

# **UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL EDUCACIÓN ESPECIALIDAD  
IDIOMA EXTRANJERO: INGLÉS**



## **TESIS**

**“JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE  
PRIMARIA DE LA I.E. PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA,  
HUÁNUCO – 2016”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS**

**TESISTA**

**Bach. Erica Vanesa, CARBAJAL CHAMORRO**

**ASESORA**

*Dra. Laddy Dayana , PUMAYAURI DE LA TORRE*

**HUÁNUCO - PERÚ  
2019**



UDH  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de La Esperanza, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco, siendo las 17:00 horas del día 27 del mes de noviembre del año 2019, -La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez	Presidente
Mg. José Tacca Puma	Secretario
Lic. Lidia Mireya Medina Ardiles	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0217-2019-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"Juegos didácticos en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO** para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad Idioma Extranjero: Inglés.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de razonable y cualitativo de bueno.

Siendo las 6:50 horas del día miércoles 27 del mes de noviembre del año 2019, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

  
.....  
Presidente (a)

  
.....  
Vocal (a)

  
.....  
Secretario (a)

## **DEDICATORIA**

A Dios y a mis padres. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres Vicente y Maria, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

## AGRADECIMIENTO

- ❖ A Dios por haberme permitido llegar hasta donde he llegado, por guiarme a lo largo de mi vida, por ser mi apoyo, mi luz y mi camino. Por haberme dado la fortaleza para seguir adelante en aquellos momentos de debilidad.
- ❖ A la Universidad de Huánuco, en especial a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades y al Programa Académico Profesional Educación Especialidad Idioma Extranjero Inglés, por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.
- ❖ Agradecer a mi asesora la Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que termine este trabajo de investigación.
- ❖ De igual manera agradecer a mis profesores durante mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.
- ❖ También agradezco a la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, a la Directora Rosa Luz Vásquez Pazos y al profesor Reyder Lambruschini Otayza por todo el apoyo y facilidades que me han otorgaron en la institución educativa en especial a los alumnos del 3º grado “A y B”.
- ❖ Y por último agradecer a todas las personas que han formado parte de mi vida profesional a los que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Gracias a todos por hacer realidad este sueño anhelado.

# ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE .....	iv
INDICE DE CUADROS.....	vi
INDICE DE GRAFICOS .....	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPITULO I.....	11
1 PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	11
1.1 Descripción del problema .....	11
1.2 Formulación del problema .....	11
1.3 Objetivo general:.....	12
1.4 Objetivos específicos: .....	12
1.5 Justificación de la investigación .....	12
1.6 Limitaciones de la investigación.....	12
1.7 Viabilidad de la investigación .....	13
CAPÍTULO II.....	14
2 MARCO TEÓRICO .....	14
2.1 Antecedentes de la investigación.....	14
2.1.1 A nivel local .....	14
2.1.2 A nivel nacional .....	17
2.1.3 A nivel internacional .....	22
2.2 Bases Teóricas .....	23
2.2.1 Juegos didácticos.....	25
2.2.2 El aprendizaje del idioma inglés .....	41
2.3 Definiciones conceptuales de términos básicos .....	48
2.4 Hipótesis.....	49
2.5 Variables.....	49
2.5.1 Variable Independiente: .....	49
2.5.2 Variable Dependiente:.....	49
2.5.3 Variable Interviniente:.....	50
2.6 Operacionalización de variables .....	51

CAPÍTULO III.....	53
3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	53
3.1 Tipo de investigación .....	53
3.1.1 Enfoque.....	53
3.1.2 Nivel de Investigación .....	53
3.1.3 Diseño de Investigación .....	54
3.1.4 Metodo de Investigación.....	55
3.2 Población y muestra .....	55
3.2.1 Población .....	55
3.2.2 Muestra .....	56
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	57
3.3.1 Para la recolección de datos .....	57
3.3.2 Para la presentación de datos .....	58
3.3.3 Para el análisis e interpretación de los datos.....	58
CAPÍTULO IV .....	59
4 RESULTADOS .....	59
4.1 Procesamientos de datos .....	59
4.1.1 Resultados del Pre-test .....	59
4.1.2 Resultados del Post-test.....	65
4.2 Contrastación y prueba de hipótesis .....	70
CAPITULO V .....	74
5 DISCUSIÓN DEB RESULTADOS .....	74
5.1 Contrastación de los resultado del trabajo de investigación .....	74
5.1.1 Con el problema.....	74
5.1.2 Con las bases teóricas .....	75
5.1.3 Con la hipótesis.....	76
CONCLUSIONES .....	77
RECOMENDACIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
ANEXOS .....	81

## INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1	DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA”, HUÁNUCO-2016.....	56
CUADRO N° 2	DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.....	56
CUADRO N° 3	RESULTADOS DEL PRE TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	61
CUADRO N° 4	RESULTADOS DEL PRE TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	63
CUADRO N°5	RESULTADOS DEL POST TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	67
CUADRO N° 6	RESULTADOS DEL POST TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	69
CUADRO N° 7	RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE LISTENING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN.....	71
CUADRO N° 8	RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE SPEAKING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA .....	72

## INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1 RESULTADOS DEL PRE TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	62
Gráfico N° 2 RESULTADOS DEL PRE TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	64
Gráfico N° 3 RESULTADOS DEL POST TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	68
Gráfico N° 4 RESULTADOS DEL POST TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016. ....	70
Gráfico N° 5 RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE LISTENING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDI.....	71
Gráfico N° 6 RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE SPEAKING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA .....	73

## RESUMEN

En este proyecto de investigación cabe resaltar que hoy más que nunca la enseñanza del idioma inglés es una necesidad nacional. No importa en qué continente o país la persona humana se encuentre o la edad que tenga, el hecho es que para todos es indispensable tener conocimiento del idioma inglés, más aún si uno es un profesional o se encuentre en busca de un trabajo, definitivamente no se puede pasar desapercibido dicho conocimiento.

Por tal razón, el propósito de esta investigación es desarrollar el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidía por medio de los “Juegos Didácticos”, ya que se ha permitido la participación activa de los estudiantes, con el fin de conocer vocabulario básico del idioma y lo más importante se logró desarrollar en ellos las habilidades básicas del idioma que son: Listening y Speaking logrando de esta manera que ellos puedan entender y comunicarse.

El objetivo del presente trabajo es dar respuesta a la pregunta de investigación ¿cómo influyen los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco-2016?

En respuesta a esta pregunta se ha logrado con éxito desarrollar los juegos didácticos sin la necesidad de utilizar materiales costosos.

Así se logró por medio de las 20 sesiones que la mayoría de los estudiantes del grupo experimental del tercer grado “B” desarrollaron un mayor aprendizaje del idioma inglés en las habilidades de listening con 95% y speaking 93% (ver cuadro N° 07 y 08) permitiéndoles conocer el vocabulario básico del idioma y sobre todo sea significativo para ellos utilizando los juegos didácticos en la enseñanza –aprendizaje de una manera dinámica y divertida.

## INTRODUCCIÓN

Los avances de la tecnología y la globalización exigen y a la vez nos permiten la interacción entre las diferentes culturas, el conocimiento de una segunda lengua como el inglés nos brinda la oportunidad de relacionarnos e intercambiar conocimientos. El aprendizaje de esa segunda lengua se convierte en un gran reto para las instituciones educativas, quienes deben proporcionar las metodologías y los medios adecuados para los primeros grados de educación.

El presente trabajo de investigación, surgió de las observaciones hechas en dicha institución, donde se evidenció que la enseñanza del idioma inglés es deficiente, donde los alumnos no muestran interés en aprender el idioma, asumen el aprender inglés como un proceso complejo, tienen escaso vocabulario del idioma, dificultad para pronunciar las palabras, no hay un debido tratamiento de las habilidades de Listening y Speaking dentro del aula, los estudiantes no conocen temas básicos para su nivel como son; los colores, partes del cuerpo, días de la semana, los números del 1 al 100, etc. Por último los alumnos no logran aprendizajes significativos del idioma inglés.

Entre las posibles causas al problema de investigación tenemos; la metodología del docente, la falta de manejo de estrategias y recursos didácticos para desarrollar la enseñanza-aprendizaje del idioma. Por otro lado existen docentes que no son de la especialidad del curso y no dominan el idioma lo que deriva en la dificultad del aprendizaje del idioma inglés.

Esto traía como consecuencia: el bajo nivel de vocabulario del idioma, las clases suelen ser aburridas, los estudiantes no quieren participar en clase por temor a una mala pronunciación de las palabras, se sienten desmotivados, sobre todo no desarrollan las habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing para el dominio del idioma. Eso posibilita al alumno en quitarle el deseo de aprender el idioma lo cual deriva una dificultad del aprendizaje del idioma inglés a tal grado que no logran tener aprendizajes significativos para su vida futura.

Ante esta situación problemática se planteó como alternativa de solución los “Juegos Didácticos” como estrategia para desarrollar el aprendizaje del idioma inglés, el cual pretende lograr en los alumnos a conocer un vocabulario básico, que pierdan el miedo a desenvolverse, a hablar en un nuevo idioma. Además permitió desarrollar las habilidades básicas de: Listening y Speaking, con la ayuda de los juegos didácticos los alumnos aprenderán jugando de manera natural, dinámica y divertida, sobre todo se sientan motivado y muestren interés en aprender el idioma inglés.

Después de la experimentación se ha podido dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo influyen los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016?

**LA TESIS**

## **CAPITULO I**

### **1 PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Descripción del problema**

En el problema de investigación tenemos, la metodología del docente, la falta de manejo de estrategias y recursos didácticos para desarrollar la enseñanza, aprendizaje del idioma. Por otro lado, existen docentes que no son de la especialidad del curso y no dominan el idioma lo que deriva en la dificultad del aprendizaje del idioma inglés.

#### **1.2 Formulación del problema**

La formulación del problema es el bajo nivel de vocabulario del idioma, las clases suelen ser aburridas, los estudiantes no quieren participar en clase por temor a una mala pronunciación de las palabras, se sienten desmotivados, sobre todo no desarrollan las habilidades de Listening, Speaking, Reading y Writing para el dominio del idioma. Eso posibilita al alumno en quitarle el deseo de aprender el idioma lo cual deriva una dificultad del aprendizaje del idioma inglés a tal grado que no logran tener aprendizajes significativos para su vida futura.

### 1.3 Objetivo general:

Determinar la efectividad de los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016.

### 1.4 Objetivos específicos:

- **Conocer** el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco- 2016.
- **Aplicar** los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016.
- **Evaluar** el nivel de aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación de los “Juegos Didácticos” en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016.

### 1.5 Justificación de la investigación

La justificación de la investigación es por lo que nos permite la interacción entre las diferentes culturas, el conocimiento de una segunda lengua como el inglés nos brinda la oportunidad de relacionarnos e intercambiar conocimientos. El aprendizaje de esa segunda lengua se convierte en un gran reto para las instituciones educativas, quienes deben proporcionar las metodologías.

### 1.6 Limitaciones de la investigación

- Dentro de las limitaciones básicas para este trabajo de investigación fueron escaso material bibliográfico relacionado a la investigación sobre los “Juegos Didácticos” en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016.

## **1.7 Viabilidad de la investigación**

La viabilidad es desarrollar el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia por medio de los “Juegos Didácticos”, ya que se ha permitido la participación activa de los estudiantes, con el fin de conocer vocabulario básico del idioma y lo más importante se logró desarrollar en ellos las habilidades básicas del idioma que son: Listening y Speaking logrando de esta manera que ellos puedan entender y comunicarse.

## **CAPÍTULO II**

### **2 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

Se ha realizado revisiones en las diferentes bibliotecas de instituciones superiores como la UNHEVAL, Marcos Durand Martel, UNDAC, y consultado en las páginas webs logrando encontrar trabajos de investigación sobre una de las variables que es el aprendizaje del idioma inglés (variable dependiente):

##### **2.1.1 A nivel local**

**BERNARDO TELLO, Elía y otros (2008)**, presenta en su tesis “El Uso de direcciones URL como material educativo para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Aucayacu, en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán”, Huánuco, para optar el título de segunda especialidad en idioma extranjero inglés. Llegando a las siguientes conclusiones:

- ❖ Se logró una mayor efectividad en el aprender, manejo eficiente de las direcciones URL aplicando a la educación. Además se practicó el trabajo en grupo (aprendizajes significativos) respecto al aprendizaje del idioma extranjero inglés.
- ❖ El uso de direcciones URL mejoró el aprendizaje del idioma extranjero inglés respecto a comprensión de textos.
- ❖ Las direcciones URL más eficientes que contribuyen a mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés respecto a producción de textos son:
  - [Http://www.learn-english-online.org/Lesson37/Lesson37.htm](http://www.learn-english-online.org/Lesson37/Lesson37.htm)
  - [Http://www.english3d.com/Imagenes/there:isare.htm](http://www.english3d.com/Imagenes/there:isare.htm)
  - [Http://www.studyspanish.com/lessons/hay.htm](http://www.studyspanish.com/lessons/hay.htm)
  - [Http://www.eslgo.com/classes/bigenner/bedroom.htm](http://www.eslgo.com/classes/bigenner/bedroom.htm)
- ❖ Se logró conocer la excelente efectividad del uso de direcciones URL como material educativo en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.
- ❖ El uso de direcciones URL como material educativo mejoró el aprendizaje de los estudiantes referente al idioma extranjero inglés, comprobándose nuestra hipótesis de trabajo.

**FERRER PAZ, Leidi Pris y otros (2010)**, presenta en su tesis “Preparación Académica docente y el uso de materiales didácticas en el logro del aprendizaje en el área de Idioma Extranjero Inglés con alumnos del 5° grado de educación secundaria de las instituciones públicas de la ciudad de Huánuco”, en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Marcos Durán Martel”, Huánuco, para optar el título de profesor en idioma extranjero inglés. Llegando a las siguientes conclusiones:

- ❖ Los resultados nos demuestran que existe una correlación muy alta (0,973) entre las variables preparación académica docente y logro

del aprendizaje en el área de idioma extranjero inglés, el cual es positiva con un 63% de seguridad.

- ❖ A mayor preparación académica el logro de aprendizaje es mayor, y existe una correlación muy alta, el cual es positivo.
- ❖ A mayor uso de materiales didácticos el logro de aprendizaje en el idioma extranjero inglés es mayor, y existe una correlación positiva.
- ❖ Entre las variables uso de materiales didácticos y logro del aprendizaje en idioma extranjero inglés existe una correlación muy alta (0,927); con un 63% de seguridad que los datos se ajustan a la línea de regresión.

**TRUJILLO GONZALES, Selva Emilia (2010)**, presenta en su tesis “Estrategia pedagógica selva’s book en el aprendizaje de inglés con niños del 4° grado de educación primaria de la I.E. de aplicación UNHEVAL”, en el Instituto de educación superior pedagógico público “Marcos Durán Martel”, Huánuco, para optar el título de profesor en idioma extranjero inglés. Llegando a las siguientes conclusiones:

- ❖ Los métodos y estrategias utilizados en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, son tradicionales y contribuyen a que los alumnos tengan deficiencias y bajos rendimientos en el área de inglés, tal como lo demuestra los resultados de la pre-prueba, el mismo que nos permitió identificar y conocer el nivel de aprendizaje de inglés en los niños de 4° grado de educación primaria de la I.E. de Aplicación UNHEVAL Huánuco; tal como se evidencia en los gráficos N°1, N°2 y N°3.
- ❖ Luego de un proceso de selección, se diseñó la estrategia pedagógica Selva’s book el mismo que al ser utilizado en los alumnos del grupo experimental mejoró la calidad de enseñanza y aprendizaje del inglés en los niños de 4° grado de educación

primaria de la I.E. de Aplicación UNHEVAL Huánuco; tal como se evidencia en los gráficos N°4, N°5 y N°6

- ❖ Al evaluar la utilización de la estrategia pedagógica “Selva’s book” se concluye que su uso pedagógico facilita al docente una enseñanza de manera dinámica, entretenida e innovadora, contribuyendo a una enseñanza de calidad con recursos y medios didácticos y estratégicos.

### **2.1.2 A nivel nacional**

**POMA CÓRDOVA, Gervacia Carmen y otros (2012)**, en su tesis “Actitudes hacia el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de educación secundaria del distrito de Yanacancha”, en la Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión”, Pasco, para optar el título Profesional de: Licenciada en Educación Secundaria mención: Idiomas Extranjeros inglés –francés. Siendo sus conclusiones las siguientes:

- ❖ En nuestro país se viene aplicando diferentes métodos para la enseñanza de este idioma sin haber realizado el respectivo diagnóstico. En tal sentido, consideramos que este vacío teórico es el principal motivo de las deficiencias en el momento del aprendizaje del idioma inglés.
- ❖ El conocimiento de las actitudes de los estudiantes es muy importante durante el proceso de aprendizaje ya que esto nos permitirá desarrollar el logro de los objetivos propuestos en el “aprendizaje esperado” de acuerdo a la competencia curricular del área de inglés.
- ❖ La manera de aprender un idioma se manifiesta de manera diferente en cada persona y es por ello que el profesorado debe tener claro las diferencias individuales de los estudiantes.

- ❖ Las actitudes mostradas por los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés nos muestran que en dicha población no existe una conciencia de la importancia que tiene aprender este llamado “idioma universal”. Asimismo, podemos indicar que dentro de la política educativa que desarrolla el gobierno peruano no hay un auténtico impulso para mejorar el aprendizaje de esta área curricular en el nivel secundario.
  
- ❖ En lo que se refiere al papel del docente del área de inglés, concluimos que si este ente no tiene la motivación y disposición para con la materia que imparte mucho menos la tendrán los alumnos que tiene a su cargo, ya que la motivación docente hará que el alumno sea participe activo del proceso de enseñanza-aprendizaje de este idioma. Así mismo, recalcamos la idea que sin motivación docente no existirá un buen desempeño profesional tampoco estrategias metodológicas ni didáctica en la enseñanza del idioma y mucho menos interés en el alumno, llegando de este modo a unas actitudes negativas hacia el aprendizaje del mismo.
  
- ❖ En lo referente al texto de inglés, concluimos que si bien es cierto que un material didáctico no enseña por sí mismo es importante que éste satisfaga las necesidades y requerimientos mínimos para su uso óptimo y productivo en el proceso de enseñanza del idioma inglés.
  
- ❖ En lo referente a la clase en sí misma, notamos que, a falta de una cultura de aprendizaje del idioma se han presentado métodos de enseñanza muchas veces inconsistentes e insatisfactorias frente al área del idioma inglés. La falta de una enseñanza vivencial del idioma hace que el alumno forme una actitud indiferente, una visión poco productiva y poco provechosa hacia el idioma. Muchas veces el alumno no reconoce los beneficios de aprender un idioma extranjero dado el mecanicismo y falta de dirección en el propósito de la enseñanza del idioma. A falta de las características

planteadas anteriormente las clases que se imparten son tomadas a menos y es por eso motivo que se hace más notoria la indiferencia hacia el aprendizaje del idioma inglés.

- ❖ En lo referente a las tareas y ejercicios de la clase, se forman actitudes indiferentes notorias, si bien las clases no son significativas y con visión poco productiva, las tareas y ejercicios cobran menos relevancia en este aspecto. Algunas veces las tareas son incumplidas por falta de comprensión de la clase y en mayor grado por desinterés en las mismas, evidenciando así las actitudes negativas del alumno hacia el idioma inglés.

**COSME CIRINEO, Jacqueline y otros (2011)**, en su tesis “Influencia del Método Directo en el aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chaupimarca”, en la Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión”, Pasco, para optar el título profesional de Licenciado en educación mención: Idiomas Extranjeros Inglés –Francés. Siendo sus conclusiones las siguientes:

- ❖ Los alumnos del grupo de estudio con la aplicación del Método Directo en las sesiones de clase del idioma inglés alcanzaron un aprendizaje altamente significativo en el área de inglés, (0.05:  $15,07186 > 1,66578$ ; 0.01:  $15,07186 > 2,3782$ ), en comparación con el grupo de control que con la continuación aplicativa de otros métodos, los alumnos del grupo de control alcanzaron el nivel de aprendizaje poco significativo (0.05:  $3,0526 > 1,66522$ ; 0.01:  $3,0526 > 2,3768$ ).
- ❖ El Método Directo cumple funciones cognoscitivas, metodológicas, educativas y de control.
- ❖ El Método Directo promueve en los estudiantes la autorrealización, ayuda a los individuos a vivir en un mundo en perpetuo cambio, enfatiza en los aspectos éticos y morales, facilita el aprendizaje,

crea una atmósfera de total respeto y apoyo a la curiosidad, la duda, valora la búsqueda personalizada de los conocimientos, estimula y propicia la cooperación y apoyo entre compañeros, y modifica las actitudes de los maestros.

