo los comandos Se explica el juego Simon says. La profesora dirá un comando y todos ejecutarán el comando. Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Se les entrega una ficha donde se les dice en forma oral un comando y ellos deben hacer círculo en la imagen correcta que representa dicho comando. Se juega otra vez realizando la lista de cotejo correspondiente</p>	* Ficha * Flashcards	40 min.

	<b>Metacognición</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20 min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 3

Viernes  
10/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: What color is it? I

III.PROPÓSITO: Señalar los colores en inglés: red, blue, green.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	.Obtiene información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Señala los colores en inglés: red, blue, green con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.</li> </ul>	Ficha de chupetines rellenos con bolitas de papel del color que se ha indicado. Tipo de juego:. Ejercicio

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Señalar los colores en inglés: red, blue, green</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase mediante flashcards</p> <p>Se pone en una canasta chupetines con envoltura de color rojo, verde y azul y se explica el juego</p> <p>Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés</p> <p>Deben elegir el color de chupetín que se indica y embocarlo en una caja</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>En la ficha pegar bolitas de papel sobre el chupetín del color que se indica</p> <p>Premiarlos con los chupetines.</p>	* 22 chupetines * Flashcards * Canasta * Caja * Papeles de color rojo, verde y azul.	40 min.

	<b>Metacognición</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20 min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 4

Lunes  
13/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: What color is it? II

III.PROPÓSITO: Señalar los colores en inglés: yellow, black and White.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	.Obtiene información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Señala los colores en inglés: yellow, black and White con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor</li> </ul>	Ficha de galletas rellenos con bolitas de papel del color que se ha indicado. Tipo de juego:.. De Ejercicio

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematicación:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Señala los colores en inglés: yellow, black and White.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase mediante flashcards</p> <p>Se pone en una canasta galletas con envoltura de color amarillo, blanco y negro y se explica el juego</p> <p>Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés</p> <p>Deben elegir el color de galleta que se indica y embocarlos en una caja</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>En la ficha pegar bolitas de papel sobre el chupetín del color que se indica</p> <p>Premiarlos con las galletas.</p>	* 22 galletas * Flashcards * Canasta * Caja * Papeles de color amarillo, blanco y negro.	40 min.

	<b>Metacognición</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20 min.

## SESION DE APRENDIZAJE N° 5

Miércoles  
15/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: Let's play Bingo

III.PROPÓSITO: Poner la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys.</li> </ul>	Aprenden a jugar "Bingo" Tipo de juego: Reglas

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Poner la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego</p> <p>Se les entrega una cartilla con tres números. Se les reparte 3 piedritas a cada uno. Se dicta el número en inglés. Gana el que completo su cartilla primero. Se ubica una caja con juguetes y una sin juguetes. A un niño le decimos "Put one toy in the box", "Put two toys in the box", etc</p> <p>El niño debe poner la cantidad de juguetes que se le indica en la caja y todos aplauden una vez que lo realizó correctamente y si no lo ha realizado correctamente lo ayudamos y todos aplaudimos.</p> <p>Arman objetos con legos y contamos al final cuantos objetos armaron.</p>	* Lego * 5 juguetes * Flashcards * Piedritas * Cartillas * 2 cajas	40 min.

	<p><b>Reforzamiento:</b> Pegan la cantidad de figuras que se les pide en una hoja que se les entrega.</p> <p><b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?</p>		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20 min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 6

Viernes  
17/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: Let's play Bingo II

III.PROPÓSITO: Poner la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada0 caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys.</li> </ul>	Aprenden a jugar Bingo con más números Tipo de juego:. Reglas

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Poner la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego</p> <p>Se les entrega una cartilla con tres números.Se les reparte 3 piedritas a cada uno.Se dicta el número en inglés.Gana el que completo su cartilla primero.Se ubica una caja con juguetes y una sin juguetes. A un niño le decimos "Put one toy in the box", "Put two toys in the box", etc</p> <p>El niño debe poner la cantidad de juguetes que se le indica en la caja y todos aplauden una vez que lo realizó correctamente y si no lo ha realizado correctamente lo ayudamos y todos aplaudimos.</p> <p>Arman objetos con legos y contamos al final cuantos</p>	* Lego * Juguetes * Flashcards * Piedritas * Cartillas * 2 cajas	40 min.

	<p>objetos armaron.</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Pegan la cantidad de figuras que se les pide en una hoja que se les entrega.</p> <p><b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?</p>		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20 min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 7

Lunes  
20/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: The zoo I

III.PROPÓSITO: Usar la máscara correcta y actuar como los animales: dog, cat, rabbit, pig.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.</li> </ul>	Imitación del animal que se indica Tipo de juego: Simbólico

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Usar la máscara correcta y actuar como los animales: dog, cat, rabbit, pig.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés Se les entrega cuatro tipos de máscara. Cuando la docente indique el animal los que tienen la máscara de ese animal actuarán como dicho animal, luego se intercambian las máscaras y se realiza el mismo procedimiento.</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Se les entrega una ficha donde arman las siluetas de los animales solicitados.</p>	* Máscaras * Flashcards * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 8

Miércoles  
22/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: The zoo II

III.PROPÓSITO: Usar la máscara correcta y actuar como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.</li> </ul>	Imitación del animal que se indica Tipo de juego:. Simbólico

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Usar la máscara correcta y actuar como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés Se les entrega cuatro tipos de máscara. Cuando la docente indique el animal los que tienen la máscara de ese animal actuaran como dicho animal, luego se intercambian las máscaras y se realiza el mismo procedimiento.</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Se les entrega una ficha donde arman las siluetas de los animales solicitados.</p>	* Máscaras * Flashcards * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min.

