

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
IDIOMA EXTRANJERO-INGLÉS**



**APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ENGLISH GAMES” PARA MEJORAR EL
VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO “C”
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN IDIOMA
EXTRANJERO-INGLÉS**

TESISTA: CASTILLO UCULMANA, Patricia Elizabeth

ASESOR: Lic. Andrés JARA MAYLLE

**HUÁNUCO, PERÚ
2021**

DEDICATORIA

A mi madre, soporte de mi existencia.

Patricia Castillo Uculmana

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios de Segunda Especialidad en Idioma Extranjero-Inglés contribuyendo en el mejoramiento de la calidad educativa a través de sus maestros.

Al Director de la Institución Educativa “Juana Moreno” Lic. Américo Armando Gómez Yacolca por habernos abierto las puertas de la institución y poder desarrollar el proyecto de investigación, Aplicación del programa “English Games” para mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno Huánuco 2017.

Al docente y estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Juana Moreno, sección “C” por ser partícipes de este trabajo de investigación.

De manera muy especial al docente Teófanés Huerta Mallqui, por su invaluable apoyo en el desarrollo de esta tesis.

Al docente Andrés Jara Maylle por su permanente respaldo en este trabajo de investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consistió en determinar en qué medida la aplicación del programa “English games” mejora el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno Huánuco 2017. La investigación fue de nivel y tipo aplicada y explicativa, con diseño Preexperimental y con la aplicación de pretest y posttest a un solo grupo. La población estuvo conformada por 110 estudiantes del tercer grado y la muestra por 26 estudiantes, por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicó una guía de observación de 8 ítems validados, que evaluaron la mejora del vocabulario inglés, en las dimensiones: Expresiones idiomáticas y frases verbales. La aplicación del programa tuvo una duración de 3 meses; haciendo un total de 12 sesiones, 24 horas. Además porcentualmente el nivel de dominio “adecuado” aumentó de 07.7% a 61.5%, el nivel “a veces” aumento de 19.2% al 30,8% y, en el nivel “no identifica” disminuyó de 73.1% a 7,7%.

Palabras claves: English, games, vocabulario.

ABSTRAC

The present research work was consisted of determining to what extent the application of the “English games” program improves vocabulary in English in students of third grade “C” of secondary education of the Juana Moreno Huánuco Educational Institution 2017. The research was of level and applied and explanatory type, with a Pre-experimental design and with the application of pre-test and post-test to a single group. The population consisted of 110 third grade students and the sample of 26 students by non-probability sampling for convenience. An observation guide of 8 validated items was applied, which evaluated the improvement of English vocabulary, in the dimensions: Idiomatic expressions and verbal phrases. The application of the program lasted 3 months; doing a total of 12 sessions, 24 hours. In addition, the percentage level of the “adequate” domain increased from 7.7% to 61.5%, the level “sometimes” increased from 19.2% to 30.8% and in the level “does not identify” it decreased from 73.1% to 7.7%.

Keywords: English, games, vocabulary.

ÍNDICE

CARÁTULA	I
DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
RESUMEN.....	IV
ABSTRAC.....	V
ÍNDICE.....	VI
INTRODUCCIÓN.....	VIII
I. CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1. Fundamentación del problema.....	10
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos.....	12
1.3. Formulación de objetivos generales y específicos.....	13
1.4. Justificación.....	14
1.5. Limitaciones.....	14
1.6. Formulación de hipótesis general y específicas.....	15
1.7. Variables.....	15
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.....	16
II. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Bases teóricas.....	23
2.3. Bases conceptuales.....	34
2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas.....	35

III.	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	43
3.1.	Ámbito.....	43
3.2.	Población.....	43
3.3.	Muestra.....	43
3.4.	Nivel y tipo de investigación.....	44
3.5.	Diseño de investigación.....	44
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos.....	44
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento.....	47
3.8.	Procedimiento.....	48
3.9.	Tabulación y análisis de datos.....	48
3.10.	Consideraciones éticas.....	48
IV.	CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN.....	50
V.	CAPÍTULO V. RESULTADOS.....	53
	CONCLUSIONES.....	59
	RECOMENDACIONES.....	60
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
	ANEXOS.....	63
	Anexo 01.....	64
	Anexo 02.....	66
	Anexo 03.....	67
	Anexo 04.....	151
	Anexo 05.....	155
	Anexo 06.....	163

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación aporta información relevante en la recopilación de datos que se hicieron a partir de la aplicación del Programa “English games” para mejorar el vocabulario en los alumnos de la Institución Educativa Juana Moreno. Aplicando la metodología y técnicas correspondientes que permitieron abordar las variables de este estudio. Técnicas e instrumentos que se plantearon para recoger y procesar los datos que posteriormente servirán a los futuros estudios que se aproximen a este tipo de programas.

Los antecedentes han demostrado que existe desconocimiento en la aplicación de teorías y métodos para la enseñanza del inglés y que ese espacio, por lo tanto, permite aplicar nuevos procedimientos y estrategias. Una realidad que demuestra que los docentes se ven en la necesidad de usar nuevas e innovadoras formas. Así mismo, otros estudios evidencian que los juegos recreativos estimulan la lectoescritura como estimulación importante que permite a su vez aumentar el vocabulario. Y concluyen las investigaciones en que es muy significativo que los estudiantes manejen un vocabulario adecuado y extenso en inglés, porque la limitación de este implica detener el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que entorpece su desarrollo y, en ese sentido, afirman que la aplicación de imágenes en ese estudio lograron aumentar el conocimiento de nuevas palabras.

Es por eso que esta investigación propuso la aplicación del Programa “English games”, que permitió enriquecer el vocabulario en los estudiantes a través de un tratamiento lúdico. Lo que significó la elaboración y aplicación de un pretest, el tratamiento del

programa y luego el posttest en el grupo experimental. El tratamiento experimental, demostró un mayor beneficio en la mejora de vocabulario en expresiones idiomáticas y frases verbales. Lo que demuestra la eficacia de los programas lúdicos; es decir, de los juegos como parte del desarrollo del aprendizaje de nuevas lenguas.

CAPÍTULO I

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema:

El inglés, considerado como uno de los idiomas más hablados, tuvo, como otros, sus etapas de formación. El inglés antiguo, hablado hasta finales del siglo XII o XIII; el inglés medio, siglos XIV y XV; el inglés moderno temprano, entre el siglo XVI a XVIII; en el inglés moderno se publica en 1755 el primer diccionario de inglés. Se extendió en Europa en el siglo XVIII, específicamente en el Reino Británico y por su intermedio, también a los EE.UU. y, desde mediados del siglo XX se extiende a todo el mundo. En la actualidad es una de las lenguas extranjeras más estudiadas y habladas en muchos países, conociéndosele como el “idioma del mundo”. Adquiere primacía por su uso en la ciencia, tecnología, finanzas, etc. Lo que lo convierte en imprescindible y requiere, por lo tanto, ser estudiado para alcanzar mejores logros en cualquier profesión.

En el ámbito nacional es incluido en los estudios de los diversos niveles de enseñanza, así encontramos que este curso es requerido desde el nivel inicial al universitario. Habría que agregar, que si bien es de aprendizaje obligatorio, no siempre es bien aprovechado; aunque en la actualidad los estudiantes están viendo su utilidad, lo que está llevando a un mayor interés por el dominio de esta lengua, pero es todavía restringido a pocos grupos de adolescentes.

En nuestra región es también de obligatoriedad en los diversos niveles de enseñanza, pero, lo cierto es que aún existen dificultades en el aprendizaje. Tiene muchas limitaciones que son complejas. Existen muchos factores que influyen en su correcta asimilación y, porque al ser un país hispanohablante no se utiliza cotidianamente. La exigencia implica, según el aprovechamiento del alumno, que este pueda ser promovido a un año de estudios superior; es decir, aprobar o por el contrario desaprobado la materia en cuestión, como cualquiera otra en la institución educativa.

La enseñanza del inglés, idioma extranjero, en nuestra región tiene deficiencias, porque, como se dijo líneas arriba, no se reconoce su verdadera importancia al no ser de uso diario. Si bien la tecnología actual, de forma rápida y práctica, nos acerca al entendimiento elemental de este idioma; este, todavía no es asumido por todos los estudiantes. Lo que lleva a plantear al docente diversas estrategias metodológicas, y entre ellas, el uso de los juegos para el aprendizaje de este idioma.

Los juegos, por su naturaleza lúdica, permiten la inmediata atención a través de diversas imágenes, colores, etc., con situaciones divertidas que permiten su pronta atención y retención. En un sentido más ligero y sin mucho esfuerzo los alumnos están reteniendo mayor información de la que harían en una situación convencional o en una clase netamente teórica. Por eso creemos que el uso de los juegos en el aprendizaje del idioma inglés es una forma inmediata de observar y retener; es decir, de aprender y de aumentar el vocabulario. Es por eso que hemos considerado aplicarlos en los estudiantes del tercer grado de

educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno para demostrar que con el uso de los juegos podemos alcanzar nuestros objetivos.

El aprendizaje del vocabulario es importante en cualquier idioma, porque el conocimiento más amplio de este, permite entender y comunicarse mejor. Y, por otro lado, permite esbozar ideas más complejas y entenderlas del mismo modo, situaciones lingüísticas que puedan presentarse en una conversación simple o compleja. De ahí que su conocimiento no solo se quede en la parte oral, sino sirva para la posterior redacción en el plano escrito, lo que permitiría una comunicación completa.

Si bien la teoría de todos los cursos son el sustento del conocimiento de cualquier materia; hay que resaltar que esta puede ser mejor captada y entendida con la ayuda de estos juegos, sobre todo en niños y adolescentes que pierden fácilmente la concentración. Incidiendo en su aplicación como soporte motivacional y práctico.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General:

¿En qué medida la aplicación del Programa English games mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?

1.2.2. Problemas Específicos:

Pe 1 ¿En qué medida la aplicación del Programa English games mejora las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?

Pe 2 ¿En qué medida la aplicación del Programa English games mejora las frases verbales en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General:

Determinar en qué medida la aplicación del Programa English games mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

1.3.2. Objetivos Específicos:

Oe 1 Determinar en qué medida la aplicación del Programa English games mejora las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

Oe 2 Considerar en qué medida la aplicación del Programa English games mejora las frases verbales en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

1.4. Justificación

Teórica: El presente trabajo de investigación aportó información relevante en la recopilación de datos sobre la aplicación del Programa English games, como aporte y análisis en las de las técnicas aplicadas en el aprendizaje de lenguas extrajeras

Práctica: La presente investigación se desarrolló usando la metodología y técnicas que permitieron abordar la información de las variables de estudio así como de sus componentes, empleando técnicas e instrumentos para recoger y procesar datos de manera eficiente y eficaz.