- ❖ Con el Método Directo, el docente se muestra ante los estudiantes tal como es, crea un clima de aceptación, estima y confianza, y muestra comprensión empática.
- ❖ El Método Directo desarrolla la capacidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos, motiva la iniciativa, originalidad y creatividad frente a las problemáticas educativas, integra teoría y práctica de forma crítica, registra y sistematiza, y capacita para la reflexión; individual, por equipos y grupal.
- ❖ En el Método Directo, el aprendizaje se genera en el diálogo entre teoría y práctica, donde se aprende haciendo y reflexionando sobre lo aprendido.

**COSME PANEZ, Jonatan Eli y otros (2006)**, en su tesis “El Método Suggestopedia en el aprendizaje del idioma inglés en el segundo año del Colegio Nacional Industrial N°31 Nuestra Señora del Carmen de Cerro de Pasco”, en la Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión”, Pasco, para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria mención: Idiomas Extranjeros. Siendo sus conclusiones las siguientes:

- ❖ Por los datos obtenidos en la encuesta y las pruebas realizadas a las alumnas del segundo grado de secundaria del colegio nacional “Nuestra Señora del Carmen”, se puede resumir que el grupo experimental en la pre-prueba realizada arrojó un resultado de 11.75, con una nota mínima de 08 y una nota máxima de 16.
- ❖ En los resultados de la post-prueba el grupo experimental nos da un promedio de la nota 15 con una nota mínima de 10 y una nota máxima de 18.

- ❖ Según estimación se puede afirmar que el nivel de rendimiento de las alumnas en el idioma inglés se debe al uso de la Suggestopedia, así tenemos que las alumnas que conformaron el grupo experimental obtuvieron notas más elevadas en comparación con las alumnas que conformaron al grupo de control.
- ❖ El 74.1 de las alumnas muestran una actitud favorable a los temas presentado por los docentes en la aplicación de la Suggestopedia.
- ❖ El método Suggestopedia influye de la siguiente manera:
  - En primer lugar, trata de eliminar del estudiante las anteriores sugerencias negativas.
  - En segundo lugar, facilita la relación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, profesor-estudiantes.
  - En tercer lugar, entra como componente multidimensional del entorno y ayuda a la creación de una atmosfera sugestiva.
  - Por último, estimula la memorización y contribuye de ese modo a dar al estudiante satisfacción y confianza en sí mismo. Podemos definir la Suggestopedia como una pedagogía optimista.
- ❖ Si bien es verdad que la preparación de actividades lleva su tiempo (más fácil sería seguir el libro de texto hoja a hoja), la recompensa es mayor porque se ve el resultado en el alumnado, un resultado positivo que entusiasma también al mismo docente contribuyendo a disminuir su estrés, provocando en muchas ocasiones por el fracaso escolar y la falta de autoestima en sí mismo y en la de sus alumnos.

### 2.1.3 A nivel internacional

**BUITRAGO CUERVO, Juanita y Otros (2012)**, en su tesis “Metodología Respuesta Física Total como herramienta para el aprendizaje del Inglés en Grado Primero del Liceo Arquideocesano de Nuestra Señora”, Ecuador, 2012. Llegando a las siguientes conclusiones:

- ❖ La Respuesta Física Total es una metodología que facilita la adquisición de una segunda lengua en niños puesto que abarca una serie de herramientas efectivas que son de agrado, interés y curiosidad para los estudiantes como el juego, el constante movimiento, el desplazamiento por diferentes lugares, la exploración con el cuerpo, la gestualidad y la imitación.
- ❖ Esta metodología permite obtener aprendizajes significativos de aprendizaje en estudiantes que se caracterizan por tener un alto nivel de actividad física, dificultades de atención, concentración y memoria, ya que está basado fundamentalmente en actividades con sentido académico que facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje haciendo uso de estas características y comportamientos; lo que anteriormente era una dificultad para enseñar en una clase, con el Total Physical Response se convierte en una herramienta de trabajo satisfactoria.
- ❖ La respuesta Física Total es una metodología que se puede implementar en los diferentes estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes, debido a que involucra la utilización de todo el cuerpo y los cinco sentidos. Es una herramienta efectiva y viable que se puede implementar en la educación primaria puesto que sus características hacen que el inglés se convierta en un momento divertido, de entretenimiento y fomenta ambientes dinámicos en las clases.

## 2.2 Bases Teóricas

El presente trabajo de investigación se sustenta en las siguientes bases teóricas:

### ❖ Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget (1973) descubre la importancia que tiene la actividad del juego en el niño a través de las distintas etapas que va atravesando el niño en su proceso de formación y desarrollo, desde la edad preescolar, en la que el niño manipula y conoce la realidad a través de manipular objetos que tiene a su alrededor. Destaca una estructura compuesta por tres tipos que caracterizan los juegos:

- La primera, denominada “El juego de ejercicio (0 de 2 años)” donde el niño agita, mueve o agarra objetos para así desarrollar su psicomotricidad, desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.
- La segunda fase se denomina “El juego simbólico” (2 a 7 años)” en la que el niño imita y representa las acciones y los objetos mediante una imagen que se forman ellos mismos.
- En la tercera y última fase “El juego de reglas” (7 a 11 años)” el niño comienza a socializarse con otros individuos a parte de sus familiares, añaden reglas y normas que rigen los juegos en sociedad (Russel, 1983:56).

De esta forma, el juego presenta una gran importancia en las primeras etapas del niño y en su desarrollo cognitivo es fundamental que el niño investigue con los objetos de su entorno, que tenga una imaginación desarrollada y le de utilidad a los objetos como juguetes. La actividad lúdica es considerada como la forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; jugar es una manera de intentar y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad.

Piaget nos manifiesta que la táctica del juego es imprescindible para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico del

lenguaje del niño. De acuerdo con Piaget explica el juego como un recurso que impulsa el aprendizaje del niño a estructurar el juego en distintos niveles (juego de ejercicio, juego simbólico y el juego de reglas) acorde con el crecimiento y desarrollo mental del niño (Chateau, 1958: 45).

#### ❖ **Teoría sociocultural de Vygotsky**

Vygotsky (1978) en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño esto lleva a Vygotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo”.

Todos los niños tienen una zona de desarrollo actual, en la que los conocimientos que han adquirido, los han conseguido a partir de sus propios medios, sin la ayuda de nadie; pero, también existe una zona de desarrollo próximo dónde necesitan la ayuda de un adulto u otros niños para llegar a superarla (Caillois, 1958:14).

Para aprender un nuevo idioma el niño necesita el apoyo del docente quien lo ayude a construir ese conocimiento, perdiendo así el miedo a hablar dentro y fuera de un aula que le permitirá socializarse con otras personas.

#### ❖ **Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel**

El aprendizaje significativo se presenta cuando el estudiante estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el estudiante va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce.

Para Duce (2013:45), los conocimientos previos del alumno sirven para construir un nuevo aprendizaje. El maestro sólo es el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él quien simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el alumno almacenará el conocimiento, y lo hallará significativo, es decir importante y relevante en su vida diaria. “La clave del aprendizaje

significativo está entonces en relacionar el nuevo material con el ya existente en la estructura cognitiva del alumno (Paz, 2004: 51).

En el aprendizaje significativo es recomendable que todo conocimiento esté siempre relacionado con los ya existentes, esto ayuda a reforzar y asimilar de mejor manera diferentes temas de interés educativo, permitiendo al estudiante a la construcción de nuevas ideas y definiciones de las destrezas a desarrollar.

### **2.2.1 Juegos didácticos**

El término “didáctico” proviene del griego *didastékene* (*didás = enseñar y tékene = arte*), es decir “el arte de enseñar”. Actualmente, Mallart (2000:420) plantea que: “A lo didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”.

Por tanto los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimiento. De este modo, los juegos didácticos son utilizados constantemente a lo largo de la enseñanza, diseñados para ser utilizados en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias para resolver desafíos que se presentan en la etapa de la educación escolar estando familiarizados con el juego.

Desde otra perspectiva, (Chateau, 1958:101) pone de relieve la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que el juego desarrolla la construcción de la imaginación del niño y su capacidad de aprendizaje. Es decir que los juegos didácticos son elementos auxiliares para el desarrollo de alguna actividad de recreación que sirva de vehículo para el desarrollo de aprendizaje, mediante la ayuda de los educadores como eje principal para adquirir sus conocimientos.

Decroly considera que los juegos didácticos tienden a desarrollar funciones mentales como la atención, la memoria y comprensión y que además son juegos de interior, es decir, pueden ser individuales o colectivos, como una de sus características es que utilizan materiales sencillos que permitan llegar a conocimientos más abstractos, siendo su objetivo primordial el desarrollo de competencias y capacidades (García y Llull, 2009:33).

Para Szczurek, (citado por Iztúriz, Barrientos, Ruiz, y otros 2000: 48), señala que los juegos didácticos son completos, pues no sólo buscan desarrollar la parte intelectual del estudiante, sino que se adquieran habilidades y competencias en la parte procedimental y actitudinal, de allí que sea uno de los elementos esenciales que sirven para la recreación, es propio de la niñez, pero puede ser practicado por jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, pues realmente existen juegos que no están marcados por la edad.

Los juegos didácticos despiertan el interés en resolver un problema, provoca la necesidad de adoptar decisiones. Realizar un trabajo en conjunto exige la aplicación y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, el hecho de plantearles una limitación de tiempo para realizar cada actividad introduce un factor que contribuye a ejercitar la dinámica de grupo y diversas competencias básicas para su desenvolvimiento a futuro ( Medina, 2006:26).

Es así que los juegos didácticos son una buena forma para que los niños vivan esa linda etapa de la vida por la que están pasando, divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades y destrezas de una manera divertida y variada, esto hace que para los niños el aprender sea algo divertido y motivador y no una actividad monótona. Por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Existe una gran variedad de juegos didácticos para niños como son: el bingo, las cartas, rompecabezas, actividades creativas, sopa de letras, crucigramas, etc. La mayoría de los niños disfrutan con el desafío de participar en ellos y esto resulta muy beneficioso para su proceso de aprendizaje, ayudándolos a la hora de afrontar los retos escolares ([www.educapeques.com/escueladepadres/juegos-didacticos.html](http://www.educapeques.com/escueladepadres/juegos-didacticos.html)).

Por todo ello, se puede afirmar que los juegos didácticos no se puede considerar solo como un pasatiempo o diversión, sino como su nombre lo indica son actividades pedagógicas que se desarrollan en el marco educativo a fin de proporcionar aprendizaje significativo.

➤ **Características de los juegos didácticos**

- ❖ Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- ❖ Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- ❖ Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- ❖ Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego.
- ❖ Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- ❖ Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- ❖ Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- ❖ Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes (Statter, 2009:35).

➤ **Ventajas de los juegos didácticos**

- ❖ Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- ❖ Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ❖ Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- ❖ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- ❖ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ❖ Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ❖ Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- ❖ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido (Statter, 2009:41).

## ➤ **Objetivos de los juegos didácticos**

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en la sesión. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Educar constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Finalmente desarrollar destrezas en donde el estudiante posee mayor dificultad.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- ❖ **El objetivo didáctico:** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego “busca la pareja”, lo que se quiere es que los estudiantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- ❖ **Las acciones lúdicas:** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.
- ❖ **Las reglas de juego:** Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo ejecutar las actividades. Por medio de estas reglas establecidas, el estudiante aprende a socializar y respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés (Chacón, 2008:6).

➤ **Clasificación de los juegos didácticos**

La educadora (Toth, 1995:48) distingue dos tipos de juegos:

- ❖ **Juegos competitivos:** son aquellos en los que los jugadores o equipos compiten por ser los primeros en alcanzar la meta.
- ❖ **Juegos cooperativos:** son aquellos en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común.

➤ **Principios de los juegos didácticos**

- ✓ **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo. Sin la participación de los estudiantes no se podría cumplir con los objetivos del juego. Por ello, es fundamental que los docentes motiven a los estudiantes en la participación de cada juego.
- ✓ **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- ✓ **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- ✓ **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para

participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.(Chacón, 2008:8)

➤ **Rol del docente**

El maestro debe ser modelo de conocimiento, que además demuestre interés, gusto y pasión por su trabajo. El papel del docente ocupa un lugar importante en el medio educativo actual, puesto que ellos son los primeros educadores desde los primeros años de escolaridad en los estudiantes. Sin embargo, el docente debe asumir diferentes roles en diferentes situaciones que debe actuar como un consejero, un guía, un estimulador y mediador quien hace de mediación entre la actividad u objeto explicativo con el tema a enseñar. El docente como mediador debe tratar de entender a cada estudiante, darles valores y principios, compartir conocimientos y experiencias, dar igualdad de oportunidades a ellos, ayudarles a ser conscientes de su propio aprendizaje.

De acuerdo con (knight, 2006:33) los docentes deben ayudar a sus estudiantes a aprender, especialmente cuando están en el salón de clase, ya que son responsables de todo lo que pasa en ella, tales como los temas que se imparten, los tipos de actividades, recursos y estrategias que se utilizan, en este caso los juegos didácticos dentro del aula.

El niño será quien genere su aprendizaje construyendo significados de tareas expuestas por parte del docente. Vale decir que tanto en actividades desarrolladas dentro del aula como en actividades externas, el docente debe ser el hilo conductor de los procesos de aprendizaje; pero es el estudiante quien debe apropiarse de los conocimientos.

➤ **Procedimiento metodológico para la aplicación de los “juegos didácticos”**

En este trabajo de investigación se ha aplicado los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés. Las actividades y juegos didácticos

que integra el presente trabajo son de fácil aplicación metodológica, y no requieren en su mayoría, materiales costosos o difíciles de conseguir. Por el contrario, se propuso que los juegos sean sencillos de realizar para que los docentes los apliquen de una manera divertida, motiva y significativa en aula.

Estas actividades se han llevado a cabo de la mejor manera posible con las siguientes **etapas del procedimiento de los juegos didácticos**:

❖ **Planificación:**

- Seleccionar los temas a desarrollarse utilizando los juegos didácticos
- Adecuar cada juego didáctico de forma sistemática y secuencial de acuerdo a la relevancia de cada tema a tratar en el aprendizaje del idioma inglés.
- Organizar los juegos didácticos de acuerdo a la temática seleccionada para cada sesión.
- Preparación de materiales para el uso de los juegos didácticos para cada sesión.

❖ **Aplicación:**

- Aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés a través de sesiones.
- Utilizar un juego didáctico para cada sesión.
- Establecer las reglas de juego o cuando sean necesarias, precisas y muy claras.
- Motivar la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos didácticos.

❖ **Evaluación:**

- Evaluar a los estudiantes Listening y Speaking después de la aplicación de los juegos didácticos.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos didácticos.

**Procedimientos de los juegos didácticos**

Este proyecto de investigación se ha desarrollado con diversas actividades, programadas para 20 sesiones, una sesión por cada clase, las cuales permitieron a los estudiantes conocer vocabulario básico del idioma y el desarrollo de las habilidades básicas de Listening y Speaking.

Con esta propuesta se propuso lograr el objetivo de cada juego didáctico de una manera dinámica y muy divertida para el aprendizaje de los diferentes contenidos de cada sesión. Los juegos didácticos que veremos a continuación han sido programados para los estudiantes del tercer grado de primaria, pero fácilmente se podrían adaptar a otras edades.

### **“Juegos Didácticos”**

#### **Juego N° 01**

**Nombre del juego: “The King or The Queen”**

**Tema:** The commands

**Objetivo:** conocer los comandos (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook y close your notebook).

**Materiales:** tarjetas de todo el vocabulario, una caja.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se divide la clase en dos equipos, se pone las tarjetas de los comandos dentro de una caja. Luego se saca a dos participantes de cada equipo. Cualquiera de los dos saca una tarjeta de la caja, el estudiante tendrá que hacer la acción del comando con el fin de que los miembros de su equipo adivinen el comando. Luego hará el otro compañero lo mismo con su grupo. El grupo que adivine más comandos será el ganador.

#### **Juego N° 02**

**Nombre del juego: “Let’s play”**

**Tema:** The commands

**Objetivo:** conocer los comandos (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook y close your notebook).

**Materiales:** tarjetas de todo el vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se divide la clase en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de todo el vocabulario aprendido. Cuando la docente menciona un comando, el grupo tiene que levantar la tarjeta, el grupo que rápidamente levante primero la tarjeta y es la correcta tendrá su punto. Luego la docente menciona dos comandos y los estudiantes harán lo mismo que el anterior, levantar las dos tarjetas. El grupo que mayor punto haga será el ganador.

### **Juego N° 03**

**Nombre del juego:** “Color Games”

**Tema:** The colors

**Objetivo:** conocer los colores (red, yellow, blue, green, orange, black, purple y white).

**Materiales:** círculos de colores, radio, usb.

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se ordena el salón en círculo, la docente pega los círculos de colores alrededor de las carpetas. Se saca de 5 en 5 a alumnos para la participación de todos y se ubican dentro del círculo. La docente pone la música, los estudiantes tienen que desplazarse dentro del círculo, cuando la docente para la música y menciona un color. Todos tienen que ir a buscar el color. El alumno que primero encuentre el color tendrá su premio.

### **Juego N° 04**

**Nombre del juego:** “The faster”

**Tema:** The colors

**Objetivo:** conocer los colores (red, yellow, blue, green, orange, black, purple y white).

**Materiales:** tarjetas de colores, limpiatipo.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se forman en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de colores de acuerdo al vocabulario aprendido y un poco de

limpiatipo, cada grupo practica cada color. Se escoge a un representante de cada grupo el cual será cambiado con la finalidad de que todos los integrantes participen. Luego la docente menciona un color, los grupos irán a pegar en la pizarra el color correcto. Una vez pegado todos los colores en la pizarra, la docente señala cada color el cual será pronunciado por todo el grupo. El grupo que no se equivoca en mencionar los colores que corresponden será el ganador.

### **Juego N° 05**

**Nombre del juego:** “what’s missing”

**Tema:** The classroom objects

**Objetivo:** conocer los objetos del aula (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser y scissors).

**Materiales:** tarjetas del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** la docente explica el juego poniendo un ejemplo, se pega todas las tarjetas en la pizarra, luego los estudiantes tienen que observar todo el vocabulario. Se pide que cierren por un momento sus ojos. Luego las abren y pregunta: what’s missing? Los estudiantes responden por ejemplo: “ruler”. Practicamos unos 3 ejercicios más y luego ellos empiezan a jugar con su grupo de la misma manera varias veces con la participación de todo el grupo.

### **Juego N° 06**

**Nombre del juego:** “Bring me”

**Tema:** The classroom objects

**Objetivo:** conocer los objetos del aula (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser y scissors).

**Materiales:** objetos del aula

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se forman en grupos, cada grupo debe contar con sus objetos aprendidos. Luego la docente dirá “Bring me the pencil”, cada representante de cada grupo me traerá “the pencil” el grupo que primero me entrega tiene su punto. Y así se juega hasta llegar con todo el vocabulario el grupo que acumule mas puntos es el ganador. .

### **Juego N° 07**

**Nombre del juego: “Numbers Game ”**

**Tema:** The numbers

**Objetivo:** conocer los números (one, two, three, four, five, six, seven y eight).

**Materiales:** radio, usb

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se ordena el salón de clase en círculo, todos los estudiantes pasan dentro del círculo. Se pone la música, los estudiantes caminen alrededor del aula. Se para la música y la docente menciona el número por ejemplo: “four”, los estudiantes tienen que formarse en grupos de 4, nuevamente se pone la música y la docente menciona otro número y los estudiantes tendrán que formar el grupo, y así jugamos con todos los números del vocabulario.

### **Juego N° 08**

**Nombre del juego: “The Ball Game ”**

**Tema:** The numbers

**Objetivo:** conocer los números (one, two, three, four, five, six, seven y eight).

**Materiales:** dos pelotas de trapo.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se ordena el salón de clase en círculo. Se entrega a cada extremo una pelota de trapo, luego los estudiantes tienen que contar del 1 al 8 mientras va pasando la pelota al compañero de al lado. Cuando llegan a 8 hacen un alto y los estudiantes que se quedaron con la pelota tendrán que mencionar el número que la docente le muestre mediante los flashcards. Si lo hacen bien tendrán su premio. Luego se continúa el juego de la misma forma varias veces hasta practicar todo el vocabulario.

### **Juego N° 09**

**Nombre del juego:** “Simon says”

**Tema:** the parts of the body

**Objetivo:** conocer las partes del cuerpo (head, shoulder knees, toes, eyes, ears, nose y mouth).

**Materiales:** ninguno

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se saca al frente de 5 en 5 a los estudiantes. El juego consiste en usar la palabra por ejemplo “Simon says touch your nose, simon says touch your ears, etc”. Los estudiantes tendrán que escuchar bien la palabra completa y tocarse las partes del cuerpo según la docente mencione. Si la docente dice solo “touch your nose” y los estudiantes deben estar quietos y no tocarse, el estudiante que trata de tocarse la nariz, se va a sentar en su sitio, el estudiante que permanece hasta el final del juego es el ganador y tendrá su premio.