## SESION DE APRENDIZAJE N° 9

Viernes  
24/5/19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: The classroom I

III. PROPÓSITO: Preguntar sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.

### IV. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.</li> </ul>	Ficha de ejercicios : is it a chair? Yes o no Tipo de juego: Simbólico

### V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Preguntar sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego</p> <p>Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés</p> <p>Cada estudiante debe preguntar is it a chair? A otro estudiante y este otro debe contestar yes o no. Si la respuesta es correcta se gana el sticker. Y así sucesivamente.</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>Finalmente pegar los stickers en su ficha</p>	* Stickers * Flashcards * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESION DE APRENDIZAJE N° 10

Lunes  
27/5/19

### I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II.TITULO DE LA SESIÓN: The classroom II

**III.PROPÓSITO:** Preguntar sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?

### IV.APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?</li> </ul>	Ficha de ejercicios : is it a pencil? Yes o no Tipo de juego:. Simbólico

### V.DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b>Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b>Preguntar sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b>Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se explica el juego</p> <p>Jugamos todos respetando las reglas del juego y hablando lo más que se pueda en inglés</p> <p>Cada estudiante debe preguntar is it a pencil? A otro estudiante y este otro debe contestar yes o no. Si la respuesta es correcta se gana el sticker. Y así sucesivamente.</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Finalmente pegar los stickers en su ficha</p>	* Stickers * Flashcards * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Martes

28/5/19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Let's sing

**III. PROPÓSITO:** Cantar la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.

### IV. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canta la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</li> </ul>	Aprendan la primera parte de la Canción Twinkle, twinkle little star Tipo de juego: Dramático

### V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Cantar la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se ensaya el canto</p> <p>Cantan la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>Las niñas cantan una parte los niños la otra parte respetando turnos, luego intercambian.</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>Siempre en actitud de juego dibujan en una hoja grande el vocabulario presentado en la clase, la docente lo refuerza repitiendo la pronunciación.</p>	* Flashcards * Música * Papelotes * Plumones * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Miércoles

29/5/19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Let's sing

**III. PROPÓSITO:** Cantar la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.

### IV. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canta la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</li> </ul>	Aprendan la segunda parte de la Canción Twinkle, twinkle little star Tipo de juego: simbólico

### V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Cantar la segunda parte de la canción "Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se ensaya el canto</p> <p>Cantan la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>Las niñas cantan una parte los niños la otra parte respetando turnos, luego intercambian.</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>Siempre en actitud de juego dibujan en una hoja grande el vocabulario presentado en la clase, la docente lo refuerza repitiendo la pronunciación.</p>	* Flashcards * Música * Papelotes * Plumones * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Jueves  
30/5/19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Let's sing II

III. PROPÓSITO: Canta la tercera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.

### IV. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canta la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</li> </ul>	Aprendan la tercera parte de la canción Twinkle, twinkle little star Tipo de juego:. Simbólico

### V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Cantar la tercera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b> Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se ensaya el canto</p> <p>Cantan la tercera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno. Las niñas cantan una parte los niños la otra parte respetando turnos, luego intercambian.</p> <p><b>Reforzamiento:</b> Siempre en actitud de juego dibujan en una hoja grande el vocabulario presentado en la clase, la docente lo refuerza repitiendo la pronunciación.</p>	* Flashcards * Música * Papelotes * Plumones * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Viernes  
31/5/19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huánuco  
 1.2. Red/Distrito : Santa María del Valle  
 1.3 Centro poblado : Tambo  
 1.4. Institución Educativa : I.E. 580 San José - Tambo  
 1.5 Docente : Rosa Elena Tiburcio Orbezo

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Let's sing II

III. PROPÓSITO: Canta la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.

### IV. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
INGLÉS	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canta la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</li> </ul>	Aprendan la cuarta parte de la canción Twinkle, twinkle little star Tipo de juego: Simbólico

### V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS	TIEMPO
<b>Inicio</b>	<p><b>Problematización:</b> Es necesario que sepan el significado de algunas expresiones para poder jugar.</p> <p><b>Propósito:</b> Cantar la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p><b>Motivación:</b> Una dinámica breve</p> <p><b>Saberes previos:</b> Se les pregunta si conocen un juego igual o similar en español</p>	* Juguetes	10 min.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <p>Se explica el vocabulario que se utilizará en clase y se ensaya el canto</p> <p>Cantan la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.</p> <p>Las niñas cantan una parte los niños la otra parte respetando turnos, luego intercambian.</p> <p><b>Reforzamiento:</b></p> <p>Siempre en actitud de juego dibujan en una hoja grande el vocabulario presentado en la clase, la docente lo refuerza repitiendo la pronunciación.</p>	* Papeles * Flashcards * Música * Papelotes * Plumones * Material didáctico elaborado por el docente.	40 min.