Metodológica: Se justificó metodológicamente porque la investigación servirá como antecedente, por lo mismo, los instrumentos utilizados se podrán tomar en cuenta para futuras investigaciones.

1.5. Limitaciones

Las limitaciones son mínimas teniendo en cuenta la aceptación de los estudiantes por los juegos, en general, es amplia y, porque al ser una actividad entretenida y motivadora permitirá un mejor desarrollo de los temas. Logrando así el objetivo

de la enseñanza del vocabulario planteado. Una posible limitación sería el tiempo permitido para la aplicación de los juegos a los estudiantes en el aula.

1.6. Formulación de hipótesis

1.6.1. Hipótesis general:

La aplicación del Programa English games mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

1.6.2. Hipótesis específica:

La aplicación del Programa English games mejora significativamente las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

La aplicación del Programa English games mejora significativamente las frases verbales en el vocabulario del inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente:

Programa English games

1.7.2. Variable dependiente:

Vocabulario inglés

1.7.3. Definición teórica y operacionalización de variables

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE: Programa English games	Es el aprendizaje del idioma inglés basado en juegos educativos que vienen a ser los vehículos y herramientas de apoyo y asimilación para el aprendizaje de vocabulario de forma rápida, práctica y motivadora.	Juegos lingüísticos	Reconoce en los juegos cooperativos la identificación de las palabras. Comprende en los juegos competitivos la importancia de la identificación del vocabulario.
		Juegos de palabras	Entiende las palabras correspondientes a los crucigramas. Comprende las relaciones coherentes entre palabras y oraciones.
VARIABLE DEPENDIENTE: Vocabulario del inglés	Es el conjunto de palabras que forman parte del idioma inglés o lenguaje específico, conocidas por una persona u otra entidad en relación con este idioma.	Expresiones idiomáticas	Reconoce la denotación y la connotación. Entiende el orden lineal en la redacción. Comprende el cambio de significado en la alteración de las palabras.
		Frases verbales	Reconoce con mímicas la acción en los verbos. Entiende el uso de las preposiciones en la oración.

CAPÍTULO II

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Las investigaciones del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Idioma Extranjero-Inglés de la UNHEVAL, que fueron revisadas en la biblioteca de esta casa de estudios al momento de realizar esta investigación, son pocos y en general de diversos temas, no habiendo específicamente alguno que se acercara al nuestro en particular. Pero sí cabe recalcar que son investigaciones que nos indican que la problemática del aprendizaje del idioma inglés es bastante común y variado, teniendo en cuenta que es una lengua extranjera. De otro lado, en la biblioteca de la Universidad de Huánuco, sí hemos encontrado más investigaciones y que se acercan y tiene relación directa con nuestro estudio y que fueron tomadas en cuenta.

Los antecedentes nacionales e internacionales de estudios sobre este tema indican la importancia de los juegos y cómo representan una herramienta de ayuda en el aprendizaje de este idioma.

Antecedentes internacionales:

Giraldo Calle, María Dolly (2010). Estrategias didácticas aplicadas a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Tesis en línea).

Fundación universitaria Luis Amigo, Medellín, Colombia 2010 en:
<https://es.slideshare.net/rubia132009/tesis-para-optar-al-titulo-de-licenciatura-en-ingles>

El objetivo de esta investigación fue diseñar estrategias didácticas que optimicen la adquisición de competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La población fue el Instituto San Carlos y la muestra se considera al mismo Instituto San Carlos con 1425 estudiantes y con un enfoque cuantitativo. La investigación tuvo como finalidad diagnosticar las limitaciones y fortalezas de la metodología utilizada en esta institución. Encontrando que existe predisposición por parte de los docentes en su compromiso con la asignatura de inglés y las limitaciones fueron básicamente en las estrategias didácticas, desconocimiento de teorías y métodos para la enseñanza del inglés, lo que no permite una adecuada enseñanza. Se concluye entonces que las estrategias metodológicas dejan un espacio a la incorporación de nuevos procedimientos que con ingeniosidad y creatividad el docente pueda incorporar en sus clases de inglés para que de esta forma pueda enriquecerla y perfeccionarla. Todas estas estrategias son herramientas de trabajo para el docente, que al aplicarlas le permite utilizar su competencia, consolidar conocimientos, procesar información entre otras y de esta forma lograr que los estudiantes puedan cumplir su encargo social.

Antecedentes nacionales:

Arellano Vilchez, Janet Zobaida; Chipana Gamboa, Vladinova; Pumarrumi Corman, Karina (2015). Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y

su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado “A” de Educación Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011 (Tesis en línea). Tesis para optar al Título de Licenciado en Educación Especialidad de Inglés-Español como lengua extranjera Lima-Perú 2015 en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/132/17.pdf?sequence=1>

Este trabajo de investigación tiene por objetivo general establecer la relación que existe entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el tipo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Nacional "Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011. Es una investigación de tipo sustantiva, orientada a describir, explicar, predecir o retrodecir la realidad, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permita organizar una teoría científica.

Las conclusiones señalan que existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de esta institución.

Antecedentes locales:

Rosales Tarazona, Milagros Oquelinda (2015). La lectura de imágenes en el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del primer grado de secundaria del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco

– 2015. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

La presente investigación responde a una tipología de investigación aplicada, porque se aplicó métodos, técnicas e instrumentos para identificar el problema. La población estuvo representada por 79 alumnos del primer grado de educación secundaria del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco y la muestra fueron los estudiantes del primer grado “B” como grupo experimental y el primer grado “C” como grupo de control. Este estudio de investigación tiene como propósito reinsertar al trabajo del aula el uso de la lectura de imágenes, las cuales tienen diversas aplicaciones y funcionalidades dentro del campo educativo más aún en el aprendizaje de idiomas, en este caso del inglés. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera es muy importante que los alumnos adquieran un conocimiento extenso de vocabulario para que puedan entender y captar con mayor facilidad las destrezas que se utilizan en el área de inglés, como son el listening, speaking, reading and writing, y al no existir un conocimiento amplio del vocabulario se limita y detiene, entorpeciendo el desarrollo de las habilidades mencionadas.

El estudio fue experimental, donde se aplicó la lectura de imágenes en sesiones, registrando cada uno de los indicadores que el 81.6% de los alumnos del 1° grado “B” lograron desarrollar el vocabulario deseado de este idioma, comparado con el otro grupo que solo tuvo un 8.5% de resultados significativos. Las conclusiones señalan que con la aplicación de imágenes se logró desarrollar el vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres”. Así mismo que de

acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido determinar la influencia significativa de la lectura de imágenes en los alumnos de primer grado “B”.

Jaimes Rojas, Jhonatan Franz (2014). Juegos creativos para estimular la lectoescritura en los alumnos del segundo grado “C” de educación primaria de la I. E. “Pedro Sánchez Gavidia” Huánuco – 2009. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

El tipo de esta investigación es aplicada, buscó solucionar el problema de la dificultad en la estimulación a la lectoescritura a través de los juegos creativos. El universo poblacional de esta investigación está confirmado por 87 alumnos solamente de las secciones del segundo grado “A, B, C” de educación primaria de I. E. “Pedro Sánchez Gavidia”. Este trabajo de investigación busca el aprendizaje de la lectoescritura en la edad infantil a través de los juegos, ya que la problemática de la enseñanza del idioma inglés como la mala pronunciación de las palabras, generando después la mala escritura de las palabras, por consecuencia, dificultando el desarrollo de la lectoescritura para lo que consideró su autor el uso de los juegos creativos para estimular la lectoescritura.

La investigación evidencia en sus resultados que la influencia de los juegos creativos tuvieron una contribución significativa en los alumnos del segundo grado “C” de educación primaria de la I. E. “Pedro Sánchez Gavidia”. Siendo en un inicio solo un 45% de alumnos que desarrollaron la lectoescritura y después de la aplicación de estos juegos creativos se logró un incremento de

27% alcanzando un total de 72% que lograron ser estimulados en la lectoescritura a través de los juegos. Lo que indica, que si bien esta investigación se realizó en alumnos de primaria, el uso de los juegos creativos y otros similares son en definitiva una motivación más inmediata en la aceptación de cualquier conocimiento, es por ello que también incluimos en este trabajo como parte de los antecedentes de estudio.

Claudio Obregón, Pauls Gregori (2015). Los vídeos educativos y el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del cuarto grado de primaria de la I. E. “René Guardián Ramírez”. Huánuco - 2013. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

Trabajo de tesis realizado en la I. E. “René Guardián Ramirez” en cuya investigación se aplicaron vídeos educativos para que los alumnos puedan aprender el idioma inglés. Para ellos fue necesario conocer el nivel de comprensión de este idioma en los alumnos y para ello seleccionaron el tipo de vídeos que logren una mejoría en el aprendizaje del inglés.

La estrategia de utilizar vídeos educativos, fáciles de aplicar en el aula, ha sido efectiva, aunque no garantiza el aprendizaje de este idioma. El autor de esta tesis manifiesta que si bien los vídeos ayudan, también influye el uso recurrente del idioma para que este se afiance.

Esta tesis también es un estudio en alumnos de primaria, pero nos da un panorama bastante próximo y real de lo que ocurre con la problemática del aprendizaje de este idioma.

2.2. Bases teóricas

Del libro, UNESCO (1980). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura. (Libro en línea). Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Punto de vista teórico

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad.

Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. Condicionado por los tipos

de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, funcionando él mismo como una verdadera institución, el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social.

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción.

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

¿Qué es el juego?

Existen indiscutiblemente comportamientos irreductibles a las diversas actividades de supervivencia - búsqueda de alimentos, reproducción, defensa, etc., así como objetos, producidos por la industria humana, que no pueden clasificarse en ninguna de las rúbricas habituales - armas, herramientas,

prendas de vestir, elementos necesarios para la ornamentación o el culto. No obstante, nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete. Ningún signo objetivo observable ofrece la posibilidad de concluir con certidumbre y, en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. El mismo objeto, martillo o serrucho por ejemplo, puede ser ora un instrumento para el carpintero que lo manipula, ora un juguete para el hijo de éste o para el adulto que lo utiliza en una actividad puramente recreativa. En estas condiciones, es explicable que, según las diferentes disciplinas, los investigadores hayan podido llegar a teorías diferentes y a veces opuestas.

La pedagogía y el juego

Por las mismas razones, según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano.