### **Juego N° 10**

**Nombre del juego:** “knees, knees, hands, hands”

**Tema:** the parts of the body

**Objetivo:** conocer las partes del cuerpo (head, shoulder knees, toes, eyes, ears, nose y mouth).

**Materiales:** imágenes del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se ordena el salón de clase en círculos. Los estudiantes se sientan delante de sus carpetas. La docente coloca las imágenes de espalda dentro del círculo. Antes de empezar con el juego se designa como van a participar los estudiantes (2 estudiantes, uno de cada extremo). Los estudiantes tendrá que decir “knees, knees, hands, hands” (tres veces). Terminado las tres veces la docente menciona un vocabulario y los estudiantes tendrán que ir a buscarlo, volteando cada imagen hasta encontrarlo, alzarlo y mencionar el nombre de la imagen dos veces, el alumno que primero lo encuentre es el ganador y tendrá su premio.

## **Juego N° 11**

**Nombre del juego:** “whisper”

**Tema:** the fruits

**Objetivo:** conocer las frutas (banana, Apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple y cherries).

**Materiales:** ninguno

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se divide la clase en tres equipos y ponen de pie en fila. El estudiante que esta al final de cada fila dirá en voz alta la palabra que escuchó. El docente susurra una palabra a cada estudiante de la primera fila, luego cuando da la orden tendrán susurrar la palabra en el oído del siguiente miembro del equipo. Esto continua hasta llegar a la última persona que lo va a mencionar. Luego la docente preguntara a cada equipo que palabra fue lo que escuchó. Si la palabra coincide con la primera, el equipo tiene su punto. El equipo que más puntos acumule será el ganador.

## **Juego N° 12**

**Nombre del juego:** “fruit salad”

**Tema:** the fruits

**Objetivo:** conocer las frutas (banana, Apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple y cherries).

**Materiales:** tarjetas del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se ordena la clase en círculo. Se entrega a cada estudiante tarjetas del vocabulario, una tarjeta por estudiante. La docente menciona una fruta por ejemplo “Apple” y todos los estudiantes que tienen el Apple se tienen que cambiar de sitio. El estudiante que se quedo sin silla, pasa al centro y menciona otra fruta y el juego se repite varias veces. Si el estudiante menciona en voz alta “fruit salad”, todos los estudiantes deben de cambiarse de sitio.

### **Juego N° 13**

**Nombre del juego:** “Animals Game”

**Tema:** The animals

**Objetivo:** conocer los animales (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake y cow).

**Materiales:** imágenes del vocabulario.

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se ordena el salón en círculo, la docente pega las imágenes alrededor de las carpetas. Se saca de 5 en 5 a alumnos para la participación de todos y se ubican dentro del círculo. La docente pone la música, los estudiantes tienen que desplazarse dentro del círculo, cuando la docente para la música y menciona una palabra de vocabulario. Todos tienen que ir a buscar el animal. El alumno que primero encuentre el animal tendrá su premio.

### **Juego N° 14**

**Nombre del juego:** “The Faster”

**Tema:** The animals

**Objetivo:** conocer los animales (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake y cow).

**Materiales:** tarjetas de los animales, limpiatipo.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se forman en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de los animales de acuerdo al vocabulario aprendido y un poco de limpiatipo, cada grupo practica los animales. Se escoge a un representante de cada grupo el cual será cambiado con la finalidad de que todos los integrantes participen. Luego la docente menciona un vocabulario, los grupos irán a pegar en la pizarra la imagen correcta. Una vez pegado todos los animales en la pizarra, la docente señala cada animal, el cual será pronunciado por todo el grupo. El grupo que no se equivoca en mencionar los animales según corresponden será el ganador.

### **Juego N° 15**

**Nombre del juego:** “what’s missing”

**Tema:** The family

**Objetivo:** conocer los miembros de la familia (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin y baby).

**Materiales:** tarjetas del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** la docente explica el juego poniendo un ejemplo, se pega todas las tarjetas en la pizarra, luego los estudiantes tienen que observar todo el vocabulario. Se pide que cierren por un momento sus ojos. Luego las abren y pregunta: what’s missing? Los estudiantes responden por ejemplo: “cat”. Practicamos unos 3 ejercicios más y luego ellos empiezan a jugar con su grupo de la misma manera.

### **Juego N° 16**

**Nombre del juego:** “Bring me”

**Tema:** The family

**Objetivo:** conocer los miembros de la familia (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin y baby).

**Materiales:** tarjetas del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se forman en grupo, se entrega a cada grupo sus tarjetas del vocabulario aprendido. Luego la docente dirá “Bring me the father”, cada representante de cada grupo me traerá la tarjeta de “the father” el grupo que primero me entrega tiene su punto. Y así se juega hasta llegar con todo el vocabulario el grupo que acumule más puntos es el ganador. .

### **Juego N° 17**

**Nombre del juego:** “The Ball Game ”

**Tema:** The toys

**Objetivo:** conocer los juguetes (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll y airplane).

**Materiales:** dos pelotas de trapo.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se ordena el salón de clase en círculo. Se entrega a cada extremo una pelota de trapo, luego los estudiantes tienen que contar del 1 al 8 mientras va pasando la pelota al compañero de al lado. Cuando llegan a 8 hacen un alto y los estudiantes que se quedaron con la pelota tendrán que mencionar el juguete que la docente le muestre mediante los flashcards. Si lo hacen bien tendrán su premio. Luego se continúa el juego de la misma forma varias veces hasta practicar todo el vocabulario.

### **Juego N° 18**

**Nombre del juego:** “toys game”

**Tema:** the toys

**Objetivo:** conocer los juguetes (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll y airplane).

**Materiales:** tarjetas del vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** se ordena la clase en círculo. Se entrega a cada estudiante tarjetas del vocabulario aprendido, una tarjeta por estudiante. La docente menciona un juguete por ejemplo “bike” y todos los estudiantes que tienen el bike se tienen que cambiar de sitio. El estudiante que se quedo sin silla, pasa al centro y menciona otra juguete y el juego se repite varias veces. Si el estudiante menciona en voz alta “toys game”, todos los estudiantes deben de cambiarse de sitio.

### **Juego N° 19**

**Nombre del juego:** “The King or The Queen”

**Tema:** The action verbs

**Objetivo:** conocer los verbos en acción (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush y walk).

**Materiales:** tarjetas de todo el vocabulario, una caja.

**Habilidad que desarrolla:** Speaking

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se divide la clase en dos equipos, se pone las tarjetas de los action verbs en una caja. Luego se saca a dos participantes de cada equipo. Cualquiera de los dos saca una tarjeta de la caja, el estudiante tendrá que hacer la acción de verbo con el fin de que los miembros de su equipo adivinen el verbo. Luego hará el otro compañero lo mismo con su grupo. El grupo que adivine más comandos será el ganador.

### **Juego N° 20**

**Nombre del juego:** “Let’s play”

**Tema:** The action verbs

**Objetivo:** conocer los verbos en acción (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush y walk).

**Materiales:** tarjetas de todo el vocabulario

**Habilidad que desarrolla:** Listening

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:** Se divide la clase en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de todo el vocabulario aprendido. Cuando la docente menciona un verbo, el grupo tiene que levantar la tarjeta, el grupo que rápidamente levante primero la tarjeta y es la correcta tendrá su punto. Luego la docente menciona dos verbos y los estudiantes harán lo mismo que el anterior, levantar las dos tarjetas. El grupo que mayor punto haga será el ganador. ([www.elgamesplus.com](http://www.elgamesplus.com))

## **2.2.2 El aprendizaje del idioma inglés**

(Krashen, 1982:2) sostiene que todo idioma tiene dos formas de aprendizaje: una es llamada **adquisición, proceso subconsciente**, cuando la persona comunica centrándose en el significado de lo que dice, más que en la forma. Este proceso se obtiene en el ambiente, puede efectuarse mediante las canciones, la televisión, el cine, amigos o bien por las ayudas didácticas y los medios audiovisuales que le serán de gran apoyo y le facilitarán dicho

aprendizaje. La otra forma es el **aprendizaje propiamente dicho, proceso consciente** y sistemático de aprender, programado pedagógica y didácticamente; además, requiere de una clase dosificada previamente y asistida por un profesor.

La lengua materna interfiere al principio en el aprendizaje de un segundo idioma porque transfiere los conocimientos, bloqueándolos ya sea parcial o totalmente, ocasionando que éste sea más lento; por ejemplo, cuando el maestro de inglés le dice a sus alumnos: **this is a door**, el alumno primero piensa en el idioma español (su lengua materna) **ésta es una puerta**, en lugar de visualizar e imaginar la puerta. Al momento de traducir pierde contacto con el idioma objeto de aprendizaje. (Ellis, 1985:89).

De acuerdo con (Hardy, 2013: 60) “El proceso a la hora de empezar a dominar un segundo idioma ha de ser el mismo que se produce en el aprendizaje de la lengua materna (...) en primer lugar escuchando, luego comprendiendo, hablando y por último, leyendo y escribiendo”. De esta forma, cuando se aprende un segundo idioma es importante empezarlo de forma similar a la adquisición del aprendizaje de la lengua materna; es aquí donde los padres hacen diferentes gestos para comunicar todos los sentimientos y expresiones hacia el niño y de esta forma entablan comunicación efectiva con ellos y logran entenderse; esto se hace desde el mismo momento de su gestación; motivando al ser humano a comunicarse con rapidez; por lo tanto, es así como debe ser la enseñanza de un segundo idioma.

El idioma del inglés puede ser adquirido por cualquier persona interesado por aprenderlo y practicarlo, pero cuando se habla de aprenderlo a una edad temprana esto facilita mucho más la adquisición. Hardy (2013:61) asegura que *“la enseñanza del segundo idioma ha de comenzar a una edad muy temprana. Así el niño lo interioriza de forma natural”*, ya que a diferencia de los adultos el inglés en los niños es algo que implica curiosidad, interés, es similar a la adquisición de la lengua materna, donde el niño desea repetir lo que su madre dice, con el fin de tener comunicación. Esto mismo ocurre con el inglés en los niños puesto que cuando se enfrentan a este, ellos tienen la necesidad de dar respuesta.

Cuando se implementa un segundo idioma en edad temprana se potencializa la integridad en el estudiante lo hace más capaz de tolerar y comprender otras culturas y le abre espacios de socialización; la idea es que el estudiante desde su niñez aprenda vocabulario, estructura gramatical, entienda, reconozca el segundo idioma que va a aprender. Como dice (Mercader y García, 2001:42) en su texto de *“reflexiones sobre la enseñanza del inglés en edades tempranas”* *“La práctica del inglés en edades tempranas contribuye a la educación integral del niño, ya que favorece una mayor tolerancia hacia otras razas y culturas, desarrolla habilidades lingüísticas del propio idioma, fomenta la curiosidad por otras costumbres, y permite la comunicación y expresión en un idioma diferente”*.

Por otro lado (Weiten, 2004:309) en su libro *Psicología: Temas y Variaciones*, nos argumenta que: “Está comprobado que la edad es un factor importante de la facilidad con que se aprende un segundo idioma: cuanto más joven, mejor... como se aprecia, las personas que empezaron a aprender inglés a temprana edad alcanzaron un mejor dominio que las que empezaron más tarde, el aprendizaje se realiza mejor cuando inicia antes de los 7 años”.

También es importante que en el momento de exponer un segundo idioma en un niño se realicen constantes inmersiones culturales para que el estudiante este cada vez más motivado y curioso en aprender, como por ejemplo realizar actividades lúdicas, donde el estudiante pueda hacer uso de sus sentidos por medio de los juegos didácticos, canciones, videos, fichas, y otros materiales que faciliten la inmersión que se pretende en esta investigación.

Actualmente, la relevancia del aprendizaje del idioma inglés es reconocida en todos los ámbitos. Es una herramienta de comunicación global y una vía de acceso a mayores conocimientos, a una amplia gama de información y a las tecnologías actuales, que permite enfrentar las demandas del entorno y la sociedad. Además de ser un medio de comunicación con otras realidades, aprender inglés contribuye a comprender y apreciar la propia lengua y cultura y al desarrollo de las habilidades cognitivas. (Bases curriculares, 2012:2)

➤ **Cimientos para aprender inglés**

(Carbonell, 2009:72), explica que el aprendizaje del idioma inglés se encuentra fundamentado por tres cimientos:

**a) Profesor**

El profesor es la persona que tiene la responsabilidad de dirigir todo proceso de enseñanza-aprendizaje, y en el caso del idioma inglés no es la excepción, su presencia es imprescindible para ejemplificar el idioma vivo. Los idiomas se aprenden con profesores, porque se necesita practicarlos, oírlos y hablarlos con quienes los conocen y emplean cotidianamente. El profesor tiene que tener una preparación académica, ser bilingüe para comprender los problemas lingüísticos de sus alumnos, ser motor y modelo de aprendizaje para sus estudiantes, no basta con ser un hablante nativo porque aunque lo emplee y se comunique bien no sabe en qué consiste ni como funciona.

**b) Texto**

De los distintos medios didácticos y audiovisuales de que se dispone para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, el libro de texto es el que destaca. Para aprender un idioma es necesario contar con un texto que sea guía, que enseñe paso a paso las claves para hacer el camino más fácil y que incluya todas las habilidades de comunicación. La calidad de las interacciones que se produzcan con el texto dependerá de cómo lo utilice el profesor, de cómo está diseñado, en que contexto es usado, qué objetivos plantea y qué actitudes tiene el profesor y alumno frente al mismo.

**c) Tiempo**

Para adquirir un idioma hay que invertir tiempo. La tarea no es sencilla, para ver resultados se necesita dedicarle tiempo y tener paciencia. La persona que tiene intención de aprender un idioma tiene que organizar su tiempo y dedicarle un espacio al aprendizaje. El estudio de idiomas requiere de constancia y repaso, porque el inglés al igual que todos los idiomas está en constante cambio, día a día ofrece algo nuevo, su aprendizaje de hecho es una actividad que nunca termina.

➤ **Desarrollo de las habilidades lingüísticas del aprendizaje del idioma inglés**

Para aprender el idioma inglés se desarrollan cuatro habilidades lingüísticas: Listening, Speaking, Reading y Writing. El grado de dominio que se logre de cada habilidad determina el nivel de aprendizaje y desempeño en el nuevo idioma.

Utilizar el idioma implica interactuar, recibiendo y emitiendo mensajes, y una habilidad del idioma reforzará y promoverá el uso de otra. De este modo, los alumnos se aproximan al uso real del idioma y se enfrentan a tareas relevantes, motivadoras y significativas, lo que contribuye a desarrollar mayor fluidez en la expresión y comprensión del idioma inglés. (Carbonell, 2009:21)

Las principales habilidades se consideran al **Listening y Speaking**, porque estas habilidades permiten la comunicación entre las personas.

Es por eso, que en este trabajo de investigación se ha desarrollado estas dos primeras habilidades del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la institución educativa “Pedro Sánchez Gavidia”.

#### ❖ **Listening (escuchar)**

Es muy importante que los estudiantes desarrollen la habilidad de escuchar para comprender el inglés hablado y para comunicarse con los demás. (Wipf, 1984:345), señala que las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y entender e interpretar todo esto dentro del contexto.

(James, 1984:226), menciona tres hechos fundamentales del Listening:

- Para lograr escuchar se deben interpretar sonidos producidos oralmente, lo que a su vez, implica que esta tiene que distinguir los fonemas de la lengua, o sea las unidades más pequeñas del idioma. Es esto lo que permite a la persona saber que, cuando escucha

alguna expresión, ésta se manifiesta en una lengua y no en otra.

- El hecho de escuchar es una habilidad activa y no pasiva, (como se creía hasta la década de los 70, aproximadamente) por lo que cuando una persona está escuchando, debe activar una serie de procesos mentales que le permiten comprender lo que se está diciendo.
- Oír no es lo mismo que escuchar. Escuchar va más allá de oír las palabras que se hablan, lo que significa que para poder escuchar la persona tiene que concentrarse en lo que se está diciendo para poder descifrarlo e interpretarlo.

Efectivamente , el escuchar involucra una serie de aspectos que van desde lo mas sencillo, o sea la comprensión del fonema, hasta otros aspectos paralingüísticos más complejos como el significado de lo que se está escuchando, además de la entonación, por ejemplo, el énfasis y la velocidad con que se enuncia el mensaje.

En esta habilidad se ha evaluado los siguientes indicadores:

- Responde los “commands” (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) realizando la acción al escuchar al docente.
- Identifica “the colors” (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, white) a través de los lápices de colores
- Reconoce “the classroom objects” (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.
- Responde “the numbers” (one, two, three, four, five, six, seven, eight) señalando en los flashcards.
- Identifica “parts of the body” (head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) señalando en su cuerpo

- Reconoce “the fruits” (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherries) a través de siluetas.
- Muestra “the animals” (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) por medio de imágenes
- Identifica “the family” (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby), a través de imágenes.
- Muestra “the toys” (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) mediante imágenes.
- Responde “the action verbs” (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, walk) realizando la acción al escuchar al docente.

#### ❖ **Speaking (hablar)**

Es una habilidad productiva del inglés que supone utilizar el idioma para comunicar ideas en forma oral. Expresarse oralmente consiste en comunicar un mensaje con una adecuada pronunciación y de manera inteligible al participar en intercambios de orales, conversaciones, y monólogos. (Bases curriculares, 2012:3)

(Nunan, 1999:121) sostiene que hablar significa más que pronunciar palabras, es tener un buen dominio de la gramática y la sintaxis de la lengua para que se reconozcan los elementos empleados y se pueda comprender. Para expresar las ideas es necesario familiarizarse con el vocabulario, las expresiones idiomáticas, la información de frases y pronunciarlo de manera que se entienda.

En esta habilidad se ha evaluado los siguientes indicadores:

- Pronuncia los “commands” (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) por medio de imágenes.
- Nombra “the colors” (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, white) frente a los lápices de colores.

- Menciona “the classroom objects” (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) a través de los objetos reales utilizados en clase.
- Menciona “the numbers” (one, two, three, four, five, six, seven, eight) frente a los flash cards.
- Menciona “parts of the body” (head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) a través de una imagen del cuerpo humano.
- Nombra “the fruits” (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherries) mediante siluetas.
- Nombra “the animals” (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) escuchando los sonidos de los animales.
- Menciona “the family” (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby) por medio de imágenes.
- Pronuncia “the toys” (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) frente a las imágenes.
- Menciona “the action verbs” (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, walk) observando la acción que realiza el docente.

### 2.3 Definiciones conceptuales de términos básicos

- ❖ **Juegos didácticos:** Es un proceso de aprendizaje, ya que a través de los mismos los estudiantes aprenden y al mismo tiempo se divierten, permitiéndole desarrollar diferentes habilidades y destrezas que le va a durar para toda la vida.
- ❖ **Aprendizaje del idioma inglés:** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores con respecto al idioma inglés.
- ❖ **Planificación:** Es la determinación de estrategia y recursos para la ejecución y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ **Aplicación:** Son las metodologías, estrategias y actividades para ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr el objetivo propuesto.

- ❖ **Evaluación:** Es el nivel del éxito que obtenemos en la comparación entre el objetivo formulado y los logros alcanzados.
- ❖ **Listening:** Es la habilidad principal para comprender el idioma. Escuchar implica la identificación y discriminación de los sonidos y el procedimiento del vocabulario y las frases de la lengua que se estudia.
- ❖ **Speaking:** Hablar significa más que pronunciar palabras, familiarizarse con el vocabulario, tener un buen dominio de la gramática y la sintaxis de la lengua para que se reconozcan los elementos empleados y se pueda comprender el idioma.

## 2.4 Hipótesis

Los “Juegos Didácticos” influyen en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016.

## 2.5 Variables

### 2.5.1 Variable Independiente:

**Juegos didácticos:** Son utilizados como estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ya que a través de estos juegos didácticos los estudiantes aprenden y al mismo tiempo se divierten, permitiéndole desarrollar diferentes habilidades, destrezas y adquirir nuevos conocimientos (vocabulario) de una manera divertida, motivada y significativa.

### 2.5.2 Variable Dependiente:

**Aprendizaje del idioma inglés:** Es el proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, valores, aptitudes y las habilidades lingüísticas en relación al idioma inglés. Puede ser adquirido por cualquier persona que este interesado por aprender y practicarlo ya que es una herramienta de comunicación a nivel mundial.

### 2.5.3 Variable Interviniente:

Se considera a aquellas que de alguna u otra manera, sobre todo implícitamente, han intervenido en la aplicación del trabajo de investigación:

**Inasistencia:** esta variable es muy común en toda investigación, ya que uno o dos alumnos del grupo experimental no asistieron durante los días de aplicación del proyecto afectando su aprendizaje.