	<b>Metacognición:</b> Se les pregunta: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron?		
<b>Cierre</b>	Evaluación.		20min





## **Validación del Instrumento por expertos**

**Experto1: Magister en Educación Fidel Rafael Rojas Inga**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE "Comunicación oral en inglés"

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Comunicación oral en inglés	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN 1: Obtención de información de los textos orales en inglés</b>								
1. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
2. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
3. Indicador: Señala los colores en inglés: red, blue, green con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.	X							X

1 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:								
4. Indicador: Señala los colores en inglés: yellow, black and white con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
<b>II. DIMENSIÓN 2: Uso de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>								
1. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys. Comentario:	X							X
2. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys. Comentario:	X							X
3. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.	X							X

2 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:									
4. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.	X								X
Comentario:									
<b>III. DIMENSIÓN 3: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés</b>									
1. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?	X								X
Comentario:									
2. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?	X								X
Comentario:									
3. Canta la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X

3 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:									
4. Indicador: Canta la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									
5. Indicador: Canta la tercera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									
6. Indicador: Canta la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									

4 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Si					X
Comentario:					

  
 Firma y Postfirma del Experto  
 Mgr. Fidel Rafael Rojas Inga

5 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

**Experto2: Doctora en Educación Melina Penélope Tolentino Cotrina**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE "Comunicación oral en inglés"

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Comunicación oral en inglés	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN 1: Obtención de información de los textos orales en inglés</b>								
1. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
2. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
3. Indicador: Señala los colores en inglés: red, blue, green con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.	X							X

1 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:								
4. Indicador: Señala los colores en inglés: yellow, black and white con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
<b>II. DIMENSIÓN 2: Uso de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>								
1. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys. Comentario:	X							X
2. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cadaO caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys. Comentario:	X							X
3. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.	X							X

2 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:										
4. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.	X									X
Comentario:										
<b>III. DIMENSIÓN 3: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés</b>										
1. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.	X									X
Comentario:										
2. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?	X									X
Comentario:										
3. Canta la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X									X

3 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:										
4. Indicador: Canta la segunda parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X									X
Comentario:										
5. Indicador: Canta la tercera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X									X
Comentario:										
6. Indicador: Canta la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X									X
Comentario:										

4 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Si					X
Comentario:					

  
 Firma y Postfirma del Experto  
 Dra. Melina Penélope Tolentino Cotrina

5 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

**Experto 3: Magister en Educación Nelson Alejandro Cotrina Céspedes**

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE "Comunicación oral en inglés"

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Comunicación oral en inglés	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN 1: Obtención de información de los textos orales en inglés</b>								
1. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: stand up, sit down, jump con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
2. Indicador: Ejecuta los siguientes comandos: walk, write and read con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
3. Indicador: Señala los colores en inglés: red, blue, green con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.	X							X

1 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:								
4. Indicador: Señala los colores en inglés: yellow, black and white con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Comentario:	X							X
<b>II. DIMENSIÓN 2: Uso de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>								
1. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: one toy, two toys, three toys, four toys, five toys. Comentario:	X							X
2. Indicador: Pone la cantidad de juguetes que se le pide en cada caja: six toys, seven toys, eight toys, nine toys, ten toys. Comentario:	X							X
3. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: dog, cat, rabbit, pig.	X							X

2 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:									
4. Indicador: Se pone la máscara correcta y actúa como los animales: mouse, elephant, tiger and lion.	X								X
Comentario:									
<b>III. DIMENSIÓN 3: Interacción con otras personas para intercambiar información en inglés</b>									
1. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a chair?, is it a table?, is it a book?, is it a marker?, is it an eraser?.	X								X
Comentario:									
2. Indicador: Pregunta sobre los objetos de clase a los miembros de su grupo: is it a color?, is it a pencil?, is it a door?, is it a window?	X								X
Comentario:									
3. Canta la primera parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X

3 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

Comentario:									
4. Indicador: Canta la segunda parte de la canción "Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									
5. Indicador: Canta la tercera parte de la canción "Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									
6. Indicador: Canta la cuarta parte de la canción " Twinkle, twinkle little star": realizando gestos y respetando su turno.	X								X
Comentario:									

4 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
<i>si</i>					X
Comentario:					

*Nelson Alejandro Cotrina Céspedes*

Firma y Postfirma del Experto

Mgtr. Nelson Alejandro Cotrina Céspedes

5 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE LA VARIABLE "Comunicación oral en inglés"



## Evidencias

Siempre en actitud de juego, dibujan el vocabulario de la Canción “Twinkle, twinkle little star”.



Se les proporciona diversas figuras y pegan en un papel la cantidad que se les pide en inglés.



Elaboran objetos con Lego y luego los contamos en inglés.