No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización el juego fue considerado como cosa inútil y aun perjudicial, y fueron precisos los primeros trabajos de Claparede en 1916 para rehabilitar las actividades lúdicas a los ojos de los

pedagogos más avanzados. En su investigación sobre las posibilidades de educación de los deficientes mentales, el doctor Ovide Decroly debía llamar la atención sobre las utilizaciones prácticas de esta verdadera herramienta pedagógica. Después de él, la pedagogía activa basada en los trabajos de Célestin Freinet se esfuerza por difundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir de entusiasmo, de creatividad, de descubrimiento. El juego no puede empero sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo, en esta materia, debe estar informado y ser prudente. Como dice J. Chateau, el propio niño percibe frecuentemente el juego como una actividad infantil, opuesta a las tareas serias del adulto, y reclama algunas veces trabajos más tradicionales, que exijan de él un esfuerzo consciente y sostenido.

Punto de vista psicológico

Para estudiar la evolución de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la adolescencia conviene referirse por una parte a la teoría psicoanalítica, que explica el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo ; y por otra parte a los psicólogos de la infancia que, a partir de la psicogenética de Piaget, se han servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo. Estas dos teorías descansan en el postulado de una universalidad humana que explicaría que “las etapas del desarrollo se suceden en un orden que es siempre el mismo para todos; lo importante es este concepto de orden, por ser general, y no las edades de aparición de las etapas, que pueden variar, no solamente de una cultura a otra, sino también entre los individuos oriundos de una misma cultura”. Sin embargo, como vamos a ver,

las condiciones socioeconómicas de la vida del nulo pueden influir de manera considerable sobre la importancia relativa de esas distintas etapas.

Función educativa del juego

No hay que extrañarse de que el juego, espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse libremente las fuerzas reprimidas por ella, constituya a la vez una válvula de seguridad vital y una verdadera institución educativa espontánea. El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta.

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Jean Piaget, observando los juegos de canicas de los niños de la región de Ginebra, constataba la manera inmutable como se transmitían unas “leyes” cuyo carácter obligatorio aceptaba

espontáneamente cada niño sin tener la menor idea de las maneras y de las personas que habían intervenido en la transmisión de esas “leyes”. Así ocurre con los diversos modelos culturales.

“En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos”. Mediante el juego se realiza la acogida o el rechazo del recién llegado. Jugando interiorizan los niños los valores éticos de la sociedad a la que pertenecen. El grupo o la asociación de niños asumen un papel esencial. El etnólogo Pierre Erny describe de la siguiente manera la función del grupo entre los niños africanos: “Muy pronto se mezclan los niños de toda una aldea o de todo un barrio: las individualidades se yuxtaponen, las actividades son ante todo paralelas y después poco a poco se interfieren para hacerse finalmente comunes, con una madurez que se adquiere rápidamente. En el interior de la sociedad infantil se instaure así una especie de educación mutua que se ejerce más o menos al margen del mundo adulto y en la que quizá no sea exagerado ver el factor de socialización preponderante en un medio consuetudinario”. Y concluye: “En el grupo de edad organizado como verdadera institución educativa el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de afectos, pertenencia y dependencia. En la atmósfera que respira allí se encuentra en germen la que caracterizará más tarde la vida pública del adulto. La sociedad se le aparece en un aspecto nuevo, por etapas sucesivas, se prepara para entrar en ella y responder a todas sus exigencias”.

Por supuesto que esta institución lúdica educativa es vehículo no sólo de la herencia cultural, sino también de ciertas normas sociales, como por ejemplo la segregación de niños y niñas, que pueden quedar caducas. Sin dejar de respetar el juego, el educador podrá, en cuanto tal, esforzarse por proponer modelos nuevos. Una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Más de una vez, por su contenido tecnológico o ideológico, los juegos infantiles pueden adelantarse en relación con el medio social y constituir una fuente viva de intención y de progreso. Toda sociedad que aspira al desarrollo debe pues conceder un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia. En los países industriales, en los que el niño, glorificado y confinado en su papel de nulo, se ve a la vez frustrado del sentimiento de una real diferencia con el adulto con el que comparte el lenguaje, los espectáculos, la manera de vestir, etc., tiene lugar a menudo una pérdida dramática de las facultades lúdicas simbólicas y una recuperación de los niños y de los adolescentes - verdadera clase socioeconómica de seres ociosos más o menos afortunados - por las estructuras comerciales y publicitarias de una sociedad de consumo.

Punto de vista pedagógico

“Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los

métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”. Parece natural, en efecto, que el juego ocupe su lugar en la escuela. Hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”. Sin embargo, pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparede y más tarde por Decroly y Freinet el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. “Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”, escribe también Y.S. Toureh, añadiendo : “Tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aun antes de haber aprendido realmente a jugar”.

Esta negación del juego no es una característica exclusiva de los países en desarrollo o de las familias pobres. En las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, el juego se considera también como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, “cuando empieza la escuela seria”, quedando reducido a una simple actividad

recreativa. Porque “la escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral”.

Pero reconocer la importancia fundamental del juego no significa tampoco confundirlo con las actividades escolares. Como Krou ha llamado la atención sobre el peligro de tal confusión: “Cuando el adulto interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. Si se deja que el juego del niño se desarrolle libremente, no corresponde al deseo del educador, el cual quisiera encauzarlo para responder a los fines educativos concebidos por él.” En estas condiciones, el juego corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, “pudiendo caer en la trampa el pedagogo que sabe que el juego tiene una función educativa pero que no puede recuperarlo como él desea”.

Hay que comprender pues que “la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle.” La tarea es difícil, porque “enseñar evitando dar la buena respuesta es un arte; pero no por ello hay que caer en el otro extremo: sentarse y mirar pasivamente como juegan los niños. Establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, para el cual no cabe inventar una receta.”

No puede pedirse al educador que, movido por un ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

Reconocer y favorecer el juego

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito. Porque “el niño, a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y a comprender. El hecho de captar los distintos sentidos de esta cultura puede ayudar al educador, en consecuencia, a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y, a partir de ahí, a elaborar su estrategia pedagógica”.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas, suspende los imperativos de la disciplina de trabajo o de grupo, abriendo una escapatoria cuyo papel esencial como institución de la transgresión se ha puesto de manifiesto en la sección sobre el punto de vista sociológico.

Así, convencido de que el juego es una necesidad vital para el niño y constituye a la vez un espacio reservado “aparte” y la primera de las instituciones educativas, el maestro empezará por dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo en su pedagogía.

Tratará de encontrar, concretamente, en el lugar y en el tiempo escolares, un espacio lúdico libre que el niño podrá utilizar según sus necesidades al margen de la racionalización pedagógica. No es necesario decir que, según las condiciones del ambiente y de la vida, este espacio podrá adoptar formas muy distintas. En el mundo rural, podrá ser deseable estructurar una extensión vasta e informal mediante puntos de referencia, obstáculos, señales, mientras que en medio urbano el espacio de recreo más eficaz será seguramente un terreno vacío, no caracterizado, caótico, como pueden serlo ciertos terrenos baldíos, últimos refugios del juego ciudadano. Asimismo, una total libertad será conveniente para los niños encerrados en un sistema de vida súper ordenado, mientras que para los niños que se ven con frecuencia abandonados a sí mismos, desculturados, es preferible una organización del juego durante los ocios.

En un primer tiempo, el educador utilizará pues medios discretos que favorezcan el juego sin controlarlo, limitándose a un estímulo tácito al que los niños se notarán muy sensibles en la medida en que éstos perciban que el adulto está verdaderamente contento de ver jugar a los niños sin querer mezclarse en sus juegos. Sin embargo, el papel del pedagogo será muchas veces determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se

esforzará por promover mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos distintos. Ayudará así a constituir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural.

2.3. Bases conceptuales

Los conceptos de términos básicos en esta investigación son diversos teniendo en cuenta el tipo de investigación:

Programa:

Conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden en diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetivos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo.

Vocabulario:

Conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. Conjunto de palabras que forman parte de un idioma o lenguaje específico, conocidas por una persona u otra entidad.

Juegos lingüísticos:

Constituyen instrumentos y técnicas que son utilizados en el aprendizaje de los idiomas, lo que los convierte en procesos motivadores por ser más activos.

Juego de palabras:

Se llama juego de palabras a distintos pasatiempos y actividades lúdicas que involucran palabras, letras o la capacidad de manejo del lenguaje. Poseen valor pedagógico y educativo, especialmente durante las etapas escolares, como método de ejercitación del léxico, la redacción y/o la ortografía.

Expresiones idiomáticas:

Son frases que tienen un significado connotativo. Por sí solas, aunque se reconozcan las palabras, estas no significan nada, pero como expresión idiomática, la frase adquiere sentido.

Frasas verbales:

Son construcciones compuestas por un verbo conjugado y un verboide. El verbo conjugado funciona como un auxiliar, pues aporta los datos gramaticales: persona, número, tiempo y modo. El verboide aporta el significado fundamental de la frase verbal.

2.4. Bases epistemológicas o bases antropológicas

Del *Teorías contemporáneas de la Educación*, de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Programa de Profesionalización Docente. Lima 1997.

Aplicación de la teoría de Piaget a la educación

Los fines de la educación

De acuerdo a Piaget el papel de la educación en el desarrollo mental, social y moral del individuo es proponerle las condiciones que la permitan conquistar una autonomía intelectual y moral y que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de reciprocidad que le hace legítima para ellos mismos. Se trata de que el niño construya por sí mismo la razón intelectual y moral. Que alcance la coherencia y la objetividad en lo intelectual y la reciprocidad en lo moral.¹

Enseñanza activa

Según Piaget, la inteligencia es el resultado de una interacción del individuo con el medio. Gracias a ella, se produce, por parte del individuo, una asimilación de la realidad exterior que comporta una interpretación de la misma. Las formas de interpretar esta realidad no son iguales en un niño de seis años, en uno de diez o en un adulto. Cada uno de los tiene unos sistemas propios de interpretación de la realidad que Piaget denomina “estructuras del pensamiento”.

En la teoría piagetiana el papel de la acción es fundamentalísimo. Conocer un objeto es actuar, operar sobre él y transformarlo para captar los mecanismos de esa transformación en relación con las acciones transformadoras. Según Piaget, conocer es asimilar lo real a estructuras de transformaciones, siendo estas estructuras elaboradas por la inteligencia en tanto que prolongación directa de

¹ HERNÁNDEZ, C. “Teorías Contemporáneas de la Educación”. Lima: UNMSM, Facultad de Educación, Programa de Profesionalización Docente; 1997, p.89.

la acción. Las operaciones lógicas se constituyen y adquieren su estructura de conjunto en función de un cierto ejercicio no solo verbal, sino sobre todo ligado con la acción sobre los objetos, mediante la experimentación. Antes de formularse en el plano del lenguaje, la lógica se basa en la coordinación general de las acciones; una operación no es sino una acción interiorizada y coordinada con otras acciones interiorizadas y coordinadas con otras acciones más. El juego de operaciones que suponen las nociones lógico-matemáticas es abstraído no de los objetos percibidos, sino de las acciones que se ejercen sobre esos objetos. “El carácter esencial del pensamiento lógico es el de ser operativo, vale decir, de prolongar la acción interiorizada”.