## 2.6 Operacionalización de variables

### Los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco - 2016

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Los “Juegos Didácticos ”	<b>PLANIFICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seleccionar los temas a desarrollarse utilizando los juegos didácticos.</li> <li>✓ Adecuar cada juego didáctico de forma sistemática y secuencial de acuerdo a la relevancia de cada tema a tratar.</li> <li>✓ Organizar los juegos didácticos de acuerdo a la temática seleccionada para cada sesión.</li> <li>✓ Preparación de materiales para el uso de los juegos didácticos para cada sesión.</li> </ul>	Sesiones de aprendizaje
	<b>APLICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés a través de las sesiones.</li> <li>✓ Utilizar un juego didáctico para cada sesión.</li> <li>✓ Establecer las reglas de juego o cuando sean necesarias, precisas y muy claras.</li> <li>✓ Motivar la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos didácticos.</li> </ul>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluar a los estudiantes Listening y Speaking después de la aplicación de los juegos didácticos.</li> <li>✓ Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos didácticos.</li> </ul>	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  El aprendizaje del idioma inglés	<b>LISTENING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responde “<b>The Commands</b>” (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) realizando la acción al escuchar al docente.</li> <li>✓ Identifica “<b>The colors</b>” (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, white) a través de los lápices de colores.</li> <li>✓ Reconoce “<b>The classroom Objects</b>” (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.</li> <li>✓ Responde “<b>The Numbers</b>” (one, two, three, four, five, six, seven, eight) señalando en los flashcards.</li> <li>✓ Identifica “<b>The Parts of the Body</b>” (head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) señalando en su cuerpo.</li> <li>✓ Reconoce “<b>The Fruits</b>” (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherries) a través de siluetas.</li> <li>✓ Muestra “<b>The Animals</b>” (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) por medio de imágenes.</li> </ul>	Guía de observación

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica <b>“The Family”</b> (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby) a través de imágenes.</li> <li>✓ Muestra <b>“The Toys”</b> (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) mediante imágenes.</li> <li>✓ Responde <b>“The Action verbs”</b> (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, walk) realizando la acción al escuchar al docente.</li> </ul>	
	<b>SPEAKING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pronuncia <b>“The commands”</b> (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) por medio de imágenes.</li> <li>✓ Nombra <b>“The Colors”</b> (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, white) frente a los lápices de colores.</li> <li>✓ Menciona <b>“The Classroom Objects”</b> (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser and scissors) a través de los objetos reales utilizados en clase.</li> <li>✓ Menciona <b>“The Numbers”</b> (one, two, three, four, five, six, seven and eight) frente a los flascards.</li> <li>✓ Menciona <b>“Parts of the Body”</b> (head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) a través de una imagen del cuerpo humano.</li> <li>✓ Nombra <b>“The Fruits”</b> (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherries) mediante siluetas.</li> <li>✓ Nombra <b>“The Animals”</b> (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) escuchando los sonidos de los animales.</li> <li>✓ Menciona <b>“The Family”</b> (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby) por medio de imágenes.</li> <li>✓ Pronuncia <b>“The Toys”</b> (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) frente a las imágenes</li> <li>✓ Menciona <b>“The Action Verbs”</b> (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, walk) observando la acción que realiza el docente.</li> </ul>	Guía de observación

## **CAPÍTULO III**

### **3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de investigación**

En el presente estudio se ha seleccionado el método experimental, consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa-efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación, (Sánchez y Reyes, 2002:43).

##### **3.1.1 Enfoque**

En el trabajo de investigación se usó el enfoque de método experimental, porque se ha utilizado los “juegos didácticos” los cuales produjeron efecto en el aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental, que permitió comparar los resultados con el grupo control.

##### **3.1.2 Nivel de Investigación**

El nivel de investigación es experimental, ya que su objetivo es realizar un experimento que permita demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se

trabaja en una relación causa-efecto inmediata por lo cual requiere la aplicación del método experimental, (Sánchez y Reyes 2002: 24).

Este estudio esta orientado a la solución del problema, por lo cual busca demostrar la efectividad o validez de los “juegos didácticos” para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia.

### 3.1.3 Diseño de Investigación

El diseño seleccionado para este trabajo de investigación es el diseño cuasi experimental, de dos grupos no equivalentes o con grupo control no equivalente, que consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias, (Sánchez y Reyes, 2002:105).

Presenta el siguiente esquema:

**GE:** O<sub>1</sub>.....X.....O<sub>2</sub>

**GC:** O<sub>3</sub>.....O<sub>4</sub>

#### **Descripción:**

**GE:** Grupo experimental

**GC:** Grupo de control

**O<sub>1</sub>** : Evaluación de pre test antes de la aplicación de los “Juegos Didácticos” en el grupo experimental

**O<sub>2</sub>** : Resultados de post test después de la aplicación de los “Juegos Didácticos” en el grupo experimental

**O<sub>3</sub>**: Evaluación de pre test antes de la aplicación de los “Juegos Didácticos” en el grupo de control

**O<sub>4</sub>**: Resultados de post test después de la aplicación de los “Juegos Didácticos” en el grupo de control

**X:** Aplicación de la variable independiente (Juegos Didácticos)

Después de determinar que los grupos sean equivalentes, se aplicó un (pre-test) a los dos grupos para ver el nivel de aprendizaje del

idioma inglés de los alumnos. La variable independiente (juegos didácticos) sólo fue administrada al grupo experimental (GE), luego se aplicó un (post-test) a ambos grupos.

Finalmente, se hizo comparaciones en ambos grupos, la diferencia entre el (pre-test y post-test) para ver si ha producido efectos la variable independiente (juegos didácticos) en la variable dependiente (el aprendizaje del idioma inglés) y analizar los resultados entre ambos grupos.

### **3.1.4 Metodo de Investigación**

Este estudio corresponde a una investigación aplicada también llamada constructiva o utilitaria, que se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven (...), busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, (Sánchez y Reyes, 2002:18).

Siendo la investigación de tipo aplicada, porque se desarrolló los “juegos didácticos” para que los alumnos de la muestra mejoren su aprendizaje del idioma inglés, por tanto se dio la solución al problema que aqueja a la muestra de estudio, partiendo de un sustento teórico científico y que al finalizar el estudio permitirá emitir conclusiones para su generalización.

## **3.2 Población y muestra**

### **3.2.1 Población**

La población de estudio estuvo conformada por 68 estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016.

Se distribuye de la siguiente manera:

**CUADRO N° 1**

**DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA”, HUÁNUCO-2016.**

GRADO	SECCIÓN	TOTAL	
		Fi	%
3°	A	25	37,0
	B	22	32,0
	C	21	31,0
<b>TOTAL</b>		<b>68</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula, 2016

**Elaboración:** La tesista

### 3.2.2 Muestra

La muestra corresponde a 47 estudiantes elegidos por el método no probabilístico y criterio de selección a elección del investigador donde el 3° “B” corresponde al grupo experimental y el 3° “A” al grupo control, en el cual se considerará a todos los estudiantes.

**CUADRO N° 2**

**DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

GRUPOS	TOTAL
Grupo experimental 3° “B”	22
Grupo control 3° “A”	25

**Fuente:** Nómina de matrícula, 2016

**Elaboración:** La tesista

### 3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el presente trabajo de investigación vamos a utilizar las siguientes técnicas e instrumentos.

MOMENTOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
GR recolección y organización de datos	Observación	Guía de observación
Presentación de datos	Programación de sesiones	Sesiones de aprendizaje
Análisis e interpretación de datos	Estadística descriptiva	Análisis e interpretación de tablas y gráficos de frecuencias

#### 3.3.1 Para la recolección de datos

a) **La observación:** Es una de las técnicas más valiosas para evaluar el desarrollo del aprendizaje. A través de ella podemos percibir las habilidades lingüísticas, actitudes del estudiante en forma detallada y permanente, con el propósito de brindarle orientación y realimentación cuando así lo requiera para garantizar el aprendizaje. Sin embargo, en cada situación de aprendizaje se deben estructurar dichas observaciones partiendo del objetivo que se pretende alcanzar.

Para la verificación de tales aspectos, se hace el uso de la guía de observación como instrumento.

❖ **Guía de observación:** Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar. Este instrumento permitió detectar las habilidades lingüísticas del Listening y el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de primaria para garantizar el logro de los indicadores.

### 3.3.2 Para la presentación de datos

a) **Programación de sesiones:** es una técnica que permite la previsión, selección y organización de actividades pedagógicas que garantice un trabajo sistemático en el aula para generar experiencias de aprendizaje y enseñanza pertinentes.

- **Sesiones de aprendizaje:** este instrumento constituye un conjunto de situaciones que cada docente, diseña planifica y organiza con secuencia lógica para desarrollar los aprendizajes esperados propuestos para cada clase. En este proyecto de investigación se ha desarrollado 20 sesiones, una sesión por cada clase tratando de cumplir con lo diseñado en la misma.

### 3.3.3 Para el análisis e interpretación de los datos

La información recopilada a través de los instrumentos será procesada mediante el análisis de la estadística descriptiva (cuadros de distribución de frecuencia y la media aritmética) y la representación gráfica de barras a fin de integrar de manera clara los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los “Juegos didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes que conforman la muestra.

Este procedimiento estadístico nos permitió determinar la diferencia que hay entre el grupo experimental y el grupo control, tanto al inicio de la investigación como al final de la misma y comparar así los resultados.

## CAPÍTULO IV

### 4 RESULTADOS

#### 4.1 Procesamientos de datos

##### 4.1.1 Resultados del Pre-test

En la investigación titulada “Juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016”, se trabajó con dos secciones “3º A” y “3º B”. La sección “A” conformada por 25 alumnos fue el grupo control, y la sección “B” conformada por 22 alumnos fue el grupo experimental, donde se trabajó las dos habilidades principales de Listening y Speaking, en el cual se recogió la información antes de la aplicación de los juegos didácticos con un instrumento llamado guía de observación para los resultados de la Pre-test.

A continuación mencionamos los indicadores que se trabajó:

#### ❖ **Listening (escuchar)**

- Responde los “**commands**” (sit down on the table, sleep, wake up, open your notebook) realizando la acción al escuchar al docente.

- Identifica **“the colors”** (green, black, purple, pink) a través de los lápices de colores
- Reconoce **“the classroom objects”** (pen, notebook, ruler, pencil) mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.
- Responde **“the numbers”** (two, four, six, eight) señalando en los flashcards.
- Identifica **“parts of the body”** (shoulders, knees, toes, nose) señalando en su cuerpo
- Reconoce **“the fruits”** (apple, grapes, pineapple, cherry) a través de siluetas.
- Muestra **“the animals”** (cat, hen, horse, snake) por medio de imágenes
- Identifica **“the family”** (grandfather, grandmother, brother, sister) a través de imágenes.
- Muestra **“the toys”** (bike, ball, teddy bear, doll) mediante imágenes.
- Responde **“the action verbs”** (jump, dance, listen, swim) realizando la acción al escuchar al docente.

#### ❖ **Speaking (hablar)**

- Pronuncia los **“commands”** (sit down on the table, sleep, wake up, open your notebook) por medio de imágenes.
- Nombra **“the colors”** (green, black, purple, pink) frente a los lápices de colores.
- Menciona **“the classroom objects”** (pen, notebook, ruler, pencil) a través de los objetos reales utilizados en clase.
- Menciona **“the numbers”** (two, four, six, eight) frente a los flash cards.
- Menciona **“parts of the body”** (shoulders, knees, toes, nose) a través de imágenes.
- Nombra **“the fruits”** (apple, grapes, pineapple, cherry) mediante siluetas.
- Nombra **“the animals”** (cat, hen, horse, snake) escuchando los sonidos de los animales.
- Menciona **“the family”** (grandfather, grandmother, brother, sister) por medio de imágenes.

- Pronuncia **“the toys”** (bike, ball, teddy bear, doll) frente a las imágenes.
- Menciona **“the action verbs”** (jump, dance, listen, swim) a través de imágenes.

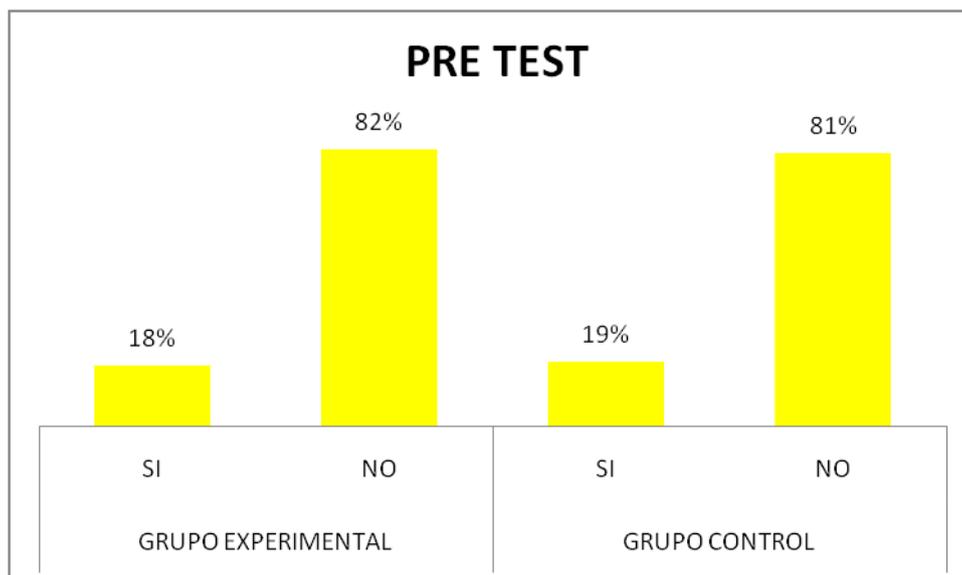
**CUADRO N° 3**

**RESULTADOS DEL PRE TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1) Responde los <b>"Commands"</b> realizando la acción al escuchar al docente	0	0%	22	100%	0	0%	25	100%
2) Identifica <b>"The Colors"</b> a través de los lápices de colores	4	18%	18	82%	5.5	22%	19.5	78%
3) Reconoce <b>"The Classroom Objects"</b> mediante objetos reales utilizados en el salón de clase	6.25	28%	15.75	72%	3.5	14%	21.5	86%
4) Responde <b>"The Numbers"</b> señalando en los flashcards	7.5	34%	14.5	66%	9.25	37%	15.75	63%
5) Identifica <b>"The Parts of the Body"</b> señalando en su cuerpo	0	0%	22	100%	2.5	10%	22.5	90%
6) Reconoce <b>"The Fruits"</b> a través de siluetas	4.25	19%	17.75	81%	5.5	22%	19.5	78%
7) Muestra <b>"The Animals"</b> por medio de imágenes	6.5	30%	15.5	70%	8	32%	17	68%
8) Identifica <b>"The Family"</b> a través de imágenes	4.25	19%	17.75	81%	7.25	29%	17.75	71%
9) Muestra <b>"The Toys"</b> mediante imágenes	6.75	31%	15.25	69%	4.75	19%	20.25	81%
10) Responde <b>"The Action Verbs"</b> realizando la acción al escuchar al docente	0.25	1%	21.75	99%	0.5	2%	24.5	98%
Total	18%		82%		19%		81%	

**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** La tesista



**Gráfico N° 1 RESULTADOS DEL PRE TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

**Fuente:** Cuadro N° 03  
**Elaboración:** La tesista

Según los resultados que se muestran en el cuadro N° 03 y gráfico N° 01 del pre test, se puede observar que en el grupo experimental el 18% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 82% no ha respondido. Así mismo tenemos al grupo control, donde el 19% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 81% no ha respondido.

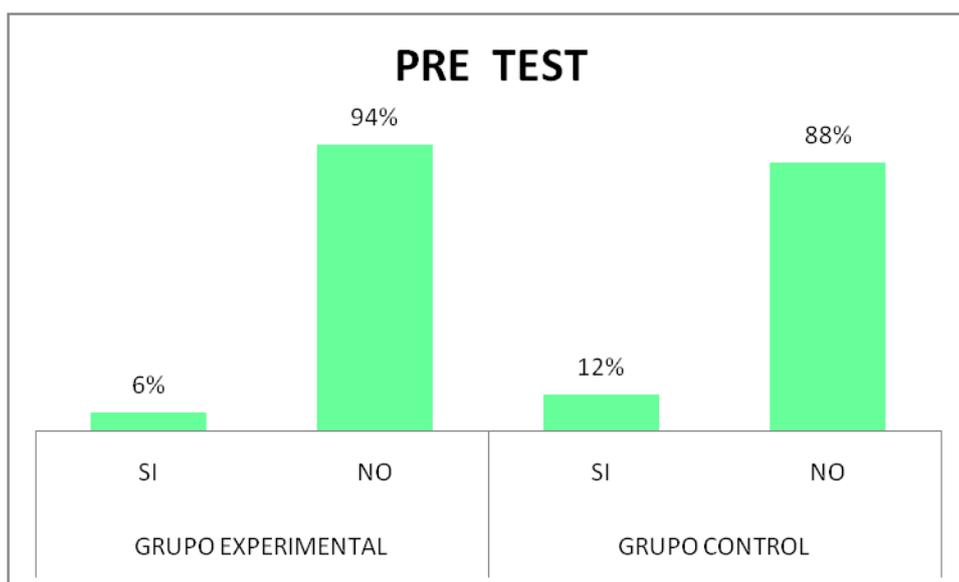
**CUADRO N° 4**

**RESULTADOS DEL PRE TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1) Pronuncia <b>"The Commands"</b> por medio de imágenes	0	0%	22	100%	0	0%	25	100%
2) Nombra <b>"The Colors"</b> frente a los lápices de colores	2	9%	20	91%	6	24%	19	76%
3) Menciona <b>"The Classroom Objects"</b> a través de los objetos reales utilizados en clase	1	5%	21	95%	1.25	5%	23.75	95%
4) Menciona <b>"The Numbers"</b> frente a los flashcards	3.75	17%	18.25	83%	8.75	35%	16.25	65%
5) Menciona <b>"Parts of the Body"</b> a través de imágenes	0	0%	22	100%	1	4%	24	96%
6) Nombra <b>"The Fruits"</b> mediante siluetas	1.25	6%	20.75	94%	1	4%	24	96%
7) Nombra <b>"The Animals"</b> escuchando los sonidos de los animales	2	9%	20	91%	5	20%	20	80%
8) Menciona <b>"The Family"</b> por medio de imágenes	1.75	8%	20.25	92%	5	20%	20	80%
9) Pronuncia <b>"The Toys"</b> frente a las imágenes	1	5%	21	95%	2.25	9%	22.75	91%
10) Menciona <b>"The Action Verbs"</b> a través de imágenes	0	0%	22	100%	0	0%	25	100%
Total	6%		94%		12%		88%	

**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** La tesista



**Fuente:** Cuadro N° 04  
**Elaboración:** La tesista

**Gráfico N° 2 RESULTADOS DEL PRE TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

Según los resultados que se muestran en el cuadro N° 04 y gráfico N° 02 del pre test, se puede observar que en el grupo experimental el 6% ha respondido la habilidad de Speaking del aprendizaje del idioma inglés y el 94% no ha respondido. Así mismo tenemos al grupo control, donde el 12% ha respondido la habilidad de Speaking del aprendizaje del idioma inglés y el 88% no ha respondido.

#### 4.1.2 Resultados del Post-test

En la investigación titulada “Juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016”, se trabajó con dos secciones “A” y “B”. La sección “A” conformada por 25 alumnos fue el grupo control, y la sección “B” conformada por 22 alumnos fue el grupo experimental, donde se trabajó las dos habilidades principales de Listening y Speaking, en el cual se recogió la información después de la aplicación de los juegos didácticos con un instrumento llamado guía de observación para los resultados del Post-test.

A continuación mencionamos los indicadores que se trabajó:

##### ❖ Listening (escuchar)

- Responde los “**commands**” (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) realizando la acción al escuchar al docente.
- Identifica “**the colors**” (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, pink) a través de los lápices de colores
- Reconoce “**the classroom objects**” (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.
- Responde “**the numbers**” (one, two, three, four, five, six, seven, eight) señalando en los flashcards.
- Identifica “**parts of the body**” (head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose) señalando en su cuerpo
- Reconoce “**the fruits**” (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherry) a través de siluetas.
- Muestra “**the animals**” (pig, hen, dog, snake, monkey, horse, cat, cow) por medio de imágenes
- Identifica “**the family**” (grandfather, grandmother, father, mother, brother, sister, cousin, baby) a través de imágenes.
- Muestra “**the toys**” (bike, ball, kite, teddy bear, doll, train, car, airplane) mediante imágenes.

- Responde **“the action verbs”** (jump, dance, run, cry, listen, swim, brush, sing) realizando la acción al escuchar al docente.

### ❖ **Speaking (hablar)**

- Pronuncia los **“commands”** (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) por medio de imágenes.
- Nombra **“the colors”** (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, pink) frente a los lápices de colores.
- Menciona **“the classroom objects”** (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) a través de los objetos reales utilizados en clase.
- Menciona **“the numbers”** (one, two, three, four, five, six, seven, eight) frente a los flash cards.
- Menciona **“parts of the body”** (head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose) a través de imágenes.
- Nombra **“the fruits”** (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherry) mediante siluetas.
- Nombra **“the animals”** (pig, hen, dog, snake, monkey, horse, cat, cow) escuchando los sonidos de los animales.
- Menciona **“the family”** (grandfather, grandmother, father, mother, brother, sister, cousin, baby) por medio de imágenes.
- Pronuncia **“the toys”** (bike, ball, kite, teddy bear, doll, train, car, airplane) frente a las imágenes.
- Menciona **“the action verbs”** (jump, dance, run, cry, listen, swim, brush, sing) a través de imágenes.

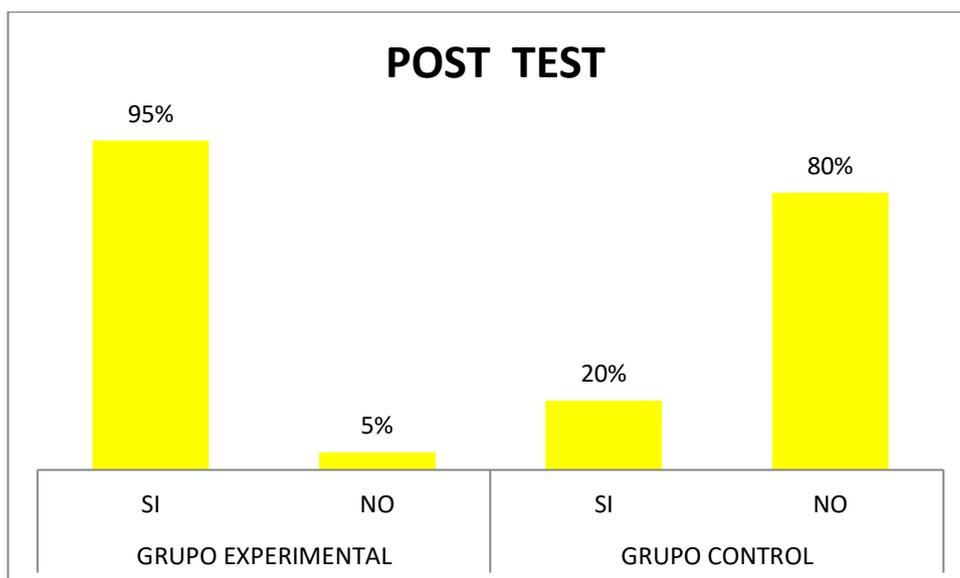
**CUADRO N° 5**

**RESULTADOS DEL POST TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1) Responde los "Commands" realizando la acción al escuchar al docente	22	100%	0	0%	1.5	6%	23.5	94%
2) Identifica "The Colors" a través de los lápices de colores	20.5	93%	1.5	7%	5.5	22%	19.5	78%
3) Reconoce "The Classroom Objects" mediante objetos reales utilizados en el salón de clase	19.75	90%	2.25	10%	3.5	14%	21.5	86%
4) Responde "The Numbers" señalando en los flashcards	21.25	97%	0.75	3%	9.25	37%	15.75	63%
5) Identifica "The Parts of the Body" señalando en su cuerpo	21.25	97%	0.75	3%	2.5	10%	22.5	90%
6) Reconoce "The Fruits" a través de siluetas	21.25	97%	0.75	3%	5.5	22%	19.5	78%
7) Muestra "The Animals" por medio de imágenes	20.75	94%	1.25	6%	8	32%	17	68%
8) Identifica "The Family" a través de imágenes	20.75	94%	1.25	6%	9.25	37%	15.75	63%
9) Muestra "The Toys" mediante imágenes	21.5	98%	0.5	2%	4.75	19%	20.25	81%
10) Responde "The Action Verbs" realizando la acción al escuchar al docente	20.75	94%	1.25	6%	0.5	2%	24.5	98%
Total	95%		5%		20%		80%	

**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** La tesista



**Fuente:** Cuadro N° 05  
**Elaboración:** La tesista

**Gráfico N° 3 RESULTADOS DEL POST TEST DE LISTENING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

Según los resultados que se muestran en el cuadro N° 05 y gráfico N° 03 del post test, se puede observar que en el grupo experimental el 95% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 5% no ha respondido. Así mismo tenemos al grupo control, donde el 20% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 80% no ha respondido.

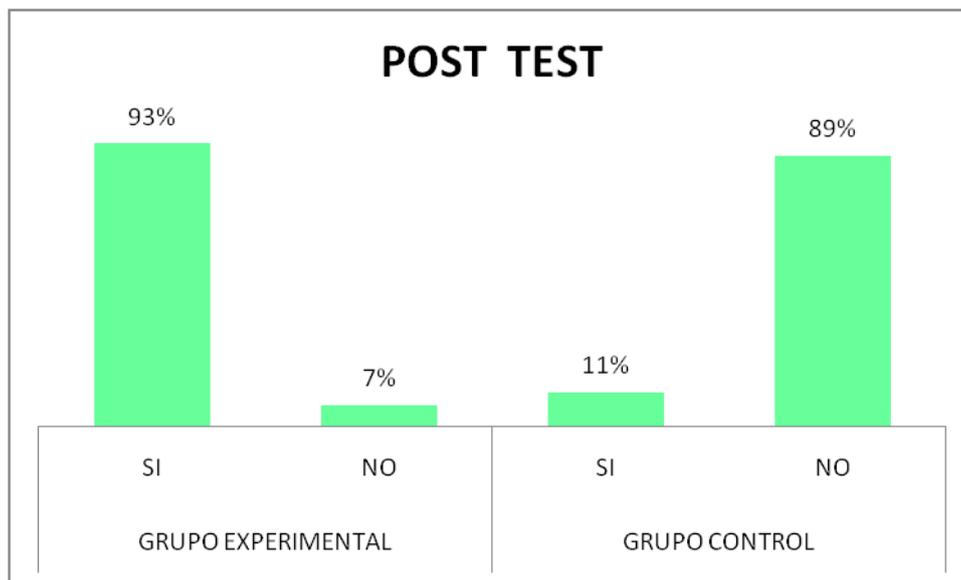
**CUADRO N° 6**

**RESULTADOS DEL POST TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1) Pronuncia <b>"The Commands"</b> por medio de imágenes	20.25	92%	1.75	8%	0	0%	25	100%
2) Nombra <b>"The Colors"</b> frente a los lápices de colores	20.5	93%	1.5	7%	6	24%	19	76%
3) Menciona <b>"The Classroom Objects"</b> a través de los objetos reales utilizados en clase	21.5	98%	0.5	2%	1.25	5%	23.75	95%
4) Menciona <b>"The Numbers"</b> frente a los flashcards	21.75	99%	0.25	1%	7.25	29%	17.75	71%
5) Menciona <b>"Parts of the Body"</b> a través de imágenes	20.25	92%	1.75	8%	1	4%	24	96%
6) Nombra <b>"The Fruits"</b> mediante siluetas	20.5	93%	1.5	7%	1	4%	24	96%
7) Nombra <b>"The Animals"</b> escuchando los sonidos de los animales	21.25	97%	0.75	3%	4	16%	21	84%
8) Menciona <b>"The Family"</b> por medio de imágenes	21.75	99%	0.25	1%	5	20%	20	80%
9) Pronuncia <b>"The Toys"</b> frente a las imágenes	19	86%	3	14%	2.25	9%	22.75	91%
10) Menciona <b>"The Action Verbs"</b> a través de imágenes	18.25	83%	3.75	17%	0	0%	25	100%
Total	93%		7%		11%		89%	

**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** La tesista



**Fuente:** Cuadro N° 06

**Elaboración:** La tesista

**Gráfico N° 4 RESULTADOS DEL POST TEST DE SPEAKING DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016.**

Según los resultados que se muestran en el cuadro N° 06 y gráfico N° 04 del post test, se puede observar que en el grupo experimental el 93% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 7% no ha respondido. Así mismo tenemos al grupo control, donde el 11% ha respondido la habilidad de Listening del aprendizaje del idioma inglés y el 89% no ha respondido.

#### **4.2 Contrastación y prueba de hipótesis**

Para la contrastación de los resultados se han tomado en cuenta los porcentajes que indica el aprendizaje del idioma inglés solo en la escala Sí, obtenidos en ambos grupos (experimental y control), siendo los resultados los siguientes:

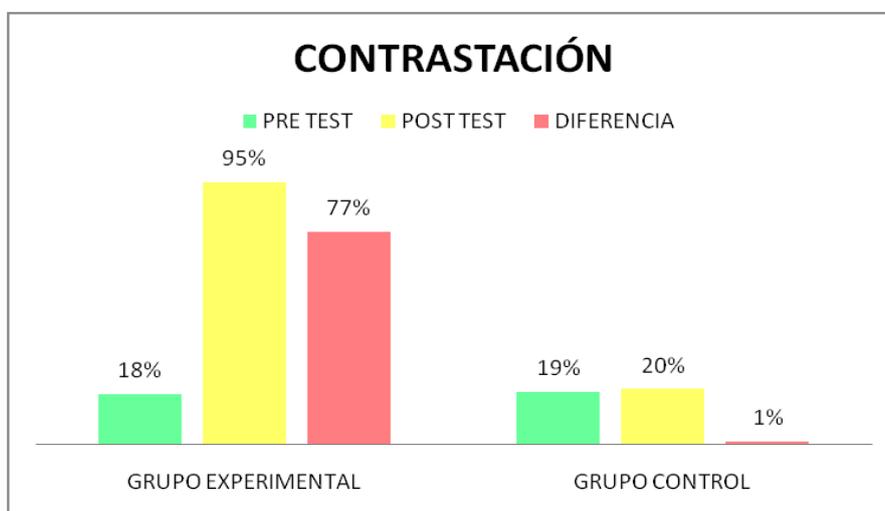
### CUADRO N° 7

RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE LISTENING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
GRUPO EXPERIMENTAL	18%	95%	77%
GRUPO CONTROL	19%	20%	1%

**Fuente:** Cuadro de pre test y post test (listening)

**Elaboración:** La tesista



**Fuente:** Cuadro N° 07

**Elaboración:** La tesista

**Gráfico N° 5 RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE LISTENING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDI**

Según el cuadro N° 07 y gráfico N° 05, podemos observar las diferencias porcentuales en pre test y post test de ambos grupos, obteniendo los siguientes resultados en cuanto al "SI":

- En cuanto al grupo experimental, la diferencia entre pre y post test en listening es de 77% es decir que hubo un mayor incremento porcentual en el aprendizaje del idioma inglés con la aplicación de los juegos didácticos en los alumnos, mientras que en el grupo control la diferencia fue de 1% con un incremento mínimo, de manera que los alumnos no han logrado un buen aprendizaje del idioma inglés.
- De esta manera podemos afirmar que la mayoría de los alumnos del grupo experimental lograron un mayor aprendizaje del idioma inglés, estas diferencias nos indican que hubo influencia significativa con la aplicación de los “Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016”.

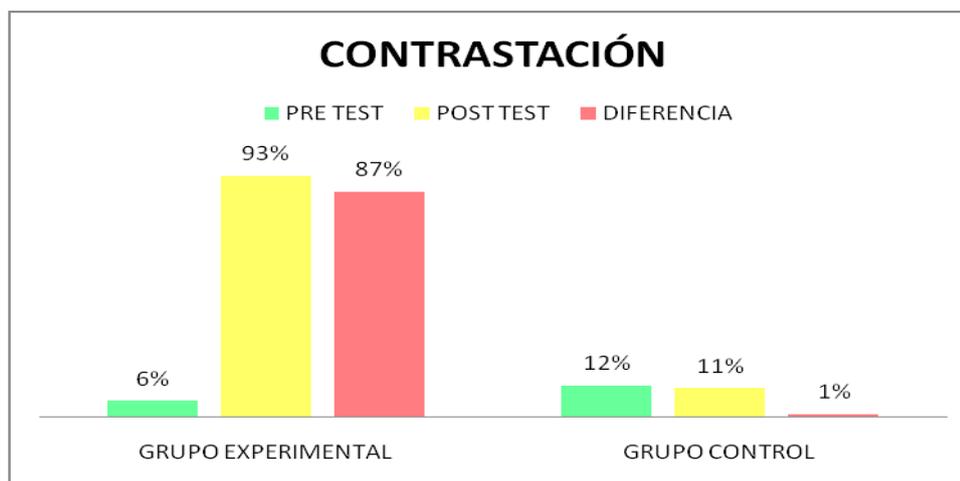
**CUADRO N° 8**

**RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE SPEAKING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA**

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
GRUPO EXPERIMENTAL	6%	93%	87%
GRUPO CONTROL	12%	11%	1%

**Fuente:** Cuadro de pre test y post test (speaking)

**Elaboración:** La tesista



**Fuente:** Cuadro N° 08  
**Elaboración:** La tesista

**Gráfico N° 6 RESULTADOS DEL CUADRO COMPARATIVO DEL PRE TEST Y POST TEST DE SPEAKING EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA**

Según el cuadro N° 08 y gráfico N° 06, podemos observar las diferencias porcentuales en pre test y post test de ambos grupos, obteniendo los siguientes resultados en cuanto al "SI":

- En cuanto al grupo experimental, la diferencia entre pre y post test en speaking es de 87% es decir que hubo un mayor incremento porcentual en el aprendizaje del idioma inglés con la aplicación de los juegos didácticos en los alumnos, mientras que en el grupo control la diferencia fue de 1% con un incremento mínimo, de manera que los alumnos no han logrado un buen aprendizaje del idioma inglés.
- De esta manera podemos afirmar que la mayoría de los alumnos del grupo experimental lograron un mayor aprendizaje del idioma inglés, estas diferencias nos indican que hubo influencia significativa con la aplicación de los "Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016".

## **CAPITULO V**

### **5 DISCUSIÓN DEB RESULTADOS**

#### **5.1 Contrastación de los resultado del trabajo de investigación**

##### **5.1.1 Con el problema**

En presente trabajo de investigación se formuló la siguiente pregunta: ¿Cómo influyen los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco - 2016?

De acuerdo a los resultados obtenidos, responde a la pregunta planteada, afirmando que la aplicación de los juegos didácticos influyó en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado “B”, que se desarrollo a través de 20 sesiones, evidenciando en los alumnos un aprendizaje significativo con el uso de los juego didácticos y mostrando a través de los resultados en el cuadro N° 07 y 08 con el gráfico N° 05 y 06 respectivamente, donde en un inicio se les evaluó con una guía de observación (pre test), llegando a un porcentaje de 18% en Listening y 6% en Speaking del total de alumnos presentando un bajo nivel de aprendizaje en el idioma inglés. Después de la

aplicación de los juegos didácticos (post test) se logró un incremento de 77% en Listening y 87% en Speaking, llegando así al 95% en Listening y 93% en Speaking del total de alumnos que lograron un mejor aprendizaje significativo del idioma inglés.

### **5.1.2 Con las bases teóricas**

- ❖ Según Piaget (1973) “En la tercera y última fase “El juego de reglas” (7 a 11 años)” el niño comienza a socializarse con otros individuos a parte de sus familiares, añaden reglas y normas que rigen los juegos en sociedad”.

De acuerdo con esta teoría el juego didáctico ayuda a los estudiantes a socializarse dentro del aula, permitiéndole desenvolverse, motivándose a través del juego y respetando las reglas que el profesor propone durante el juego.

- ❖ Según Vigotsky (1978) “en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño esto lleva a Vigotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo””.

Con esta teoría podemos afirmar que los alumnos necesitan de un facilitador para llegar a su desarrollo próximo ya que solos no lo pueden hacer, eso permite que gracias a los juegos didácticos los estudiantes pueden aprender un idioma a través de un profesor que los guíe y los motive a desarrollar nuevos aprendizajes.

- ❖ Según Ausubel “el aprendizaje significativo se presenta cuando el estudiante estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el estudiante va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce”.

Utilizando los juegos didácticos dentro del aula permite a los alumnos a tener un aprendizaje significativo ya que ellos aprenden un nuevo idioma como jugando y eso es más significativo para ellos que memorizar.

### **5.1.3 Con la hipótesis**

Ante la afirmación planteada Los “Juegos Didácticos” influyen en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016.

Podemos afirmar que una vez aplicado los Juegos Didácticos, se dio como cierta la hipótesis planteada, es decir que los juegos didácticos si influenciaron en el aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental, pudiendo observarse estos resultados en el cuadro N° 07 y 08, donde obtuvieron 95% en Listening y 93% en Speaking en función al “SÍ”. Cabe resaltar que los juegos didácticos fueron de mucha utilidad e influenciaron en los alumnos del tercer grado “B” de manera significativa como se ve en los resultados.

## CONCLUSIONES

A lo largo de la investigación titulada “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2016, se llegó a las siguientes conclusiones.

- Se logró determinar la efectividad de los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés con un aprendizaje significativo como se muestran en los resultados del Grupo Experimental (ver cuadro N° 07 y 08), donde en el pres test se obtuvo con un porcentaje de 18% en listening y 6% en speaking del aprendizaje del idioma inglés, luego en el post test se dio un incremento de 95% en listening y 93% en speaking logrando el objetivo general de este trabajo de investigación.
- Al principio de la investigación, los alumnos tenían un nivel bajo en el aprendizaje del idioma inglés, ya que los alumnos no recibían clases de inglés en el colegio Pedro Sánchez Gavidia, esto se evaluó a través de una guía de observación el listening y speaking de cada uno, en donde los resultados del pre test del grupo experimental fue de 18% en listening y 6% en speaking, mostrando así el bajo nivel del aprendizaje del idioma inglés.
- Luego al aplicar los “Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, se obtuvo resultados muy favorables, en donde se pudo ver que al aplicar los juegos didácticos mejoraron un 77 % en listening y 87% en speaking.
- Podemos afirmar que después de la aplicación de los juegos didácticos se tuvo mayor éxito en el aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental. Los resultados así lo demuestran en el post test, en donde el grupo control alcanzó un 20% en listening y 12% en speaking del total de los alumnos (ver cuadro N° 07 y 08) dando un leve

incremento porcentual de 1% en listening y 1% en speaking, por otro lado en el Grupo Experimental alcanzó un 95% en listening y 93% en speaking del total de alumnos (ver cuadro N° 07 y 08), dándose un incremento porcentual de 77% en listening y 87% en speaking, esto gracias a la aplicación de los Juegos Didácticos.

## RECOMENDACIONES

- ❖ A los docentes que utilicen esta estrategia los juegos didácticos dentro del salón de clase, porque permite a los alumnos a estar motivados e interesados en lo que están aprendiendo. Estos juegos didácticos permiten al alumno lograr un aprendizaje significativo por que se divierten y aprenden como jugando un nuevo idioma.
- ❖ Además se sugiere que esta estrategia no sea solo aplicada en una I.E. de nivel primaria, sino que también puede ser exitosa en estudiantes de diversos niveles como puede ser inicial, primaria, secundaria y superior.
- ❖ Tomar como referencia para la enseñanza de un nuevo idioma la propuesta metodológica, denominada “Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria” planteada en esta investigación ya que permite a los niños el interés y agrado por el inglés a través de aprendizajes significativos.
- ❖ Buscar e implementar constantemente nuevas metodologías y técnicas de enseñanza para el aprendizaje del idioma inglés, que permitan la interacción entre los principales miembros de la comunidad educativa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### A. Fuentes impresas

#### ❖ Libros

- CALLOIS, R. (1958). "Teoría de los juegos". Seix Barral. Barcelona.
- CARBONELL, D. (2009). "El laberinto del idioma inglés". Barcelona, España. Edit Del Serbal.
- CHACÓN, P. (2008). "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje". Universidad Pedagógica experimental libertador. Caracas.
- CHATEAU, J. (1958). "Psicología de los juegos infantiles". Ed. Kapelusz. Buenos Aires.
- CRISTAL, D. (2003). "English as a global language". 2nd edition. Cambridge: University Press.
- ELLI, R. (1985). "Understanding second language acquisition". Oxford University Press. New York.
- GARCÍA, A., LLULL, J. (2009). "El juego infantil y su metodología". Madrid: Editex.
- GROOS, K. (1901). "The play of man". New york, Appleton.
- IZTÚRIZ, I., BARRIENTOS, Y. , RUIZ, S. , TINEO, A. , PINZÓN, R. , MONTILLA, J. , ROJAS, M. , LEARDI, M. Y BARRETO, J. (2000). "Juegos instruccionales sobre la temática de amenazas naturales y riesgos socio-naturales. UPEL. El paraíso. Caracas.
- JAMES, C. S. (1984). "Are you listening: the practical components of listening comprehension". San Diego, California: Dominie Press.
- KNIGHT, L. (2006). "Learning and Teaching English: A course for teachers". New york: Oxford University Press.
- KRASHEN, S. D. (1982). "Principles and practice in second language acquisition". Oxford: Pergamon Press
- MALLART, J. (2000). "Didáctica del currículum a las estrategias de aprendizaje". Revista Española de Pedagogía, Nº 217.
- MEDINA, A. (2006). "La didáctica:Disciplina pedagógica aplicada". Editorial Prentice Hall. Madrid.
- MERCADER, C. GARCÍA, J. (2001). "Reflexiones sobre la enseñanza del inglés en edades tempranas". Lorquí.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2012). "Bases Curriculares". Gobierno de Chile
- MORENO, MURCIA, J. A. (2002). "Aprendizaje a través del juego". Málaga: Ediciones Aljibe.
- MURADO, J. (2010). "Didáctica de inglés en educación infantil". 1ra edición. Editorial Ideaspropias.
- NUNAN, D. (1999). "Second language teaching and learning". London: Cambridge University Press.
- PIAGET, J. (1973). "El juego proceso de desarrollo y socialización de la Psicología". Francia : Ediciones Universidad Pedagógica Nacional Centro de Investigaciones- colciencias.
- RUSSEL, A. (1983). "Educación preescolar métodos, técnicas y organización". Baden, Austria: Cead.
- SÁNCHEZ CARLESSI, H., REYES MEZA, C. (2002). "Metodología y diseño en la investigación científica". 3ra Ed. Perú: Editorial Universitaria.
- TOTH, M. (1995). "Children's Games". Oxford: Heinemann Publishers.
- VYGOTSKY, L. (1978). "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Barcelona: 1ra Ed. Editorial Critica S.L.
- WEITEN, W. (2006). "Psicología: Temas y variaciones". Mexico. Editorial Cengagelearning.
- WIPF, J. (1984). "Strategies for teaching language listening comprehension". Boston: Heinle y Heinle Publishers.