Una de las principales causa del fracaso de la educación formalizada es, según Piaget, la preponderancia que, por encima de la acción, se da al lenguaje para enseñar a los niños; se empieza por el lenguaje cuando se debía empezar por la acción “real y material” como es obvio, el lenguaje no es suficiente para transmitir una lógica y solo es comprendido mediante instrumentos lógico de asimilación cuyo origen es más profundo y depende, por su parte, de la coordinación de acciones u operaciones. Se olvida así que la trasmisión educativa verbal no proporciona al niño los instrumentos de asimilación como tales, instrumentos que solo se adquieren mediante una actividad interna, asimiladora; esta asimilación no es sino una reestructuración o una reinención que el niño hace a partir y por medio de su acción; como lo expone gráficamente Piaget, “cuando se trata de la palabra adulta, al transmitir o intentar transmitir conocimientos ya estructurados por el lenguaje o la inteligencia de los padres o de los maestros, se imagina que esta asimilación previa suficiente y que el niño no tiene más que incorporar esos alimentos ya

digeridos como si la transmisión no exigiera una nueva asimilación”. Toda enseñanza verbal, por lo tanto, solo es útil si se encuentra precedida y preparada por una actividad previa y está dada en función de una actitud positiva. La escuela tradicional parece ignorar todo esto.²

Enseñanza antiautoritaria

Una de las cosas a las que se opone resueltamente la pedagogía operatoria de Jean Piaget es el autoritarismo en la acción educativa y que el adulto ejerce sobre el alumno.

La socialización tal como se ha venido practicando y que la escuela produce, busca la obediencia del sujeto. El éxito del individuo se mide por su capacidad para someterse al sistema. (...) Por su carácter autoritario, la obediencia adopta en la escuela dos modalidades: la obediencia social, que consiste en someterse a la voluntad de otro, y la obediencia intelectual que comporta hacer cosas que no se comprenden. Estas dos formas se instalan muy pronto en el espíritu infantil: el medio para conseguirlo es el miedo al desamor.³

El aprendizaje constructivista

A Piaget no le falta razón al recriminar a la escuela tradicional el poblar la memoria en lugar de formar la inteligencia; el formar eruditos en vez de investigadores. Si es cierto lo que antes hemos visto, una verdad no es asimilada realmente tanto que verdad más que cuando ha sido construida o

² Ibít. pp.92, 93.

³ Ibít. pp.93, 94.

redescubierta por medio de una actividad suficiente; y aquí es donde naufraga lastimosamente la escuela tradicional: obliga al niño a aprender gramática antes de que la haya practicado el uso del lenguaje mediante el habla (...) La orientación piagetiana es constructivista, frente al empirismo de la teoría de la formación exógena y al innatismo de la endógena; la inteligencia funciona, para Piaget, a partir de sus superaciones permanente, de las elaboraciones sucesivas, lo que conduce, a nivel pedagógico, a una acentuación de las actividades del niño se debe, por lo tanto, evitar hacer experiencias ante ellos, pues de esta forma se pierde el valor formativo de la acción propia. U aquí es donde la pedagogía operatoria presta uno de sus grandes servicios a la educación, tanto desde el punto de vista intelectual como moral, pues conduce al niño a la construcción por sí mismo de los instrumentos que la transformarán desde adentro, en profundidad, y no solo superficialmente.⁴

El aprendizaje significativo

Estrechamente ligado al proceso constructivo del conocimiento y a su carácter activo, es necesario considerar el carácter mediatizado de todo proceso cognitivo. El niño conoce desde una plataforma ya construida de conocimientos, selecciona, percibe e interpreta el entorno, en función de sus más o menos elaboradas estructuras de conocimiento.

Del mismo modo que el conocimiento público no puede reducirse a fragmentos de información aislados e inconexos, sino que se encuentra organizado y estructurado en teorías, donde cada concepto se elabora sobre una red completa de otros conceptos, también el conocimiento individual se

⁴ Ibít. p.89.

organiza en estructuras que confieren significación y potencialidad cognitiva; supone la ampliación permanente de la estructura de asimilación, mediante la acomodación de las mismas para acoger significativamente el nuevo material asimilado.

A partir, pues, de las experiencias de intercambio del organismo con el medio, cada individuo organiza de una manera peculiar la representación de la misma en estructuras, o conjuntos relacionados de contenidos que sirven de base y orientación de los futuros intercambios.

Profundizando esta idea piagetiana, Ausubel desarrolla el concepto de aprendizaje significativo, uno de cuyos requisitos y condiciones necesarios es la significatividad potencial del material. Es decir, los contenidos que se ofrecen al aprendizaje del niño tienen que poderse relacionar sustantivamente con los contenidos que forman la estructura cognitiva actual del aprendizaje. Solo de esta manera el proceso de construcción, asimilación y acomodación, puede tener lugar. Por consiguiente, los contenidos escolares podrán ser potencialmente significativos siempre y cuando tengan algún grado de vinculación con la problemática real que vive el niño en su vida cotidiana. La búsqueda de la relevancia ha caracterizado un movimiento didáctico que se apoyaba en este convencimiento.⁵

Ausubel, D. (1983), En su teoría del aprendizaje significativo sostiene: “Que sólo habrá aprendizaje significativo cuando el niño logra relacionar los contenidos de forma sustantiva y no arbitraria, es decir lo que conoce con lo

⁵ Ibit. P, 97.

que va aprender; con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva. Esta relación o anclaje de lo que se aprende con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, es fundamental para Ausubel, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza. El aprendizaje memorístico no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora”. (p. 48).

Howard, G. (1983), En la teoría de la inteligencia múltiple, sostiene: “La inteligencia es una capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas. Son competencias cognitivas, habilidades, talentos y capacidades mentales que todas las personas poseen en distintos niveles de desarrollo; según esta teoría todos los seres humanos poseen las 9 inteligencias en mayor o menor medida, estas inteligencias son: Inteligencia Lógico matemático. Inteligencia lingüística, inteligencia espacial, inteligencia Kinetésica, inteligencia musical, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal, inteligencia emocional, inteligencia naturalística, y últimamente sea añadida la inteligencia existencial” (p.68).

Goleman, D. (1995) En su teoría de inteligencia emocional sostiene: “Que la inteligencia emocional se puede organizar en torno a 5 capacidades que son: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlas, reconocerlas, crear la propia motivación y estimular las relaciones, es decir es la capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, y la capacidad de empatizar y confiar en los demás.

Goleman enfatiza el papel preponderante que ejercen las emociones dentro del funcionamiento psicológico de una persona cuando ésta se ve enfrentada a momentos difíciles y tareas importantes: los peligros, las pérdidas dolorosas, la persistencia hacia una meta a pesar de los fracasos, el enfrentar riesgo, etc. Cada emoción ofrece una disposición definida a la acción de manera que el repertorio emocional de la persona y su forma de operar influirán decisivamente en el éxito o fracaso que obtenga el alumno en las tareas que emprenda. (p.5).

Todas estas teorías planteadas por los diferentes autores, presentan aportes significativos tanto en la parte cognitiva, afectiva y social; para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos en edad escolar. La tarea más complicada que enfrenta el maestro en la actualidad, depende principalmente de los procesos cognitivos, perceptivos y psicolingüísticos; para que el alumno desarrolle habilidades durante el proceso de la comprensión lectora, es por ello importante para los docentes conocer las teorías que sustentan el proceso de aprendizaje de los estudiantes y así perfeccionar el proceso; teniendo en cuenta los ritmos, estilos, características y necesidades de los estudiantes.

El aprendizaje a pesar de ser universal y efectuarse durante toda la vida, su estudio ha dado origen a diversas teorías para comprender lo que es importante y fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, es por ello que se plantean diversos criterios para clasificar las teorías que se ocupan de su estudio.

CAPÍTULO III

III. METODOLÓGÍA

El método que se ha utilizado en esta investigación es cuantitativo. Según Hernández (2010), este método se utiliza en la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Al final, con los estudios cuantitativos se intenta explicar y predecir los fenómenos investigados buscando regularidades y relaciones causales entre elementos. Esto significa que la meta principal fue la construcción y demostración de teorías.

3.1. **Ámbito:**

Los estudiantes de la educación secundaria de la ciudad de Huánuco que reciben el curso de inglés como parte de su formación educacional.

3.2. **Población:**

La población de la investigación son los estudiantes del tercer año de secundaria de la I.E. Juana Moreno.

3.3. **Muestra:**

La muestra de esta investigación serán los alumnos del tercer año “C” de educación secundaria del colegio Juana Moreno.

3.4. Nivel y tipo de investigación:

Dada la naturaleza y forma como se plantea la investigación, es de tipo “Aplicada y Explicativa” porque su interés principalmente radica en aplicar el Programa “English games” para desarrollar el vocabulario en inglés.

3.5. Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es preexperimental, porque los sujetos incluidos en el grupo ya están asignados o constituidos por el investigador. Según Hernández, R. (2010) En la presente investigación se utilizó el diseño Experimental en su tipología Preexperimental con preprueba y postprueba, con un solo grupo de estudio. Al grupo de experimental se le aplicó la preprueba, luego se le administró un tratamiento (es decir el desarrollo del Programa de English games) y luego se le aplicó la postprueba, para ver los resultados obtenidos, cuyo esquema es el siguiente:

G.E: O1----X-----O2

Dónde:

G.E Grupo Experimental

O1, Pretest

O2, Posttest

3.6. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Fuentes, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Fuentes:

Para la presente investigación se utilizarán fuentes escritas, virtuales, etc.

Técnica

La observación:

Es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.

Instrumento

Guía de observación:

Este instrumento se utilizó para medir el vocabulario, se aplicó en el pre y postest del grupo experimental, el instrumento consta de 8 ítems, con 3 alternativas y un puntaje adecuadamente 3, identifica a veces 2 y no identifica 1.

El instrumento fue elaborado teniendo en cuenta las 2 dimensiones y son los siguientes:

Expresiones idiomáticas (ítems 1 al 4)

Identificación de los estudiantes que están en el nivel no identifican en vocabulario.

Frases verbales (ítems 5 al 8)

Identificación de los estudiantes que están en un nivel no identifican el vocabulario.

La valoración (baremo) de este instrumento está comprendido por 3 niveles: Adecuadamente, pocas veces, no identifica, los cuales tiene una escala de puntajes determinados, como se observa a continuación.