#### ❖ Tesis

- BERNARDO TELLO, E., HUERTA MALLQUI, T., JAUNI VALDIZAN, N. (2008). "El uso de direcciones URL como material educativo para el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Dorregaray", Aucayacu, 2008". Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco-Perú.
- BUITRAGO CUERVO, J., HERRERA MERCHÁN, E. C. (2012). "La metodología Respuesta Física Total como herramienta para el aprendizaje del inglés en grado primero del Liceo Arquideocenaso de Nuestra Señora". Universidad de Manizales. Ecuador.
- COSME CIRINEO, J., MENDOZA ROJAS, N. (2011). "Influencia del método directo en el aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del

primer grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chaupimarca", Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco-Perú.

- COSME PANEZ, J., LOZANO BUENDÍA, M. (2006). "El método suggestopedia en el aprendizaje del idioma inglés en el segundo año del Colegio Nacional Industrial N° 31 Nuestra Señora del Carmen de Cerro de Pasco". Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco-Perú.
- FERRER PAZ, L., MALPARTIDA AVILA, S., SIMÓN LEZAMETA, A. (2010). "Preparación académica docente y el uso de materiales didácticas en el logro del aprendizaje en el área del Idioma Extranjero Inglés con los alumnos del 5to grado de educación secundaria de las Instituciones Públicas de la ciudad de Huánuco-2010". Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Marcos Durán Martel, Huánuco-Perú.
- POMA CÓRDOVA, G., YALICO CARHUARICRA, N. (2012). "Actitudes hacia el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de educación secundaria del distrito de Yanacancha-Pasco". Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco-Perú.
- TRUJILLO GONZALES, S. (2010). "Estrategia pedagógica Selva's Book en el aprendizaje de inglés con niños del 4to grado de educación primaria de la I.E. de aplicación UNHEVAL, Huánuco-2010". Instituto de Educación Superior Público Marcos Durán Martel, Huánuco-Perú.

## **B. Fuentes electrónicas**

- DUCE, P. (2013). Teoría de Ausubel. Recuperado de <http://www.psicpedagogia.com/aprendizajesignificativo>.
- EDUCATION FIRST ENGLISH PROFICIENCY INDEX. (2014). Nivel de Aprendizaje del idioma inglés a nivel mundial. Recuperado de <http://www.ef.com.es/eji>.
- HARDY, N. (2013). La importancia de aprender idiomas desde pequeños. Recuperado de <http://www.crecerfeliz.es/niños/desarrollo> y aprendizaje/aprendizaje de idiomas.
- PAZ, D.I. (2004). Teorías del aprendizaje. Recuperado de <http://www.paradigma.cl/eco/holografía/cerebrales>.

- STATTERY, M (2009). Juegos didácticos. Recuperado de <http://juegosdidacticos.blogspot.pe>.
- AGUIRRE, J. (1999) The Games. Recuperado de [www.elgamesplus.com](http://www.elgamesplus.com).

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título: “JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2016”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES			INSTRUMENTOS
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	
<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿Cómo influyen los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco-2016?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar la efectividad de los “Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco 2016.  <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  • Conocer el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco 2016.  • Aplicar los “Juegos Didácticos” en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. “Pedro	Los “Juegos Didácticos” influyen en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. “Pedro Sánchez Gavidia”, Huánuco-2016.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Los “Juegos Didácticos”</b>	<b>Planificación</b>	- Seleccionar los temas a desarrollarse utilizando los juegos didácticos. - Adecuar cada juego didáctico de forma sistemática y secuencial de acuerdo a la relevancia de cada tema a tratar. - Organizar los juegos didácticos de acuerdo a la temática seleccionada para cada sesión. - Preparación de materiales para el uso de los juegos Didácticos para cada sesión.  - Aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés a través de las sesiones - Utilizar un juego didáctico para cada sesión.	- Sesiones de aprendizaje
				<b>Aplicación</b>	- Establecer las reglas de juego o cuando sean necesarias, precisas y muy claras. - Motivar la participación de los estudiantes en la aplicación de los juegos didácticos.  - Evaluar a los estudiantes Listening y Speaking después de la aplicación de los juegos didácticos. - Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la efectividad de los juegos didácticos.	
				<b>Evaluación</b>	- Responde los “commands” (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) realizando la acción al escuchar al docente. - Identifica “the colors” (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, pink) a través de los lápices de colores. - Reconoce “the classroom Objects” (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser, scissors) mediante objetos reales utilizados en el salón de clase. - Responde “the numbers” (one, two, three, four, five, six, seven, eight) señalando en los flashcards. - Identifica “the parts of the body” (head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) señalando en su cuerpo. - Reconoce “the fruits” (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherries) a través de siluetas. - Muestra “the animals” (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) por medio de imágenes.	
			<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>Listening</b>		- Guía de observación

	<p>Sánchez Gavidia", Huánuco 2016.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el nivel de aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación de los "Juegos Didácticos" en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. "Pedro Sánchez Gavidia", Huánuco 2016.</li> </ul>		<p><b>El aprendizaje del idioma inglés</b></p>	<p><b>Speaking</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica "the family" (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby) a través de imágenes.</li> <li>- Muestra "the toys" (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) mediante imágenes.</li> <li>- Responde "the action verbs" (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, drive) realizando la acción al escuchar al docente.</li> <li>- Pronuncia "the commands" (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook) por medio de imágenes.</li> <li>- Nombra "the colors" (red, yellow, blue, green, orange, black, purple, pink) frente a los lápices de colores.</li> <li>- Menciona "the classroom objects" (pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser and scissors) a través de los objetos reales utilizados en clase.</li> <li>- Menciona "the numbers" (one, two, three, four, five, six, seven and eight) frente a los flashcards.</li> <li>- Menciona "parts of the body" (head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, nose, mouth) a través de una imagen del cuerpo humano.</li> <li>- Nombra "the fruits" (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple, cherries) mediante siluetas.</li> <li>- Nombra "the animals" (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake, cow) escuchando los sonidos de los animales.</li> <li>- Menciona "the family" (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin, baby) por medio de imágenes.</li> <li>- Pronuncia "the toys" (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll, airplane) frente a las imágenes</li> <li>- Menciona "the action verbs" (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, drive) observando la acción que realiza el docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de observación</li> </ul>
--	--	--	--	------------------------	---	---

**RESOLUCION N° 118-2016-FCEyH-UDH**

**Huánuco, 16 de setiembre del 2016**

Visto, el expediente N° 574-2016 de la alumna Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *"Juegos Didácticos en el Aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco, 2016"*.

**CONSIDERANDO:**

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO presenta el Proyecto de *"Juegos Didácticos en el Aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco, 2016"* y con Informe N° 048-CI/UDH-2016 de la docente Lic. Lidia Medina Ardiles; Informe N° 014-2016/AGBO.DOC.UDH-HCO del Mg. Ana Gabriela Boyanovich, Informe N°009-JTPDH-FCE-UDH-2016-II de la Lic. José Tacca Puma recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y 57ª-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

**SE RESUELVE:**

**Artículo único:** APROBAR el Proyecto de Investigación *"Juegos Didácticos en el Aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco, 2016"*, correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES

Froilán Escobedo Rivera  
DECANO

FER/ppg

Distribución: Fac Cs Educ y Hum E.A.P Educación. Interesado. Archivo

**RESOLUCION N° 026-2017-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 21 de abril del 2017**

Visto, el expediente N° 191-2017 presentado por la alumna Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO quien solicita cambio de Asesor Metodológico de tesis.

**CONSIDERACIÓN:**

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Especialidad: Idioma Extranjero Inglés de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social;

Que, con Resolución N° 061-2016-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico a la Lic. Karim Miluzca Valerio Gonzáles, quien ha perdido el vínculo laboral con la Institución;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

**SE RESUELVE:**

**Artículo único: DESIGNAR** a la Dra. Laddy Dayana Pumayuari de la Torre como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO, del Programa Académico de Educación Especialidad Idioma Extranjero: Inglés.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
HUMANIDADES

*Froilan Escobedo Rivera*  
DECANO

FER/Ppg

Distribución: Fac. CE y H. EAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo



Institución Educativa Integrado Público  
**"PEDRO SANCHEZ GAVIDIA"**  
Huánuco – Perú

*"Año de la Consolidación del Mar de Grau"*

## CONSTANCIA

*La Directora de la Institución Educativa Integrada Pública "Pedro Sánchez Gavidia", que al final suscribe:*

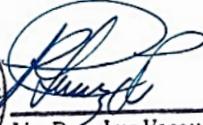
### HACE CONSTAR:

Que, la alumna **Erica Vanesa CARBAJAL CHAMORRO**, estudiante del IX ciclo de la facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades E.A.P. Educación de la Especialidad de Idioma Extranjero Ingles, ha aplicado su Proyecto de Investigación denominado **"JUEGOS DIDÁCTICOS"** en el aprendizaje del Idioma Ingles en los alumnos del Tercer Grado "A" y "B" del nivel primario de la Institución Educativa **"Pedro Sánchez Gavidia"**; iniciando el 07 de octubre y finalizando el día 09 de diciembre del 2016, habiendo demostrado puntualidad, ganas de superación, identidad con la institución y responsabilidad en el cumplimiento de sus obligaciones, obteniendo un calificativo de Veinte (20).

Se expide la presente a solicitud de la interesada para ser presentado a la Universidad.

Huánuco, 21 de diciembre de 2016



  
Lic. Rosa Luz Vasquez Pazos  
DIRECTORA

**GUÍA DE OBSERVACIÓN**  
**LISTENING (PRE – TEST )**

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO Y SECCIÓN: .....

<b>INDICADORES</b>								
1)	Responde los “ <b>Commands</b> ” realizando la acción al escuchar al docente							
	Sit down on the table		Sleep		Wake up		Open your notebook	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
2)	Identifica “ <b>The Colors</b> ” a través de los lápices de colores							
	Green		Black		Purple		Pink	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
3)	Reconoce “ <b>The Classroom Objects</b> ” mediante objetos reales utilizados en el salón de clase							
	Pen		Notebook		Ruler		Pencil	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
4)	Responde “ <b>The Numbers</b> ” señalando en los flashcards							
	Two		Four		Six		Eight	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
5)	Identifica “ <b>The Parts of the Body</b> ” señalando en su cuerpo							
	Shoulders		Knees		Toes		Nose	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
6)	Reconoce “ <b>The Fruits</b> ” a través de siluetas							
	Apple		Grapes		Pineapple		Cherry	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
7)	Muestra “ <b>The Animals</b> ” por medio de imágenes							
	Cat		Hen		Horse		Snake	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
8)	Identifica “ <b>The Family</b> ” a través de imágenes							
	Grandfather		Grandmother		Brother		Sister	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
9)	Muestra “ <b>The Toys</b> ” mediante imágenes							
	Bike		Ball		Teddy bear		Doll	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
10)	Responde “ <b>The Action Verbs</b> ” realizando la acción al escuchar al docente.							
	Jump		Dance		Listen		Swim	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>

**GUÍA DE OBSERVACIÓN  
SPEAKING (PRE – TEST )**

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO Y SECCIÓN: .....

INDICADORES								
1)	Pronuncia <b>“The Commands”</b> por medio de imágenes							
	Sit down on the table		Sleep		Wake up		Open your notebook	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
2)	Nombra <b>“The Colors”</b> frente a los lápices de colores							
	Green		Black		Purple		Pink	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
3)	Menciona <b>“The Classroom Objects”</b> a través de los objetos reales utilizados en clase							
	Pen		Notebook		Ruler		Pencil	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
4)	Menciona <b>“The Numbers”</b> frente a los flashcards							
	Two		Four		Six		Eight	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
5)	Menciona <b>“Parts of the Body”</b> a través de imágenes							
	Shoulders		Knees		Toes		Nose	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
6)	Nombra <b>“The Fruits”</b> mediante siluetas							
	Apple		Grapes		Pineapple		Cherry	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
7)	Nombra <b>“The Animals”</b> escuchando los sonidos de los animales							
	Cat		Hen		Horse		Snake	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
8)	Menciona <b>“The Family”</b> por medio de imágenes							
	Grandfather		Grandmother		Brother		Sister	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
9)	Pronuncia <b>“The Toys”</b> frente a las imágenes							
	Bike		Ball		Teddy bear		Doll	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
10)	Menciona <b>“The Action Verbs”</b> a través de imágenes							
	Jump		Dance		Listen		Swim	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>

**GUÍA DE OBSERVACIÓN**  
**LISTENING (POST – TEST)**

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO Y SECCIÓN: .....

<b>INDICADORES</b>																
1)	Responde los <b>“Commands”</b> realizando la acción al escuchar al docente															
	Sit down		Stand up		Sit down on the table		Sit down on the floor		Sleep		Wake up		Open your notebook		Close your notebook	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
2)	Identifica <b>“The Colors”</b> a través de los lápices de colores															
	Red		Yellow		Blue		Green		Orange		Black		Purple		Pink	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
3)	Reconoce <b>“The Classroom Objects”</b> mediante objetos reales utilizados en el salón de clase															
	Pen		Book		Pencil		Ruler		Notebook		Sharpener		Eraser		Scissors	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
4)	Responde <b>“The Numbers”</b> señalando en los flashcards															
	One		Two		Three		Four		Five		Six		Seven		Eight	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
5)	Identifica <b>“Parts of the Body”</b> señalando en su cuerpo															
	Head		Shoulders		Knees		Toes		Eyes		Ears		Mouth		Nose	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
6)	Reconoce <b>“The Fruits”</b> a través de siluetas															
	Banana		Apple		Grapes		Orange		Pear		Peach		Pineapple		Cherry	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
7)	Muestra <b>“The Animals”</b> por medio de imágenes															
	Pig		Hen		Dog		Snake		Monkey		Horse		Cat		Cow	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
8)	Identifica <b>“The Family”</b> a través de imágenes															
	Grandfather		Grandmother		Father		Mother		Brother		Sister		Cousin		Baby	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
9)	Muestra <b>“The Toys”</b> mediante imágenes															
	Bike		Ball		Kite		Teddy bear		Doll		Train		Car		Airplane	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
10)	Responde <b>“The Action Verbs”</b> realizando la acción al escuchar al docente.															
	Jump		Dance		Run		Cry		Listen		Swim		Brush		Sing	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN SPEAKING (POST – TEST)

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO Y SECCIÓN: .....

INDICADORES																
1)	Pronuncia <b>“The Commands”</b> por medio de imágenes															
	Sit down		Stand up		Sit down on the table		Sit down on the floor		Sleep		Wake up		Open your notebook		Close your notebook	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
2)	Nombra <b>“The Colors”</b> frente a los lápices de colores															
	Red		Yellow		Blue		Green		Orange		Black		Purple		Pink	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
3)	Menciona <b>“The Classroom Objects”</b> a través de los objetos reales utilizados en clase															
	Pen		Book		Pencil		Ruler		Notebook		Sharpener		Eraser		Scissors	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
4)	Menciona <b>“The Numbers”</b> frente a los flashcards															
	One		Two		Three		Four		Five		Six		Seven		Eight	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
5)	Menciona <b>“Parts of the Body”</b> a través de imágenes															
	Head		Shoulders		Knees		Toes		Eyes		Ears		Mouth		Nose	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
6)	Nombra <b>“The Fruits”</b> mediante siluetas															
	Banana		Apple		Grapes		Orange		Pear		Peach		Pineapple		Cherry	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
7)	Nombra <b>“The Animals”</b> escuchando los sonidos de los animales															
	Pig		Hen		Dog		Snake		Monkey		Horse		Cat		Cow	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
8)	Menciona <b>“The Family”</b> por medio de imágenes															
	Grandfather		Grandmother		Father		Mother		Brother		Sister		Cousin		Baby	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
9)	Pronuncia <b>“The Toys”</b> frente a las imágenes															
	Bike		Ball		Kite		Teddy bear		Doll		Train		Car		Airplane	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>
10)	Menciona <b>“The Action Verbs”</b> a través de imágenes															
	Jump		Dance		Run		Cry		Listen		Swim		Brush		Sing	
	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>	<b>SI</b>	<b>No</b>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS GENERALES:

- |                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : Pedro Sánchez Gavidia           |
| 1.2. DIRECTORA             | : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz         |
| 1.3. DOCENTE DE AULA       | : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder     |
| 1.4. GRADO Y SECCIÓN       | : 3° “B”                          |
| 1.5. PRACTICANTE           | : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa |
| 1.6. FECHA                 | : Huánuco, 24 de octubre de 2016  |
| 1.7. DURACIÓN              | : 90 min.                         |

#### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

**TEMA: “ COMMANDS (órdenes)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook and close your notebook.	Responde los <b>“Commands”</b> realizando la acción al escuchar al docente.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los comandos en inglés.		

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: how are you? Realizamos un juego llamado: “sit down and stand up”	Voz de la docente	5’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué hicieron cuando se les dijo sit down? ¿Qué hicieron cuando se les dijo stand up?	Voz de la docente	2’

<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Qué tema vamos a trabajar el día de hoy?</p> <p>¿Sabes qué son los commands?</p>	Voz de la docente	3'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“Commands”</b></p> <p>La docente explica cada uno de los commands a través de imágenes y luego realiza las acciones: <b>sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook and close your notebook.</b></p> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los commands tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “Let’s Play”</b></p> <p>Se divide la clase en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de todo el vocabulario aprendido. Cuando la docente menciona un comando, el grupo tiene que levantar la tarjeta, el grupo que rápidamente levante primero la tarjeta y es la correcta tendrá su punto. Luego la docente menciona dos comandos y los estudiantes harán lo mismo que el anterior, levantar las dos tarjetas. El grupo que mayor punto haga será el ganador.</p>	<p>Voz de la docente</p> <p>Imágenes</p> <p>Tarjetas</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que realizar la acción de los <b>“Commands”</b> al escuchar al docente.	Guía de observación	30'
<b>Metacognición</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cuántos <b>commands</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	Voz del docente	5'

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Responde los “<b>Commands</b> (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook and close your notebook)” realizando la acción al escuchar al docente.</p>	<p>Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING**  
**"THE COMMANDS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Responde los "Commands" realizando la acción al escuchar al docente															
		Sit down		Stand up		Sit down on the table		Sit down on the floor		Sleep		Wake up		Open your notebook		Close your notebook	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stephany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

#### IV. DATOS GENERALES:

- 4.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Pedro Sánchez Gavidia  
 4.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 4.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 4.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 4.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 4.6. FECHA : Huánuco, 25 de octubre de 2016  
 4.7. DURACIÓN : 90 min.

#### V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

**TEMA: “ COMMANDS (órdenes)”**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook and close your notebook.	Pronuncia “ <b>The Commands</b> ” por medio de imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los comandos en inglés.		

#### VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you? Realizamos un juego llamado: “Open and close”	Voz de la docente	5’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué hicieron cuando se dijo “open”? ¿Qué hicieron cuando se dijo “close”?	Voz de la docente	2’



	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Pronuncia “<b>The Commands</b> (sit down, stand up, sit down on the table, sit down on the floor, sleep, wake up, open your notebook, close your notebook)” por medio de imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING

### "THE COMMANDS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Pronuncia "The Commands" por medio de imágenes															
		Sit down		Stand up		Sit down on the table		Sit down on the floor		Sleep		Wake up		Open your notebook		Close your notebook	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03**

**VII. DATOS GENERALES:**

- |                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 7.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : Pedro Sánchez Gavidia           |
| 7.2. DIRECTORA             | : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz         |
| 7.3. DOCENTE DE AULA       | : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder     |
| 7.4. GRADO Y SECCIÓN       | : 3° “B”                          |
| 7.5. PRACTICANTE           | : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa |
| 7.6. FECHA                 | : Huánuco, 26 de octubre de 2016  |
| 7.7. DURACIÓN              | : 90 min.                         |

**VIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “ THE COLORS (los colores)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Red, yellow, blue, green, orange, black, purple, pink.	Identifica “The Colors” a través de los lápices de colores.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los colores en inglés.		

**IX. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Los estudiantes escuchan la canción “The Colors” Red, yellow, blue and green Purple orange and white What color is it? Blue, blue, blue, blue It’s blue (repetir 4 veces)	Voz de la docente  Papelote  Radio  Usb	8’

<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Qué colores se mencionó?</p> <p>¿Qué colores conocen en inglés?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice verde en inglés?</p> <p>¿Cómo se dice morado en inglés?</p> <p>¿Cómo se dice rosado en inglés?</p> <p>¿Saben como se pronuncia cada color?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Colors”</b></p> <p>La docente explica cada uno de los colores mostrando los círculos de colores de cada uno de ellos: <b>Red, yellow, blue, green, orange, black, purple and pink.</b></p> <div data-bbox="432 786 938 987" style="text-align: center;"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada color tres veces y pregunto: <b>what color is it? It's red</b></p> <p><b>Juego didáctico: “Color Games”</b></p> <p>Se ordena el salón en círculo, la docente pega los círculos de colores alrededor de las carpetas. Se forma dos grupos, luego saldrán 2 integrantes de cada grupo que será rotativo para la participación de todos. Se ubican dentro del círculo. La docente pone la música, los estudiantes tienen que desplazarse dentro del círculo, cuando la docente para la música y menciona un color. Todos tienen que ir a buscar el color. El alumno que primero encuentre el color tendrá su punto.</p>	<p>Círculos de colores</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Radio</p> <p>Usb</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que identificar <b>“the colors”</b> a través de los lápices de colores mostrados por la docente.	Guía de observación	30'
<b>Metacognición</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cuántos <b>Colors</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	Voz del docente	3'

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Identifica “<b>The Colors</b> (red, yellow, blue, green, orange, black, purple and pink)” a través de los lápices de colores.</p>	<p align="center">Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING**  
**"THE COLORS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Identifica "The Colors" a través de los lápices de colores															
		Red		Yellow		Blue		Green		Orange		Purple		Black		Pink	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

**X. DATOS GENERALES:**

- 10.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia
- 10.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz
- 10.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder
- 10.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”
- 10.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa
- 10.6. FECHA : Huánuco, 27 de octubre de 2016
- 10.7. DURACIÓN : 90 min.

**XI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “ THE COLORS (los colores)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Red, yellow, blue, green, orange, black, purple, and pink.	Nombra “ <b>The Colors</b> ” frente a los lápices de colores.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los colores en inglés.		

**XII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Los estudiantes escuchan la canción “ <b>The Colors</b> ” Red, yellow, blue and green Purple orange and white What color is it? Blue, blue, blue, blue It’s blue (repetir 4 veces)	Voz de la docente  Papelote  Radio  Usb	8’

<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>¿De qué trató la canción?          ¿Qué colores se mencionó?          ¿Qué colores conocen en inglés?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice negro en inglés?          ¿Cómo se dice azul en inglés?          ¿Cómo se dice anaranjado en inglés?          ¿Saben como se pronuncia cada color?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Colors”</b></p> <p>La docente explica cada uno de los colores mostrando los círculos de colores de cada uno de ellos: <b>Red, yellow, blue, green, orange, black, purple and pink.</b></p> <div data-bbox="432 786 938 987" style="text-align: center;"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada color tres veces y pregunto: <b>what color is it? It's yellow</b></p> <p><b>Juego didáctico: The faster</b></p> <p>Los alumnos se sientan en semicírculo. Se forman en dos grupos, se colocan los globos de colores al otro extremo. Se escoge a un representante de cada grupo el cual será cambiado con la finalidad de que todos los integrantes participen. Luego la docente menciona un color, los alumnos irán a buscar el color y lo pegaran en la pizarra. Una vez pegado todos los colores en la pizarra, el niño repetirá en voz alta tres veces el color que ha colocado en la pizarra. El alumno que primero encuentra el color y menciona el color tres veces será el ganador. Una vez colocado todos los globos de colores en la pizarra cada grupo nombrará cada color en voz alta. El grupo que no se equivoca en mencionar los colores que corresponden será el ganador.</p>	<p>Círculos de colores</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Globos de colores</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que nombrar <b>“the colors”</b> a través de los lápices de colores mostrados por la docente.</p>	Guía de observación	30'

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>Colors</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?	Voz del docente	5'
----------------------	---	-----------------	----

	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Nombra “ <b>The Colors</b> (red, yellow, blue, green, orange, black, purple and pink)” frente a los lápices de colores.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING**  
**"THE COLORS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Nombra "The Colors" frente a los lápices de colores															
		Red		Yellow		Blue		Green		Orange		Purple		Black		Pink	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MA YLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Y HUMANIDADES**

**E.A.P. ESPECIALIDAD IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

**XIII. DATOS GENERALES:**

- 13.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 13.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 13.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 13.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° "B"  
 13.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 13.6. FECHA : Huánuco, 28 de octubre de 2016  
 13.7. DURACIÓN : 90 min.

**XIV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: " THE CLASSROOM OBJECTS (objetos del aula)"**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser and scissors.	Reconoce "The Classroom objects" mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los objetos del salón de clase en inglés.		

**XV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? La docente muestra la trabalengua: "purple, paper, people" Se muestran los objetos reales del salón de clase: lapicero, lápiz, borrador, cuaderno, libro, tajador, regla y tijera	Voz de la docente  Plumones  objetos	8'
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué objetos utilizan en el salón de clase? ¿Qué objetos conocen en inglés?	Voz de la docente	2'

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Conocen el tema que vamos a trabajar el día de hoy?          ¿Cómo se dice borrador en inglés?          ¿Cómo se dice tajador en inglés?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>3'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Classroom objects”</b>          La docente explica cada uno de los classroom objects a través de los objetos reales e imágenes: <b>Pen, pencil, book, notebook, ruler, sharpener, eraser, and scissors.</b></p> <div data-bbox="386 609 1034 913" data-label="Image"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada classroom objects tres veces y se pregunta: <b>What’s this? It’s a pen</b></p> <p><b>Juego didáctico: “Bring me”</b>          Se forman en grupos, cada grupo debe contar con sus objetos aprendidos. Luego la docente dirá “Bring me the pencil”, cada representante de cada grupo me traerá “the pencil” el grupo que primero me entrega tiene su punto. Y así se juega hasta llegar con todo el vocabulario, el grupo que acumule más puntos es el ganador. .</p>	<p>Voz de la docente</p> <p>Objetos reales</p> <p>Imágenes</p> <p>Objetos reales</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que reconocer <b>“the classroom objects”</b> mediante objetos reales mostrados por la docente.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántos <b>Classroom objects</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>2'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Reconoce “<b>The Classroom objects</b> (pen, pencil, book, notebook, ruler, sharpener, eraser and scissors)” mediante objetos reales utilizados en el salón de clase.</p>	<p align="center">Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING**  
**"THE CLASSROOM OBJECTS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Reconoce "The Classroom Objects" mediante objetos reales utilizados en el salón de clase															
		Pen		Book		Pencil		Ruler		Notebook		Sharpener		Eraser		Scissors	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06**

**XVI. DATOS GENERALES:**

- 16.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 16.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 16.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 16.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 16.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 16.6. FECHA : Huánuco, 31 de octubre de 2016  
 16.7. DURACIÓN : 90 min.

**XVII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “ THE CLASSROOM OBJECTS (objetos del aula)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Pen, book, pencil, ruler, notebook, sharpener, eraser and scissors.	Menciona “ <b>The Classroom objects</b> ” a través de los objetos reales utilizados en clase.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los objetos del salón de clase en inglés.		

**XVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: ¿How are you? La docente muestra la trabalengua: “ <b>purple, paper, people</b> ” Se muestran los objetos reales del salón de clase: lapicero, lápiz, borrador, cuaderno, libro, tajador, regla y tijera	Voz de la docente  Plumones  Objetos	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué objetos utilizan en el salón de clase? ¿Qué objetos conocen en inglés?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Conocen el tema vamos a trabajar el día de hoy?          Cómo se dice lápiz en inglés?          ¿Cómo se dice libro en inglés?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Classroom objects”</b>          La docente explica cada uno de los classroom objects a través de los objetos reales e imágenes: <b>Pen, pencil, book, notebook, ruler, sharpener, eraser, and scissors.</b></p> <div data-bbox="387 611 1034 913" data-label="Image"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada classroom objects tres veces y se pregunta: <b>what’s this? It’s a book</b></p> <p><b>Juego didáctico: What’s missing?</b>          La docente explica el juego poniendo un ejemplo, se pega todas las imágenes en la pizarra, luego los estudiantes tienen que observar todo el vocabulario. Se pide que cierren por un momento sus ojos. Luego las abren y pregunta: what’s missing? Los estudiantes responden por ejemplo: “ruler”. Practicamos unos 3 ejercicios más y luego ellos empiezan a jugar con su grupo de la misma manera varias veces con la participación de todo el grupo.</p>	<p>Voz de la docente</p> <p>Imágenes</p> <p>imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que mencionar <b>“the classroom objects”</b> a través de los objetos reales mostrados por la docente.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>Classroom objects</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?	Voz del docente	3'
----------------------	--	-----------------	----

<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
	❖ Menciona “ <b>The Classroom objects</b> (pen, pencil, book, notebook, ruler, sharpener, eraser and scissors)” a través de los objetos reales utilizados en clase.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING**  
**"THE CLASSROOM OBJECTS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Menciona "The Classroom Objects" a través de los objetos reales utilizados en clase															
		Pen		Book		Pencil		Ruler		Notebook		Sharpener		Eraser		Scissors	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

**XIX. DATOS GENERALES:**

- 19.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 19.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 19.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 19.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 19.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 19.6. FECHA : Huánuco, 02 de noviembre de 2016  
 19.7. DURACIÓN : 90 min.

**XX. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE NUMBERS (Los números)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	One, two, three, four, five, six, seven and eight.	Responde “The Numbers” señalando en los flashcards.
ACTITUD		Muestra interés en aprender los números en inglés.		

**XXI. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
Motivación	<p>El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Los estudiantes escuchan la canción: “Listen to the numbers”</p> <p>One, two, three, clap, clap, clap (3 veces) Listen to the numbers Four, five, six, tap, tap, tap (3 veces) Listen to the numbers One, two, three, four, five, six Clap, clap, clap, tap, tap, tap One, two, three, four, five, six</p>	<p>Voz de la docente</p> <p>Papelote</p> <p>Radio</p> <p>Usb</p>	8’

	Listen to the numbers		
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Cuántos números se mencionó en la canción?</p> <p>¿Cuántos números conocen en inglés?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice tres en inglés?</p> <p>¿Cómo se dice siete en inglés?</p> <p>¿Saben como se pronuncia cada uno de los números?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Numbers”</b></p> <p>La docente explica cada uno de los números a través de los flashcards: <b>One, two, three, four, five, six, seven and eight.</b></p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">1</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">2</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">3</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">4</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">5</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">6</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">7</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">8</div> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada número tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “Number Games”</b></p> <p>Se ordena el salón de clase en círculo, todos los estudiantes pasan dentro del círculo. Se pone la música, los estudiantes caminen alrededor del aula. Se para la música y la docente menciona el número por ejemplo: “four”, los estudiantes tienen que formarse en grupos de 4, nuevamente se pone la música y la docente menciona otro número y los estudiantes tendrán que formar el grupo, y así jugamos con todos los números del vocabulario.</p>	<p>flashcards</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Radio</p> <p>Usb</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que señalar <b>“the numbers”</b> en los flashcards según indique la docente.</p>	Guía de observación	30'

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>numbers</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?	Voz del docente	3'
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	
	❖ Responde “ <b>The Numbers</b> (one, two, three, four, five, six, seven and eight)” señalando en los flashcards.	Guía de observación	

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE NUMBERS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Responde "The Numbers" señalando en los flashcards															
		One		Two		Three		Four		Five		Six		Seven		Eight	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldyne																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**
**XXII. DATOS GENERALES:**

- 22.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 22.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 22.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 22.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° "B"  
 22.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 22.6. FECHA : Huánuco, 03 de noviembre de 2016  
 22.7. DURACIÓN : 90 min.

**XXIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**
**TEMA: "THE NUMBERS (Los números)"**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	One, two, three, four, five, six, seven and eight.	Menciona "The Numbers" frente a los flashcards.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los números en inglés.		

**XXIV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: ¿How are you? Los estudiantes escuchan la canción: " <b>Listen to the numbers</b> " One, two, three, clap, clap, clap (3 veces) Listen to the numbers Four, five, six, tap, tap, tap (3 veces) Listen to the numbers One, two, three, four, five, six Clap, clap, clap, tap, tap, tap One, two, three, four, five, six Listen to the numbers	Voz de la docente  Papelote  Radio  Usb	8'

<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Cuántos números se mencionó en la canción?</p> <p>¿Cuántos números conocen en inglés?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice seis en inglés?</p> <p>¿Cómo se dice ocho en inglés?</p> <p>¿Saben como se pronuncia cada uno de los números?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Numbers”</b></p> <p>La docente explica cada uno de los números a través de los flashcards: <b>One, two, three, four, five, six, seven and eight.</b></p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">1</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">2</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">3</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">4</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">5</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">6</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">7</div> <div style="border: 2px solid yellow; border-radius: 10px; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px;">8</div> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada número tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “The ball game ”</b></p> <p>Se ordena el salón de clase en círculo. Se forma 2 grupos, luego se entrega a cada grupo una pelota de trapo. Los estudiantes tienen que contar del 1 al 8 mientras van pasando la pelota a su compañero. Cuando llegan a 8 hacen un alto y los estudiantes que se quedaron con la pelota tendrán que mencionar el número que la docente le muestre mediante los flashcards. Si lo hacen bien tendrán su punto. Luego se continúa el juego de la misma forma varias veces hasta practicar todo el vocabulario.</p>	<p>flashcards</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Flashcards</p> <p>Pelota de trapo</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que mencionar <b>“the numbers”</b> frente a los flashcards mostrados por la docente.	Guía de observación	30'
<b>Metacognición</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cuántos <b>numbers</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	Voz del docente	3'

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Menciona “ <b>The Numbers</b> (one, two, three, four, five, six, seven and eight)” frente a los flashcards.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING

### "THE NUMBERS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Menciona "The Numbers" frente a los flashcards															
		One		Two		Three		Four		Five		Six		Seven		Eight	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

**XXV. DATOS GENERALES:**

- 25.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 25.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 25.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 25.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° "B"  
 25.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 25.6. FECHA : Huánuco, 07 de noviembre de 2016  
 25.7. DURACIÓN : 90 min.

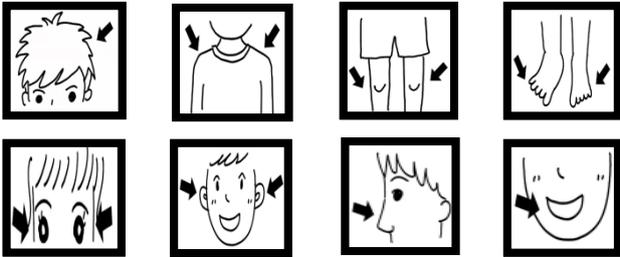
**XXVI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: "PARTS OF THE BODY (partes del cuerpo)"**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth.	Identifica "Parts of the body" señalando en su cuerpo.
ACTITUD		Muestra interés en aprender las partes del cuerpo en inglés.		

**XXVII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
Motivación	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Cantamos la canción: "Head and shoulder" Head and shoulders, knees and toes, knees and toes Head and shoulders, knees and toes, knees and toes Eyes and ears and mouth and nose Head and shoulders, knees and toes, knees and toes (repeat)	Voz de la docente  Papelote  Radio  Usb	8'
Recuperación de saberes previos	¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo se tocaron?	Voz de la docente	2'

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice ojos en inglés?          ¿Cómo se dice hombros en inglés?          ¿Saben cómo se pronuncia cada uno de las partes del cuerpo?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“Parts of the Body”</b>          La docente explica cada uno de las partes del cuerpo a través de imágenes: <b>Head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth.</b></p>  <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de las partes del cuerpo tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “Simon says”</b>          Se forman 2 grupos, luego se saca al frente 2 alumnos de cada grupo. El juego consiste en usar la palabra por ejemplo “Simon says touch your nose, simon says touch your ears, etc”. Los estudiantes tendrán que escuchar bien la palabra completa y tocarse las partes del cuerpo según la docente mencione. Si la docente dice solo “touch your nose”, los estudiantes deben estar quietos y no tocarse, el estudiante que trata de tocarse la nariz pierde el juego y se va a sentar, el estudiante o los estudiantes que permanecen hasta el final del juego es el ganador.</p>	<p>Imágenes          Limpiatipo          Actividad física</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que identificar <b>“parts of the body”</b> señalando en su propio cuerpo según indique la docente.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántas <b>parts of the body</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Identifica <b>“Parts of the Body</b> (Head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth)” señalando en su cuerpo.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "PARTS OF THE BODY"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Identifica "Parts of the Body" señalando en su cuerpo															
		Head		Shoulders		Knees		Toes		Eyes		Ears		Nose		Mouth	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

**XXVIII. DATOS GENERALES:**

- 28.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 28.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 28.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 28.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 28.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 28.6. FECHA : Huánuco, 08 de noviembre de 2016  
 28.7. DURACIÓN : 90 min.

**XXIX. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “PARTS OF THE BODY (partes del cuerpo)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth.	Menciona “ <b>Parts of the body</b> ” a través de imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender las partes del cuerpo en inglés.		

**XXX. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Cantamos la canción: “ <b>Head and shoulder</b> ” Head, shoulders, knees and toes, knees and toes Head, shoulders, knees and toes, knees and toes Eyes and ears and mouth and nose Head, shoulders, knees and toes, knees and toes (repeat)	Voz de la docente  Papelote  Radio  Usb	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿De qué trató la canción? ¿Cuántas partes del cuerpo se mencionó en la canción?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice boca en inglés?          ¿Cómo se dice nariz en inglés?          ¿Saben cómo se pronuncia cada uno de las partes del cuerpo?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Parts of the Body”</b>          La docente explica cada uno de las partes del cuerpo mediante las imágenes: <b>Head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth.</b></p> <div data-bbox="386 600 1008 855" data-label="Image"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada parts of te body tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “knees, knees, hands, hands”</b>          Se ordena el salón de clase en círculos. Los estudiantes se sientas delante de sus carpetas. La docente coloca las imágenes de espalda dentro del círculo. Antes de empezar con el juego se designa como van a participar los estudiantes (2 estudiantes, uno de cada extremo). Los estudiantes tendrán que decir “knees, knees, hands, hands” (tres veces). Terminado las tres veces la docente menciona un vocabulario y los estudiantes tendrán que ir a buscarlo, volteando cada imagen hasta encontrarlo, alzarlo y mencionar el nombre de la imagen dos veces, el alumno que primero lo encuentre es el ganador.</p>	<p>Imágenes          Limpia tipo          Actividad física          Imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que mencionar <b>parts of the body</b> a través de imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántas <b>parts of the body</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Menciona “<b>Parts of the Body</b> (Head, shoulder, knees, toes, eyes, ears, nose and mouth)” a través de imágenes.</p>	<p style="text-align: center;">Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING**  
**"PARTS OF THE BODY"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Menciona "Parts of the Body" a través de imágenes															
		Head		Shoulders		Knees		Toes		Eyes		Ears		Nose		Mouth	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELA YA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stephany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11**

**XXXI. DATOS GENERALES:**

31.1.	INSTITUCIÓN EDUCAT	: Pedro Sánchez Gavidia
31.2.	DIRECTORA	: VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz
31.3.	DOCENTE DE AULA	: LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder
31.4.	GRADO Y SECCIÓN	: 3° "B"
31.5.	PRACTICANTE	: CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa
31.6.	FECHA	: Huánuco, 09 de noviembre de 2016
31.7.	DURACIÓN	: 90 min.

**XXXII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: "THE FRUITS (Las frutas)"**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry.	Reconoce "The Fruits" a través de siluetas.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender las frutas en inglés.		

**XXXIII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Se muestra una cajita que contiene las siguientes frutas: <b>banana, apple, grapes and pear</b> . Los alumnos cierran sus ojos y a tocar lo que contiene la cajita mientras se pasa la por el sitio de cada uno.	Cajita  Frutas	8'
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Cuántas frutas tocaron? ¿Cuáles son esas frutas?	Voz de la docente	2'

<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice uvas en inglés?  ¿Cómo se dice naranja en inglés?  ¿Saben cómo se llaman cada uno de las frutas que tocaron?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Fruits”</b>  La docente explica cada uno de las frutas a través de las siluetas: <b>banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry.</b></p>  <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada de las frutas tres veces y se pregunta: <b>what’s this? It’s a banana</b></p> <p><b>Juego didáctico:“Fruit Salad”</b>  Se ordena la clase en círculo. Se entrega a cada estudiante tarjetas del vocabulario, una tarjeta por estudiante. La docente menciona una fruta por ejemplo “Apple” y todos los estudiantes que tienen el “Apple” se tienen que cambiar de sitio. El estudiante que se quedo sin silla, pasa al centro y menciona otra fruta y el juego se repite varias veces. Si el estudiante menciona en voz alta <b>“fruit salad”</b>, todos los estudiantes deben de cambiarse de sitio.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Actividad física</p> <p>Tarjetas</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que reconocer <b>the fruits</b> a través de siluetas mostradas por la docente.</p>	Guía de observación	30'

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántas <b>fruits</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?	Voz del docente	3'
----------------------	---	-----------------	----

<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
	❖ Reconoce “ <b>The Fruits</b> (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry) a través de siluetas.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING "THE FRUITS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Nombra "The Fruits" mediante siluetas															
		Banana		Apple		Grapes		Orange		Pear		Peach		Pineapple		Cherry	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12**

**XXXIV. DATOS GENERALES:**

- 34.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 34.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 34.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 34.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 34.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 34.6. FECHA : Huánuco, 10 de noviembre de 2016  
 34.7. DURACIÓN : 90 min.