BAREMO PARA VOCABULARIO

N°	NIVELES	RANGO
1	No identifica	8 – 13
2	A veces	14 – 19
3	Adecuadamente	20 – 24

BAREMOS POR DIMENSIONES

DIMENSIÓN 1: Expresiones idiomáticas

N°	NIVELES	RANGO
1	No identifica	4 – 6
2	A veces	7 – 9
3	Adecuadamente	10 – 12

DIMENSIÓN 2: Frases verbales

N°	NIVELES	RANGO
1	No identifica	4 – 6
2	A veces	7 – 9
3	Adecuadamente	10 – 12

3.7. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

En el presente trabajo de investigación se elaboró el instrumento de Guía de observación, compuesto de 8 preguntas, luego se realizó la validación por 3 juicios de expertos (con grado de Doctor), asimismo se aplicó el instrumento a 10 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “Leoncio Prado” de Huánuco para la confiabilidad estadística, del cual se obtuvo 0,898 que se hizo mediante Alfa de Cronbach.

Resultado de alfa Cronbach

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Válidos	10	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en las otras variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	8

Validez de los instrumentos

3.8. PROCEDIMIENTO

En el procesamiento de los datos se realizó mediante tablas de frecuencia, figuras y sus correspondientes análisis e interpretaciones.

- a. Tablas de frecuencia: Para presentar la información de manera desagregada en categorías o frecuencias.
- b. Figuras: Formas visibles y prácticas de presentar los datos. Permiten que en forma simple y rápida se observen las características de los datos o las variables. De acuerdo con su presentación, las figuras pueden ser: lineales, diagramas superficiales, pirámide de edad, representaciones cartográficas o mapas, pictogramas.
- c. Estadísticos. Distribución de frecuencias, media aritmética, desviación estándar.

3.9. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

El procesamiento de los datos se hizo en base al análisis de los resultados obtenidos en la investigación.

3.10. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Esta investigación cobra valor en la búsqueda del conocimiento. Por ser una investigación aplicada y explicativa permite medir la ampliación del vocabulario en inglés en base a las expresiones idiomáticas y las frases verbales que se evidencian en el común vocabulario del idioma inglés. El

grupo humano escogido fue el de los alumnos del tercer año “C” de secundaria en quienes se aplicó esta investigación amena y motivadora, lo que aseguró una aceptación inmediata. Entendiendo, desarrollando y aprendiendo según lo propuesto en la investigación.

Lo que contribuye y cobra relevancia en el rigor científico por el aporte fidedigno que desde nuestra perspectiva podemos evidenciar en este trabajo de investigación. Por lo tanto, resulta ser un trabajo beneficioso y auténtico donde se garantiza la confianza en su desarrollo y que tiene en consideración los aspectos éticos de una investigación de este tipo.

CAPÍTULO IV

IV. DISCUSIÓN

A partir de los resultados obtenidos luego de aplicar el programa “English games” se puede afirmar que mejora significativamente el vocabulario en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado “C” de la Institución Educativa “Juana Moreno” de Huánuco.

Esto se puede comprobar comparando los resultados del pretest y postest del grupo experimental en el cual en el pretest en el nivel No identifica de 73,1% disminuyó a 7,7% en el postest del grupo experimental, de la misma manera en el pretest del nivel reconoce A veces 19,2% aumentó a 30,8% y el nivel donde reconoce Adecuadamente 7,7% aumento considerablemente 61,5%.

Entre las investigaciones realizadas y consideradas en el presente trabajo de Giraldo Calle (2010), se menciona que existe desconocimiento en la aplicación de teorías y métodos para la enseñanza del inglés lo que no permite una adecuada enseñanza en el Instituto San Carlos de Medellín, pero deja un espacio para incorporar nuevos procedimientos ingeniosos y creativos que el docente puede incorporar para enriquecerla y perfeccionarla: “Todas estas estrategias son herramientas de trabajo para el docente que al aplicarlas le permite utilizar su competencia, consolidar conocimientos, procesar información entre otras y de esta forma lograr que los estudiantes puedan cumplir su encargo social”. Son estos vacíos que existen y que permiten la aplicación de nuevas estrategias.

Jaimes Rojas (2014) en su tesis: “Juegos creativos para estimular la lectoescritura en los alumnos del segundo grado “C” de educación primaria de la I.E. “Pedro Sánchez Gavidia” Huánuco – 2009”. Concuerta con que para solucionar la dificultad en la estimulación a la lectoescritura, se deben aplicar juegos recreativos. Su investigación evidencia en sus resultados que la influencia de los juegos creativos tuvieron una contribución significativa en los alumnos. Siendo en un inicio solo un 45% de alumnos que desarrollaron la lectoescritura y después de la aplicación de estos juegos creativos se logró un incremento de 27% alcanzando un total de 72% que lograron ser estimulados en la lectoescritura a través de los juegos. Esta investigación indica que el uso de los juegos creativos y otros similares son en definitiva una motivación más inmediata de aceptar cualquier conocimiento. Esta afirmación implica al juego como un elemento lúdico importante en el aprendizaje en cualquier nivel de estudio, es decir, puede ser aplicada a niños, adolescentes, adultos y la asimilación sería igualmente inmediata.

Rosales Tarazona (2015), con su tesis “La lectura de imágenes en el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del primer grado de secundaria del colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco – 2015”. Concuerta con que: “En el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera es muy importante que los alumnos adquieran un conocimiento extenso de vocabulario para que puedan entender y captar con mayor facilidad las destrezas que se utilizan en el área de inglés, y al no existir un conocimiento amplio del vocabulario se limita y detiene, entorpeciendo el

desarrollo de las habilidades mencionadas”. Y sus conclusiones señalan que la aplicación de las imágenes logran desarrollar el vocabulario del idioma inglés.

Se puede afirmar, entonces, que el programa “English games” permite potencializar y enriquecer el vocabulario del inglés en los estudiantes por su tratamiento lúdico, permitiéndoles un acercamiento inmediato al objeto de estudio. Lo que le permitirá comprender y comunicarse en la medida del uso que haga de este idioma, como individuo, con personas de habla inglesa ya sea oralmente o mediante a escritura referente a sus diferentes actividades.

Finalmente se puede afirmar que los integrantes del tratamiento experimental, demostraron haber tenido mayor beneficio en la mejora de vocabulario como: Expresiones idiomáticas y frases verbales por lo que los estudiantes requieren de un programa relacionado con juegos para desarrollar activamente nuevos aprendizajes.

CAPÍTULO V

V. RESULTADOS

Tabla 03

Resultado obtenido sobre vocabulario en inglés en el pre y postest del grupo experimental

Niveles	Rango	Grupo experimental			
		Pretest		Postest	
		Fi	%	Fi	%
No identifica	[8 - 13]	19	73,1	2	7,7
A veces	[14 - 19]	5	19,2	8	30,8
Adecuadamente	[20 - 24]	2	7,7	16	61,5
Total		26	100	26	100

Fuente: Base de datos obtenidos de la aplicación de pre/postest (ver anexo 2)

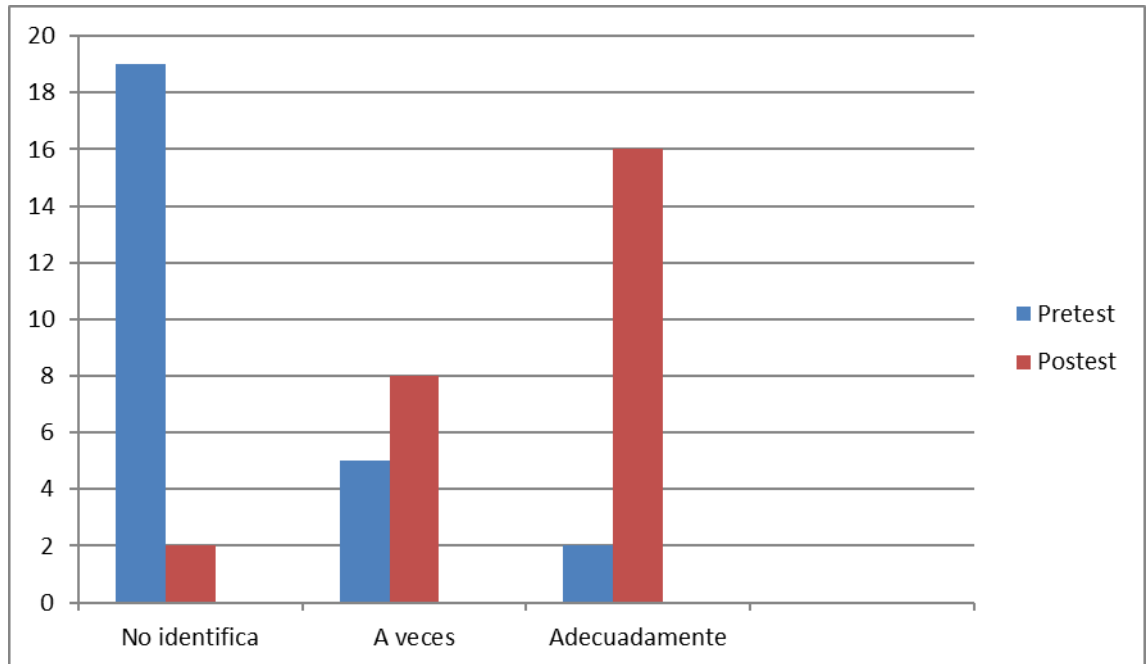


Figura 01. Resultado obtenido sobre la mejora del vocabulario en el pre y postest del grupo experimental. Tabla 03

En la tabla 03, se muestran los resultados de la aplicación del pretest y postest a los estudiantes del tercer grado “C” de la Institución Educativa “Juana Moreno” para identificar en qué medida mejora el vocabulario con la aplicación del programa “English Games”.

Del análisis, si reconocen el vocabulario en inglés, se observa que en el pretest los estudiantes del grupo experimental alcanzan el 7,7% en el nivel “adecuado”; en el nivel “a veces” alcanzan el 19,2% y en el nivel “no identifica” alcanzan el 73,1%.

Respecto al postest los estudiantes del grupo experimental alcanzan en el nivel “adecuado” el 61,1%; en el nivel “a veces” alcanzaron el 30,8% y en el nivel “no reconocen” alcanzaron el 61,5%.

Tabla 04

Resultado adquirido en el pre /postest del grupo experimental de la dimensión expresiones idiomáticas.

Niveles	Rango	Grupo experimental			
		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
No identifica	[4 - 6]	18	69,3	2	7,7
A veces	[7 - 9]	6	23	13	50
Adecuadamente	[10 - 12]	2	7,7	11	42,3
Total		26	100	26	100

Fuente: Base de datos obtenidos de la aplicación de pretest y postest (ver anexo 2)

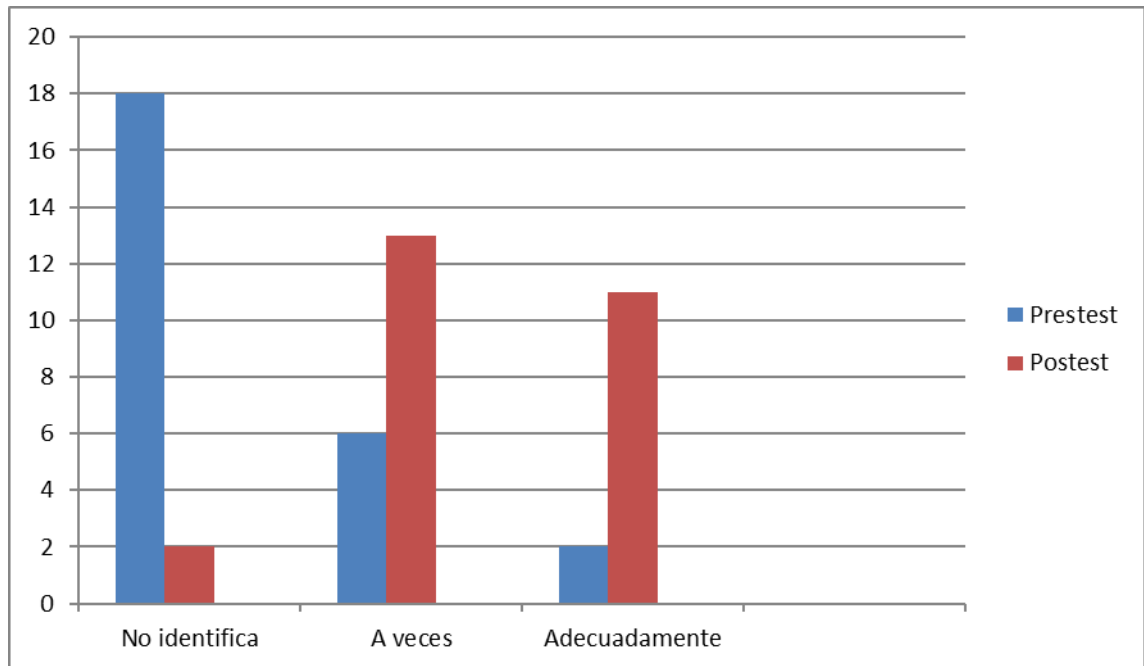


Figura 02. Resultado obtenido en el pre/postest del grupo experimental dimensión expresiones idiomáticas. Fuente: Tabla 04

En la tabla 04, se muestran los resultados de la aplicación del pretest y postest a los estudiantes de la Institución Educativa “Juana Moreno” para identificar en qué medida mejora las expresiones idiomáticas al aplicar el programa “English games”.

Del análisis se observa que en el pretest el 69,3 % de estudiantes “no identifican” las expresiones idiomáticas en un texto; el 23% identifican “a veces” y el 7,7 % de estudiantes identifican “adecuadamente” las expresiones idiomáticas en un texto.

Respecto al postest el 7,7 % de estudiantes “no identifican” expresiones idiomáticas; el 50% de estudiantes logran identificar “a veces” y el 42,3%, logran identificar “adecuadamente” las expresiones idiomáticas en un texto.

Tabla 05

Resultado obtenido en el pre/postest del grupo experimental de la dimensión frases verbales.

Niveles	Rango	Grupo experimental			
		Pretest		Postest	
		fi	%	Fi	%
No identifica	[4 - 6]	17	65,4	2	7,7
A veces	[7 - 9]	7	26,9	5	19,2
Adecuadamente	[10 - 12]	2	7,7	19	73,1
Total		26	100	26	100

Fuente: base de datos obtenidos de la aplicación de pretest y postest (ver anexo 2)

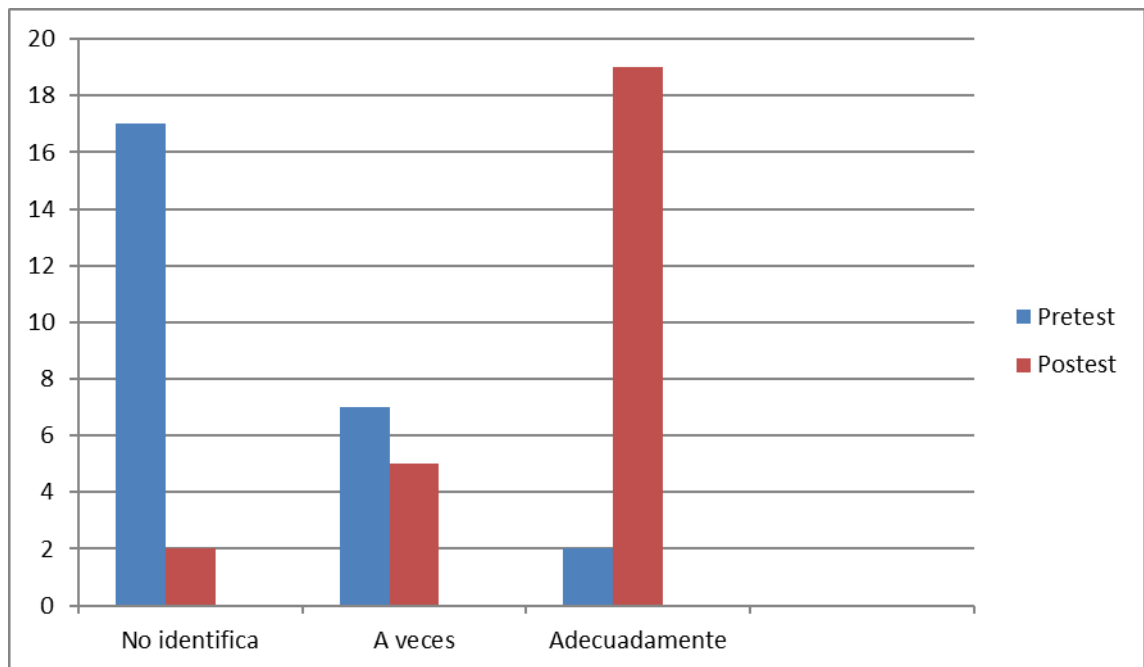


Figura 03. Resultado adquirido en el pre/postest del experimental de la dimensión frases verbales. Tabla 05.

En la tabla 05, se muestran los resultados de la aplicación del pretest y postest a los estudiantes de la Institución Educativa “Juana Moreno” para identificar en qué medida mejora las frases verbales con la aplicación del programa “English games”.

Del análisis se obtuvo que el 65,4 % de estudiantes del grupo experimental en el pretest muestran que “no identifican” las frases verbales; el 26,9% identifican las frases verbales en un texto “a veces” y, el 7,7% identifican las frases verbales “adecuadamente”.

Después de la aplicación de programa se obtuvo que el 73,1% de estudiantes del grupo experimental en el postest muestran que identifican las frases verbales “adecuadamente” en un texto; el 19,2% de estudiantes logran identificar “a veces” y el 7,7% de estudiantes “no identifican” las frases verbales.

CONCLUSIONES

Primero:

De acuerdo a los resultados obtenidos, el programa “English Games” logra mejorar el vocabulario inglés en los estudiantes del tercer grado, porcentualmente el nivel de dominio de reconocer “adecuadamente” el vocabulario aumentó de 7,7% a 61,5%, el nivel identifica “a veces” aumentó de 19,2 % a 30,8% y en el nivel “no identifica” disminuyó de 73,1% a 7,7% (Ver Figura N° 1)

Segundo:

De acuerdo a los resultados obtenidos el programa “English Games” logró mejorar las expresiones idiomáticas porcentualmente demostrados el nivel de reconocimiento “adecuado” aumentó de 7,7% a 65,4%, de la identificación “a veces” de 23% al 26,9 y en el nivel “no identifica” disminuyó de 69,3% a 7,7% (Ver Figura N° 2)

Tercero:

De acuerdo a los resultados obtenidos el programa “English games” logró mejorar las frases verbales sustentado por los resultados porcentualmente el nivel de reconocer “adecuadamente” aumentó de 7,7% a 73,1%, el nivel de “no identifica” disminuyó de 65,4% a 7,7% (Ver Figura N° 3).

RECOMENDACIONES

Primero:

Se sugiere a los docentes de la Institución “Juana Moreno” Huánuco aplicar el programa “English games” en la enseñanza de este idioma para mejorar vocabulario en inglés.

Segundo:

Invitar a los especialistas y docentes de otras instituciones del área de inglés a desarrollar el programa “English games” en bienestar de los estudiantes.

Tercero:

Tomar en cuenta la aplicación de “English games” de forma gradual, según los niveles de estudio y desarrollarlos en la práctica continua para aumentar de este modo el vocabulario actual de este idioma, tal como lo harían los propios nativos de esta lengua.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

1. UNESCO (1980) *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura.
2. Hernández, C. (1997). *Teorías Contemporáneas de la Educación*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Programa de Profesionalización Docente.
3. Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos.
4. Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: edit. Kairós.
5. Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: edit. Trillas.
6. Gardner, H. (1994). *Teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York: edit. Publisher Inc.
7. Giraldo, M. (2010) *Estrategias didácticas aplicadas a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación con énfasis en inglés. Fundación Universitaria Luis Amigo, Facultad de Educación de Medellín. <https://es.slideshare.net/rubial32009/tesis-para-optar-al-titulo-de-licenciatura-en-ingles>
8. Arellano, J. (2015) *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes*

del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011. Tesis para optar al Título de Licenciado en Educación Especialidad de Inglés-Español como lengua extranjera LIMA-PERÚ 2015. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/132/17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

9. Rosales, O. (2015) *La lectura de imágenes en el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del primer grado de secundaria del colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco – 2015.* Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

10. Jaimes, J. (2014) *Juegos creativos para estimular la lectoescritura en los alumnos del segundo grado “C” de educación primaria de al I.E. “Pedro Sánchez Gaviola” Huánuco – 2009.* Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

11. Claudio, P. (2013) *Los vídeos educativos y el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del cuarto grado de primaria de la I.E. “René Guardián Ramírez”.* Huánuco - 2013. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Idioma Extranjero: Inglés. Universidad de Huánuco.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

TÍTULO: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ENGLISH GAMES” PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I. E. JUANA MORENO, HUÁNUCO 2017