**XXXV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE FRUITS (Las frutas)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry.	Nombra “ <b>The Fruits</b> ” mediante siluetas.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender las frutas en inglés.		

**XXXVI. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta ¿How are you? Se muestra una cajita que contiene las siguientes frutas: <b>banana, apple, grapes and pear</b> . Los alumnos cierran sus ojos y a tocar lo que contiene la cajita mientras se pasa por el sitio de cada uno.	Cajita Frutas	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué había en la cajita? ¿Cuántas frutas había en la cajita? ¿Qué frutas tocaron?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice pera en inglés?          ¿Cómo se dice piña en inglés?          ¿Saben cómo se dice cada fruta que tocaron en inglés?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Fruits”</b>          La docente explica cada uno de las frutas a través de las siluetas: <b>Banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry.</b></p>  <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada fruits tres veces y se pregunta: <b>what’s this? It’s a banana</b></p> <p><b>Juego didáctico: “Whisper”</b>          Se divide la clase en tres equipos y se ponen de pie en fila. El estudiante que esta al final de cada fila dirá en voz alta la palabra que escuchó. El docente susurra una palabra a cada estudiante de la primera fila, luego cuando da la orden tendrán susurrar la palabra en el oído del siguiente miembro del equipo. Esto continua hasta llegar a la última persona que lo va a mencionar. Luego la docente preguntara a cada equipo que palabra fue lo que escuchó. Si la palabra coincide con la primera, el equipo tiene su punto. El equipo que más puntos acumule será el ganador.</p>	<p>Siluetas           Limpia tipo                Actividad física</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que nombrar <b>the fruits</b> mediante siluetas mostrados por la docente.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántas <b>fruits</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Nombra “ <b>The Fruits</b> (banana, apple, grapes, orange, pear, peach, pineapple and cherry) mediante siluetas.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE ANIMALS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Muestra "The Animals" por medio de imágenes															
		Cat		Pig		Dog		Monkey		Hen		Horse		Snake		Cow	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13**

**XXXVII. DATOS GENERALES:**

- 37.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 37.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 37.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 37.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 37.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 37.6. FECHA : Huánuco, 11 de noviembre de 2016  
 37.7. DURACIÓN : 90 min.

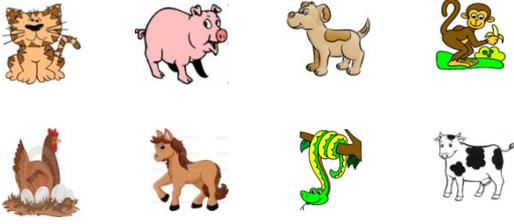
**XXXVIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE ANIMALS (Los animales)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow.	Muestra “The Animals” por medio de imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los animales en inglés.		

**XXXIX. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you? Los estudiantes escuchan los sonidos de los animales.	Radio Usb	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué es lo que han escuchado? ¿Qué animales será? ¿Cuántos sonidos han escuchado? ¿Dónde viven los animales?	Voz de la docente	2’

<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo se dice mono en inglés?  ¿Cómo se dice animales en inglés?  ¿Cuál de esos animales son salvajes?</p>	Voz de la docente	2'
<b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Animals”</b>  La docente explica cada uno de los animales por medio de imágenes: <b>Cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow.</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los animales y se pregunta: <b>what’s this? It’s a cat</b></p> <p><b>Juego didáctico: “Animal Games”</b>  Se ordena el salón en círculo, la docente pega las imágenes alrededor de las carpetas. Se forman en dos grupos y se saca de 2 en 2 a alumnos para la participación de todos y se ubican dentro del círculo. La docente pone la música, los estudiantes tienen que desplazarse dentro del círculo, cuando la docente para la música y menciona una palabra del vocabulario. Todos tienen que ir a buscar la imagen. El alumno que primero lo encuentre tendrá su punto.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Actividad física</p> <p>Imágenes</p>	45'
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que mostrar <b>the animals</b> por medio de imágenes.	Guía de observación	30'
<b>Metacognición</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?  ¿Cuántos <b>animals</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	Voz del docente	3'

	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Muestra “ <b>The Animals</b> (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow) por medio de imágenes.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE ANIMALS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Muestra "The Animals" por medio de imágenes															
		Cat		Pig		Dog		Monkey		Hen		Horse		Snake		Cow	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14**

**XL. DATOS GENERALES:**

- 40.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia
- 40.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz
- 40.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder
- 40.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”
- 40.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa
- 40.6. FECHA : Huánuco, 14 de noviembre de 2016
- 40.7. DURACIÓN : 90 min.

**XLI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE ANIMALS (Los animales)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow.	Nombra “ <b>The Animals</b> ” escuchando los sonidos de los animales.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los animales en inglés.		

**XLII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you? Los estudiantes escuchan los sonidos de los animales.	Radio Usb	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué es lo que han escuchado? ¿Qué animales dirán esos sonidos? ¿Cuántos sonidos han escuchado? ¿Dónde viven los animales?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice caballo en inglés?          ¿Cómo se dice serpiente en inglés?          ¿Cuál de esos animales son domésticos?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Animals”</b>          La docente explica cada uno de los animales por medio de imágenes: <b>Cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow.</b></p> <div data-bbox="448 616 959 840" data-label="Image"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los animales tres veces y se pregunta: <b>what’s this?</b>  <b>It’s a cat</b></p> <p><b>Juego didáctico: “The Faster”</b>          Se forman en grupos, se entrega a cada grupo las tarjetas de los animales de acuerdo al vocabulario aprendido y un poco de limpiatipo, cada grupo practica los animales. Se escoge a un representante de cada grupo el cual será cambiado con la finalidad de que todos los integrantes participen. Luego la docente menciona un vocabulario, los grupos irán a pegar en la pizarra la imagen correcta. Una vez pegado todos los animales en la pizarra, la docente señala cada animal, el cual será pronunciado por todo el grupo. El grupo que no se equivoca en mencionar los animales según corresponden será el ganador.</p>	<p>Imágenes          Limpiatipo          Actividad física          Tarjetas</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que nombrar <b>the animals</b> escuchando los sonidos de cada uno de ellos.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>animals</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?	Voz del docente	3'
----------------------	--	-----------------	----

<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
	❖ Nombra “ <b>The Animals</b> (cat, pig, dog, monkey, hen, horse, snake and cow) escuchando los sonidos de los animales.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

**GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING**  
**"THE ANIMALS"**

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Nombra "The Animals" escuchando los sonidos de los animales															
		Cat		Pig		Dog		Monkey		Hen		Horse		Snake		Cow	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15**

**XLIII. DATOS GENERALES:**

- 43.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 43.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 43.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 43.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 43.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 43.6. FECHA : Huánuco, 15 de noviembre de 2016  
 43.7. DURACIÓN : 90 min.

**XLIV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE FAMILY (La familia)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby.	Identifica “ <b>The Family</b> ” a través de imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los miembros de la familia en inglés.		

**XLV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Cantamos la canción titulado: “ <b>The family</b> ” Father finger, father finger Where are you? Here I am, Here I am How do you do? Mother, brother, sister and baby.	Radio  Usb	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿De qué trata la canción? ¿Qué miembros de la familia se mencionó en la canción? ¿Saben cómo se dice abuelo y abuela en inglés?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Quién es el father? ¿Quién es la mother ? ¿Será baby el bebe?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Family”</b> La docente explica cada uno de los miembros de la familia a través de las imágenes: <b>Father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby.</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los miembros de la familia tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico:“ bring me”</b> Se forman en grupo, se entrega a cada grupo sus tarjetas del vocabulario aprendido. Luego la docente dirá “Bring me the father”, cada representante de cada grupo me traerá la tarjeta de “the father” el grupo que primero me entrega tiene su punto. Y así se juega hasta llegar con todo el vocabulario el grupo que acumule mas puntos es el ganador.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Actividad física</p> <p>Imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que identificar <b>the family</b> a través de imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>members of the family</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Identifica “ <b>The Family</b> (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby) a través de imágenes.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE FAMILY"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Identifica "The Family" a través de imágenes															
		Father		Mother		Grandfather		Grandmother		Brother		Sister		Cousin		Baby	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16**

**XLVI. DATOS GENERALES:**

- 46.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 46.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 46.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 46.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 46.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 46.6. FECHA : Huánuco, 16 de noviembre de 2016  
 46.7. DURACIÓN : 90 min.

**XLVII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE FAMILY (La familia)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby.	Menciona “ <b>The Family</b> ” por medio de imágenes.
	<b>ACTITUD</b>	Muestra interés en aprender los miembros de la familia en inglés.		

**XLVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Cantamos la canción: “ <b>The family</b> ” Father finger, father finger Where are you? Here I am, Here I am How do you do? Mother, brother, sister and baby.	Radio  Usb	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿De qué trata la canción? ¿Qué miembros de la familia se mencionó en la canción? ¿Saben cómo se dice padre y madre en inglés?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Quién es el bother? ¿Quién es la sister? ¿Será baby el bebé?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Family”</b> La docente explica cada uno de los miembros de la familia a través de las imágenes: <b>Father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby.</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">     </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los miembros de la familia tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “ what’s missing”</b> La docente explica el juego poniendo un ejemplo, se pega todas las imágenes en la pizarra, luego los estudiantes tienen que observar todo el vocabulario. Se pide que cierren por un momento sus ojos. Luego las abren y pregunta: what’s missing? Los estudiantes responden por ejemplo: “cat”. Practicamos 3 veces más y luego ellos empiezan a jugar con su grupo de la misma manera.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Tarjetas</p> <p>Imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que mencionar <b>the family</b> por medio de imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>members of the family</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Menciona “<b>The Family</b> (father, mother, grandfather, grandmother, brother, sister, cousin and baby) por medio de imágenes.</p>	<p align="center">Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING

### "THE FAMILY"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Menciona "The Family" por medio de imágenes															
		Father		Mother		Grandfather		Grandmother		Brother		Sister		Cousin		Baby	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17**

**XLIX. DATOS GENERALES:**

- 49.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 49.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 49.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 49.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 49.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 49.6. FECHA : Huánuco, 17 de noviembre de 2016  
 49.7. DURACIÓN : 90 min.

**L. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE TOYS (Los juguetes)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	ACTITUD
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane.	Muestra “The Toys” mediante imágenes.
ACTITUD		Muestra interés en aprender los juguetes en inglés.		

**LI. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Se muestra imágenes de los juguetes	Imágenes	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué han observado? ¿Qué juguetes observaron? ¿Cuántos juguetes había?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice los juguetes en inglés?          ¿Cómo se dice bicicleta en inglés?          ¿Cómo se dice muñeca en inglés?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Toys”</b>          La docente explica los juguetes mediante imágenes: <b>Bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane.</b></p> <div data-bbox="406 571 938 795" style="text-align: center;"> </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los toys tres veces y se pregunta: <b>what’s this. It’s a bike.</b></p> <p><b>Juego didáctico: “Find it”</b>          Se ordena el salón de clase en círculos. Los estudiantes se sientan delante de sus carpetas. La docente coloca las imágenes de espalda dentro del círculo. Antes de empezar con el juego se designa como van a participar los estudiantes (2 estudiantes, uno de cada extremo). La docente menciona un vocabulario y los estudiantes tendrán que ir a buscarlo, volteando cada imagen hasta encontrarlo, y mostrar la imagen correspondiente, el alumno que primero lo encuentre es el ganador.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Actividad física</p> <p>Imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el listening de manera individual. Los alumnos tendrán que mostrar <b>the toys</b> mediante imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántos <b>Toys</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Muestra “<b>The Toys</b> (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane) mediante imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE TOYS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Muestra "The Toys" mediante imágenes															
		Bike		Train		Ball		Teddy bear		Car		Kite		Doll		Airplane	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18**

**LII. DATOS GENERALES:**

52.1.	INSTITUCIÓN EDUCAT	: Pedro Sánchez Gavidia
52.2.	DIRECTORA	: VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz
52.3.	DOCENTE DE AULA	: LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder
52.4.	GRADO Y SECCIÓN	: 3° “B”
52.5.	PRACTICANTE	: CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa
52.6.	FECHA	: Huánuco, 18 de noviembre de 2016
52.7.	DURACIÓN	: 90 min.

**LIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE TOYS (Los juguetes)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane.	Pronuncia “The Toys” frente a las imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los juguetes en inglés.		

**LIV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Se muestra imágenes de los juguetes:	Imágenes	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Qué han observado? ¿Qué juguetes observaron? ¿Cuántos juguetes había?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Saben cómo se dice los juguetes en inglés?          ¿Cómo se dice oso de peluche en inglés?          ¿Cómo se dice avión en inglés?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Toys”</b>          La docente explica los juguetes mediante imágenes: <b>Bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane.</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">     </div> <p>Se enseña la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los juguetes tres veces y pregunto: <b>what’s this. It’s a bike.</b></p> <p><b>Juego didáctico:“ The Ball Game”</b>          Se ordena el salón de clase en círculo. Se entrega a cada extremo una pelota de trapo, luego los estudiantes tienen que contar del 1 al 8 mientras va pasando la pelota al compañero de al lado. Cuando llegan a 8 hacen un alto y los estudiantes que se quedaron con la pelota tendrán que mencionar el juguete que la docente le muestre mediante las imágenes. Si lo hacen bien tendrán su punto. Luego se continúa el juego de la misma forma varias veces hasta practicar todo el vocabulario.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>Imágenes</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que pronunciar <b>the toys</b> frente a las imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?          ¿Cuántos <b>Toys</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	<b>INDICADOR</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Pronuncia “ <b>The Toys</b> (bike, train, ball, teddy bear, car, kite, doll and airplane) frente a las imágenes.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING

### "THE TOYS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Pronuncia "The Toys" frente a las imágenes															
		Bike		Train		Ball		Teddy bear		Car		Kite		Doll		Airplane	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19**

**LV. DATOS GENERALES:**

- 55.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 55.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 55.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCHINI OTAYZA, Reyder  
 55.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 55.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 55.6. FECHA : Huánuco, 21 de noviembre de 2016  
 55.7. DURACIÓN : 90 min.

**LVI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE ACTION VERBS (Los verbos en acción)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADOR
INGLÉS	Comprende textos orales	❖ LISTENING	Jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, and sing.	Responde “ <b>The Action Verbs</b> ” realizando la acción al escuchar al docente.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los verbos en acción.		

**LVII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Realizamos el juego del sit down y stand up.	Voz del docente	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Conocen los action verbs? ¿Cuántos action verbs conocen y cuáles son?	Voz de la docente	2’



	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p align="center"><b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b></p>	<p>❖ Responde “<b>The Action Verbs</b> (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush and sing) realizando la acción al escuchar al docente.</p>	<p align="center">Guía de observación</p>

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - LISTENING

### "THE ACTION VERBS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Responde "The Action Verbs" realizando la acción al escuchar al docente															
		Jump		Dance		Cry		Run		Listen		Swim		Brush		Sing	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20**

**LVIII. DATOS GENERALES:**

- 58.1. INSTITUCIÓN EDUCAT : Pedro Sánchez Gavidia  
 58.2. DIRECTORA : VASQUEZ PAZOS, Rosa Luz  
 58.3. DOCENTE DE AULA : LAMBRUSCINI OTAYZA, Reyder  
 58.4. GRADO Y SECCIÓN : 3° “B”  
 58.5. PRACTICANTE : CARBAJAL CHAMORRO, Erica Vanesa  
 58.6. FECHA : Huánuco, 22 de noviembre de 2016  
 58.7. DURACIÓN : 90 min.

**LIX. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**TEMA: “THE ACTION VERBS (Los verbos en acción)”**

A R E A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	COMPETENCIA	INDICADOR
INGLÉS	Se expresa oralmente	❖ <b>SPEAKING</b>	Jump, dance, cry, run, listen, swim, brush, and sing.	Menciona “ <b>The Action Verbs</b> ” a través de imágenes.
<b>ACTITUD</b>		Muestra interés en aprender los verbos en acción.		

**LX. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica	Recursos didácticos	Tiempo
<b>Motivación</b>	El docente ingresa al salón de clase, saluda y pregunta: How are you?  Realizamos el juego del open and close.	Voz del docente	8’
<b>Recuperación de saberes previos</b>	¿Conocen los action verbs? ¿Cuántos action verbs conocen y cuáles son?	Voz de la docente	2’

<p><b>Conflicto cognitivo</b></p>	<p>¿Qué significa jump? ¿Qué significa dance?</p>	<p>Voz de la docente</p>	<p>2'</p>
<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>La docente menciona el tema: <b>“The Action Verbs”</b> La docente explica los verbos en acción a través de imágenes: <b>jump, dance, cry, run, listen, swim, brush and sing.</b></p>  <p>Se evalúa la pronunciación y entonación adecuada de cada uno de los action verbs tres veces.</p> <p><b>Juego didáctico: “The Actions”</b> Se divide la clase en grupos, se pone las tarjetas de los action verbs en una caja. Luego se saca un representante de cada grupo. Cada estudiante tendrá que sacar una imagen de la caja, luego el estudiante tendrá que hacer la acción del verbo con el fin de que los miembros de su grupo adivinen el verbo. Luego hará el estudiante del otro grupo lo mismo y así con todos los grupos. El grupo que adivine más verbos será el ganador.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Actividad física</p> <p>Imágenes</p> <p>Caja</p>	<p>45'</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Se evaluará el speaking de manera individual. Los alumnos tendrán que mencionar cada uno de los <b>“action verbs”</b> a través de imágenes.</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>30'</p>
<p><b>Metacognición</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántos <b>action verbs</b> aprendimos? y ¿Cuáles son?</p>	<p>Voz del docente</p>	<p>3'</p>

	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	❖ Menciona <b>“The Action Verbs</b> (jump, dance, cry, run, listen, swim, brush and sing) a través de imágenes.	Guía de observación

---

Docente de aula

---

Practicante

## GUÍA DE OBSERVACIÓN - SPEAKING

### "THE ACTION VERBS"

N°	INDICADOR  ALUMNOS	Menciona "The Action Verbs" a través de imágenes															
		Jump		Dance		Cry		Run		Listen		Swim		Brush		Sing	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BETETA ILFONSO, Damian Victor																
2	BORUNDA MORALES, Damaris Darlyn																
3	CANTEÑO GAMARRA, Janeth Pilar																
4	CANTEÑO MATTO, Vilma Lizeth																
5	FLORES ATAC, Marco Jhosep																
6	HUANCA MALPARTIDA, Yesilyn																
7	HUERTA ATACHAGUA, Ariel																
8	HUERTA GAMARRA, Yomaira Liz																
9	LLACUA ALEJANDRO, Marina																
10	LUCAS CISNEROS, Anderson																
11	MALLQUI YUPANQUI, Alvaro Zenovio																
12	MAYLLE GOMEZ, Darcy Jimela																
13	MUGUERZA ZELAYA, Anyvar																
14	POMA PARDO, Yomira																
15	PONCE ESCOBAL, Stefhany Geraldine																
16	ROJAS HILARIO, Edwar																
17	ROSALES LEANDRO, Ruben Lizandro																
18	SINCHI PAULINO, Mildred Milena																
19	SOTO SANTIAGO, Liz Yajaira																
20	TADEO ALEAGA, Yanira																
21	TEODORO BENANCIO, Harumi Emily																
22	VEGA PAULINO, Johan Rudi																

FOTOGRAFIAS DEL PROYECTO













N.º Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Disposición <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 L. C. ROSA LUZ VÁSQUEZ PAZOS  
 LUIS FLORENTINO MARIANO  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

21 ABR. 2016

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	14
Total	21

*L. Lambruschini*  
**LAMBRUSCHINI OTAYZA REYDER TEODORO**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

*Rosa Luz Vasquez Pazos*  
  
**VÁSQUEZ PAZOS ROSA LUZ**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

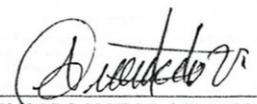
Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
012	25	04	2015

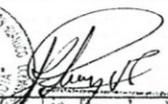


N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante									Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 Dirección de Educación Especial  
 Calle 10 de Mayo  
 Esf. ALBA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	7
Total	21

  
**ZAMORA MATOS, LIZET MIREYA**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

  
  
**VASQUEZ PAZOS ROSA LUZ**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

21 ABR. 2016

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
012	25	04	2016