PREGUNTAS INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa English Games mejora el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa English Games mejora las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa English Games mejora las frases verbales en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del programa English Games mejora el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Oe 1 Determinar en qué medida la aplicación del Programa English games mejora las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p> <p>Oe 2 Considerar en qué medida la aplicación del Programa English games mejora las frases verbales en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p>	<p>General</p> <p>La aplicación del programa English Games mejora el vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p> <p>Específicos</p> <p>La aplicación del programa English Games mejora significativamente las expresiones idiomáticas en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p> <p>La aplicación del programa English Games mejora significativamente las frases verbales en el vocabulario del inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Programa English Games</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Vocabulario inglés</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Expresiones idiomáticas</p> <p>Frases verbales</p>	<p>Nivel y tipo de investigación:</p> <p>Dada la naturaleza y forma como se plantea la investigación, es de tipo “Aplicada y Explicativa” porque su interés principalmente radica en aplicar el Programa “English games” para desarrollar el vocabulario en inglés.</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>El diseño de la investigación es preexperimental, porque los sujetos incluidos en el grupo ya están asignados o constituidos por el investigador. Según Hernández, R. (2010) En la presente investigación se utilizó el diseño Experimental en su tipología Preexperimental con preprueba y postprueba, con un solo grupo de estudio. Al grupo de experimental se le aplicó la preprueba, luego se le administró un tratamiento (es decir se le aplicó el desarrollo del Programa de English games; y luego se le aplicó la postprueba, para ver los resultados obtenidos; cuyo esquema es el siguiente: G.E: O1----X----O2 Dónde: G.E Grupo Experimental O1, Pretest O2, Postest</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Técnica: La observación: Es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o</p>

				<p>situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.</p> <p>Instrumento: Guía de observación: Permite llevar el control de la investigación o del objeto o fenómeno observado.</p>
--	--	--	--	--

Anexo 02: Consentimiento informado

SOLICITA: AUTORIZACIÓN
PARA APLICAR PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUANA MORENO

Patricia Castillo Uculmana, con DNI N° 22487035 y domiciliada en el Jr. Dos de Mayo N° 1760 de esta ciudad, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que habiendo aprobado el proyecto de tesis del Programa de Segunda Especialidad, Idioma Inglés: APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ENGLISH GAMES" PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I. E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017, requisito para titularse y teniendo la autorización de la Universidad Hermilio Valdizán para desarrollar el mencionado proyecto, solicito a su Despacho ordenar a quien corresponda la autorización para aplicar el proyecto de investigación en su prestigiosa institución.

POR LO EXPUESTO:

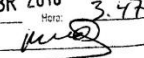
Ruego a Ud. se sirva acceder a mi petición.

Huánuco, 16 de abril de 2018



Patricia Castillo Uculmana

DNI: 22487035

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"JUANA MORENO"
MESA DE PARTES
N° Expediente: 000000
Fecha: 16 ABR 2018 Hora: 3.47
Firma responsable: 
Derivado a: _____

Anexo 03: Instrumentos

Instrumentos

GUÍA DE OBSERVACIÓN

A continuación encontramos proposiciones sobre aspectos relacionados con la mejora del vocabulario inglés.

Adecuadamente : 3
A veces : 2
No identifica : 1

N°	Ítems	Adecuadamente	A veces	No identifica
1.	Expresiones idiomáticas Identifica expresiones idiomáticas.			
2.	Para responder preguntas utiliza expresiones idiomáticas.			
3.	Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable es su construcción.			
4.	Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la situación de algún componente por sinónimos			
5.	Frases Verbales En un texto reconoce el verbo más una preposición.			
6.	Identifica las frases verbales en un texto.			
7.	Reconoce los verbos en un texto.			
8.	Reconoce las preposiciones que acompañan a los verbos.			

FACTORES POR ITEMS

Expresiones Idiomáticas : 1, 2, 3, 4,
Frases Verbales : 5, 6, 7, 8.

PRETEST:

CUESTIONARIO

Alumno: _____
Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

I. Identifica expresiones idiomáticas en un texto.

En las siguientes oraciones identifique y subraye las expresiones idiomáticas, luego transcribalas en las líneas a de abajo:

- a. He does not want to waste time, because he thinks that time is money.

- b. To work like a dog": She worked a lot last week, today she has the day off.

- c. You guys have fun this weekend and to put on your dancing shoes.

- d. Love at first sight, that's what she wants to experience, but she's shrinking violet.

- e. Make a long story short, I do not want to talk to you, mind your own business.

- f. Say something, goodness! Has the cat got your tongue?

II. Para responder preguntas, ¿utiliza expresiones idiomáticas?:

Marque la alternativa que crea conveniente para la siguiente respuesta:

1. What do you think of his decision?
 - a. To each his own
 - b. I do not get involved in their decisions
 - c. It does not concern me
 - d. Let me get back to you

2. Why did not you say anything in the discussion?
 - a. Better not say anything
 - b. Mind your own business
 - c. Better shut up
 - d. Silence is golden

3. I lost my money for not investing well
 - a. Very late
 - b. Don't cry over spilt milk
 - c. Forget this
 - d. To be in red"

4. Received a lot of money, but did not invest well, what do you think?
 - a. Poverty
 - b. As poor as a church mouse
 - c. Very sad
 - d. Feast today, famine tomorrow

5. If you win the first prize, what would you do?
 - a. I would smile all the time
 - b. On cloud nine
 - c. I would be excited
 - d. Jump for joy

6. I was told that the English test was very easy, what did you think of it?
 - a. Easy
 - b. A piece of cake.
 - c. It was not necessary to study.
 - d. So far, so good.

III. Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable de su construcción.

1. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. To be life and soul of the party.
- b. The party to be of life and soul
- c. Castles in the air
- d. Air in the castles

2. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. If life gives you lemons, make lemonade.
- b. If life gives make you lemons, make life lemonade.
- c. Eat one's words
- d. One's words eat

3. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. Walk on air
- b. Air on walk
- c. Die is cast
- d. Cast is die

4. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. Discord of apple
- b. Apple of discord
- c. Speak of the devil
- d. Devil speak

5. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. I smell a rat.
- b. I not rat smell
- c. Ears all
- d. All ears

6. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. Judge a book by Its cover
- b. Can't Judge a Book by Its Cover.
- c. To feel blue
- d. Blue

IV. Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la sustitución de algún componente por sinónimos.

1. Cuando significa que en algún asunto, se quiere ir inmediatamente al punto exacto. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. Let's cut to the chase
- b. Let's cut to the fishing
- c. Get to the point
- d. Get to the train

2. Cuando una persona cae enfermo, resfriado. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. Come down with
- b. Come down
- c. Under the weather
- d. Under the umbrella

3. Cuando una persona está triste o deprimida. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. To feel blue
- b. To be blue
- c. Down in the dumps
- d. Down in the window

4. Cuando una persona está quebrada o adeudada. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. Be broke
- b. Broke
- c. Be in the red
- d. Be in the pink

5. Cuando quieren decir algo en pocas palabras. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
- a. hutshell
 - b. In a hutshell
 - c. To make a long story short
 - d. To make a legend
6. Cuando alguien intenta alcanzar una meta imposible o se ilusiona con algo no muy real. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
- a. Chase rainbows
 - b. Rainbows chaise
 - c. Castles in the air
 - d. The air in castles

V. En un texto reconoce el verbo más una preposición.

En las oraciones siguientes, subraye el verbo más una preposición y transcríbalos en los cuadros siguientes:

1. Let's check out this store.

VERBO	PRESPOSICIÓN

2. You have to check out this TV. It is fantastic!

VERBO	PRESPOSICIÓN

3. We have to check out of the hotel before.

VERBO	PRESPOSICIÓN

4. I put in for a new position at the company.

VERBO	PRESPOSICIÓN

5. Please put in a good word for me with the judges.

VERBO	PRESPOSICIÓN

6. We managed to put out the fire.

VERBO	PRESPOSICIÓN

VI. Identifica las frases verbales en un texto.

En las oraciones siguientes, subraya la frase verbal y transcríbala en el cuadro siguiente:

1. Dont bring up the problem we had last year.

FRASE VERBAL

2. We have to carry on with our work.

FRASE VERBAL

3. I'll chase up Carlos because I need his help with homework.

FRASE VERBAL

4. I went to the mall and I came across Claudio. I hadn't seen him for ages.

FRASE VERBAL

5. Brenda came up with a great solution.

FRASE VERBAL

6. The expensive toy we bought our son keeps falling apart.

FRASE VERBAL

VII. Reconoce los verbos en un texto.

En el texto siguiente, subraya los verbos y transcríbalos en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (**do me in!**)

VERBOS

VIII. Reconoce las preposiciones que acompañan a los verbos.

En el texto siguiente, subraye las preposiciones que acompañan a los verbos y transcribalos en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (/do me in!)

PREPOSICIONES

IX. Reconoce las frases verbales en los textos.

En el texto siguiente, subraye las frases verbales y transcribalas en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (/do me in!)

FRASES VERBALES

POSTEST:

CUESTIONARIO

Alumno: _____
Grado : _____ Sección: _____ Fecha: _____

I. Identifica expresiones idiomáticas en un texto.

En las siguientes oraciones identifique y subraye las expresiones idiomáticas, luego transcribalas en las líneas a de abajo:

a. He does not want to waste time, because he thinks that time is money.

b. To work like a dog": She worked a lot last week, today she has the day off.

c. You guys have fun this weekend and to put on your dancing shoes.

d. Love at first sight, that's what she wants to experience, but she's shrinking violet.

e. Make a long story short, I do not want to talk to you, mind your own business.

f. Say something, goodness! Has the cat got your tongue?

II. Para responder preguntas, ¿utiliza expresiones idiomáticas?:

Marque la alternativa que crea conveniente para la siguiente respuesta:

1. What do you think of his decision?
 - a. To each his own
 - b. I do not get involved in their decisions
 - c. It does not concern me
 - d. Let me get back to you

2. Why did not you say anything in the discussion?
 - a. Better not say anything
 - b. Mind your own business
 - c. Better shut up
 - d. Silence is golden

3. I lost my money for not investing well
 - a. Very late
 - b. Don't cry over spilt milk
 - c. Forget this
 - d. To be in red"

4. Received a lot of money, but did not invest well, what do you think?
 - a. Poverty
 - b. As poor as a church mouse
 - c. Very sad
 - d. Feast today, famine tomorrow

5. If you win the first prize, what would you do?
 - a. I would smile all the time
 - b. On cloud nine
 - c. I would be excited
 - d. Jump for joy

6. I was told that the English test was very easy, what did you think of it?
 - a. Easy
 - b. A piece of cake.
 - c. It was not necessary to study.
 - d. So far, so good

III. Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable de su construcción.

1. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. To be life and soul of the party
- b. The party to be of life and soul
- c. Castles in the air
- d. Air in the castles

2. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. If life gives you lemons, make lemonade.
- b. If life gives make you lemons, make life lemonade.
- c. Eat one's words
- d. One's words eat

3. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. Walk on air
- b. Air on walk
- c. Die is cast
- d. Cast is die

4. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. Discord of apple
- b. Apple of discord
- c. Speak of the devil
- d. Devil speak

5. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- a. I smell a rat.
- b. I not rat smell
- c. Ears all
- d. All ears

6. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:

- e. Judge a book by Its cover
- a. Can't Judge a Book by Its Cover.
- b. To feel blue
- c. Blue

- IV. Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la sustitución de algún componente por sinónimos.
1. Cuando significa que en algún asunto, se quiere ir inmediatamente al punto exacto. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Let's cut to the chase
 - b. Let's cut to the fishing
 - c. Get to the point
 - d. Get to the train

 2. Cuando una persona cae enfermo, resfriado. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Come down with
 - b. Come down
 - c. Under the weather
 - d. Under the umbrella

 3. Cuando una persona está triste o deprimida. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. To feel blue
 - b. To be blue
 - c. Down in the dumps
 - d. Down in the window

 4. Cuando una persona está quebrada o adeudada. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Be broke
 - b. Broke
 - c. Be in the red
 - d. Be in the pink

5. Cuando quieren decir algo en pocas palabras. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. hutshell
- b. In a hutshell
- c. To make a long story short
- d. To make a legend

6. Cuando alguien intenta alcanzar una meta imposible o se ilusiona con algo no muy real. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:

- a. Chase rainbows
- b. Rainbows chaise
- c. Castles in the air
- d. The air in castles

V. En un texto reconoce el verbo más una preposición.

En las oraciones siguientes, subraye el verbo más una preposición y transcríbalos en los cuadros siguientes:

1. Let's check out this store.

VERBO	PRESPOSICIÓN

2. You have to check out this TV. It is fantastic!

VERBO	PRESPOSICIÓN

3. We have to check out of the hotel before.

VERBO	PRESPOSICIÓN

4. I put in for a new position at the company.

VERBO	PRESPOSICIÓN

5. Please put in a good word for me with the judges.

VERBO	PRESPOSICIÓN

6. We managed to put out the fire.

VERBO	PRESPOSICIÓN

VI. Identifica las frases verbales en un texto.

En las oraciones siguientes, subraya la frase verbal y transcríbala en el cuadro siguiente:

1. Dont bring up the problem we had last year.

FRASE VERBAL

2. We have to carry on with our work.

FRASE VERBAL

3. I'll chase up Carlos because I need his help with homework.

FRASE VERBAL

4. I went to the mall and I came across Claudio. I hadn't seen him for ages.

FRASE VERBAL

5. Brenda came up with a great solution.

FRASE VERBAL

6. The expensive toy we bought our son keeps falling apart.

FRASE VERBAL

VII. Reconoce los verbos en un texto.

En los textos siguientes, subraye los verbos y transcribalos en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (/do me in!)

VERBOS

VIII. Reconoce las preposiciones que acompañan a los verbos.

En los textos siguientes, subraye las preposiciones que acompañan a los verbos y transcribalos en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (/do me in!)

PREPOSICIONES

IX. Reconoce las frases verbales en los textos.

En el texto siguiente, subraye las frases verbales y transcribalas en el siguiente cuadro:

How fit are you?



I suppose I'm quite lucky because I don't put on weight easily. I never work out in the gym and the only time I stretch out is when I need something from the top shelf. I tried aerobics once but I couldn't keep up with the others. I take my dog for a walk three times a day though, and that helps to burn off the calories. I usually watch what I eat but I sometimes pig out on a pizza or a Chinese at the weekend.

My brother is real fitness fanatic. Before he works out he warms up every day with press ups, sit ups, stretches and a jog around the park. He says it's important to build up good levels of strength, stamina and suppleness. I don't want to overdo it though. A fitness regime like his would tire me out! (/do me in!)

FRASES VERBALES

PROGRAMA

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa	:	Juana Moreno
1.2. Área	:	Inglés
1.3. Grado	:	Tercero Secundaria
1.4 Lugar	:	Huánuco
1.5. Distrito	:	Huánuco
1.7. Equipo Investigador	:	Patricia Castillo Uculmana

2. INTRODUCCIÓN

El inglés es uno de los idiomas más difundidos internacionalmente y, como tal, se convierte en una herramienta útil en la formación integral de los estudiantes, puesto que les permite el acceso a la información para satisfacer las exigencias académicas actuales.

En tal sentido, el área de inglés tiene como finalidad el logro de las competencias comunicativas en una lengua extranjera lo que le permite al estudiante adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos ya sean digitales o impresos en inglés, así como permitirles el acceso a las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA “ENGLISH GAMES”

English Games, hace referencia a la acción de realizar juegos durante la clase de inglés, haciendo más entretenida, fácil a la comprensión y asimilable en el aprendizaje de las expresiones idiomáticas y las frases verbales y su uso cotidiano.

El programa “English Games” consta de juegos en inglés donde los estudiantes del tercer grado “C” de secundaria tendrán la posibilidad de practicar inglés cuando aprende expresiones idiomáticas y frases verbales.

Además se complementa con 12 sesiones de aprendizaje que corresponden al tratamiento del vocabulario que contiene las dimensiones de expresiones idiomáticas y frases verbales.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Aplicar el programa English games” en los estudiantes del tercer grado “C” de educación secundaria en la Institución Educativa “Juana Moreno” Huánuco.

4.2 Objetivos Específico

- Diagnosticar la situación en que se encuentra el nivel de vocabulario de los estudiantes mediante la aplicación del pretest.
- Diseñar el Programa English games.
- Aplicar el programa English games como estrategia de aprendizaje para mejorar el vocabulario.
- Evaluar el Programa English Games.

5. UNIDAD DE APRENDIZAJE

AROUND PERÙ

I DATOS GENERALES

Grado y sección	:	TERCERO C.
Área	:	Inglés
Profesora responsable	:	Patricia Elizabeth Castillo Uculmana.

II JUSTIFICACIÓN

La presente unidad tiene por finalidad el logro de vocabulario en una lengua extranjera, la que le permitirá adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos para ampliar su horizonte cultural, por lo que el inglés es uno de los idiomas más difundidos internacionalmente.

III TEMA TRANSVERSAL

Educación para el éxito y la convivencia.

Educación ambiental y vida saludable y gestión de riesgos.

IV VALORES: Solidaridad y responsabilidad.

CAPACIDADES	CAMPO TEMATICO	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	Time	RECURSOS
1 Organiza la información con Phrasal verbs.	1 Phrasal verbs	Information gap.	4h	Medios Video
2 Dialoga con sus compañeros u otras personas teniendo en cuenta Phrasal verbs.	2 Phrasal verbs	-Songs - Dialogue	4h	Cds. Computador a
3 Discrimina la información usando Phrasal verbs.	3 Phrasal verbs	Answer true or false.	4h	Grabadora
4 Organiza las ideas que recibe con Idiomatic expressions..	4 Idiomatic expressions.	Write a story	4h	Materiales Copias Papelotes
5 Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas con idiomatic expressions.	5 Idiomatic expressions.	Create a storyboard.	4h	Plumones. Diccionarios
6 Redacta textos formales usando idiomatic expressions.	6. Idiomatic expressions.	-Mingles Drills Picture description		Periódicos flash cards láminas

6. DURACIÓN

La duración del programa fue de 3 meses que consta de 12 sesiones durante los meses de Junio, Julio, Agosto, setiembre.

7. DIRIGIDO A

Estudiantes del tercer grado “C” de educación secundaria de la I.E. “Juana Moreno”.

8. ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- Aplicar la metodología activa con la permanente participación de los estudiantes.
- Permanentes asesorías presenciales sobre los tópicos incluidos en el programa.

9. MEDIOS Y MATERIALES

- Pizarra y plumones.
- Material de diálogos.
- computadora.
- USB.
- Cámara fotográfica.

10. FINANCIEROS

El presente programa es financiado por la tesista.

11. CRONOGRAMA:

01	Aplicación del pre test		Guía de observación	Octubre
	CAMPO TEMÁTICO		ESTRATEGIAS	TEMPORALIZACIÓN
02. APLICACIÓN DEL PROGRAMA ENGLISH GAMES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Phrasal verbs	Information gaps	Octubre
		Phrasal verbs	Information gaps	Octubre
		Phrasal verbs	Song	Octubre
		Phrasal verbs	Dialogue	Octubre
		Phrasal verbs	Answer true or false	Noviembre
		Phrasal verbs	Information gaps	Noviembre
		Idiomatic expresions	Information gaps	Noviembre
		Idiomatic expresions	Information gaps	Noviembre
		Idiomatic expresions	Write a story	Diciembre
		Idiomatic expresions	Information gaps	Diciembre
		Idiomatic expresions	Drills	Diciembre
				Create a storyboard
03	CONFRONTACIÓN DE LA PROPUESTA (POST-TEST)			Octubre

Anexo 7. Base de datos

Resultados del pre/ postest del grupo experimental

N° ORD	Vocabulario		Expresiones Idiomáticas		Frases verbales	
	P 1	P 2	P 1	P 2	P 1	P 2
1	10	17	6	8	4	9
2	8	15	4	7	4	8
3	18	21	9	9	9	12
4	11	12	5	6	6	6
5	11	22	5	11	6	11
6	12	23	6	12	6	11
7	10	19	4	9	6	10
8	17	20	8	9	9	11
9	13	21	6	9	7	12
10	11	22	6	11	5	11
11	10	21	5	11	5	10
12	23	21	12	9	11	12
13	10	24	5	12	5	12
14	16	22	8	11	8	11
15	11	19	6	9	5	10
16	16	23	8	13	8	10
17	9	16	5	8	4	8
18	15	24	7	12	8	12
19	9	16	4	8	5	8
20	8	12	4	6	4	6
21	13	22	6	11	7	11
22	22	23	11	12	11	13
23	12	24	6	12	6	12
24	10	18	5	8	5	10
25	12	18	6	9	6	9
26	14	20	9	9	5	11

Leyenda : P.1 = Pretest P. 2 = Postest

Fuente : Guía de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado "C" de Educación Secundaria.

SESIÓN DE CLASE 1
Expresiones Idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Expresiones idiomáticas**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Analiza y lee textos diversos**
denotativos y connotativos.

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A C T I V I D A D E S		Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante el significado denotativo y connotativo de las palabras.		5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que diga qué entiende por el significado denotativo y connotativo.		10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de responder el significado la denotación y connotación.		10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información exacta del significado denotativo y connotativo.		40
		Elaboración	Observa la diferencia entre el significado denotativo y connotativo de las palabras.		
		Salida	Interrelacionas el significado de las palabras denotativas y connotativas en oraciones.		
APLICACIÓN	Usa las palabras según su significado denotativo y connotativo en diversas oraciones.		20		
REFLEXIÓN	Reflexiona sobre la significación de la denotación y connotación y su importancia en la comunicación.		5		

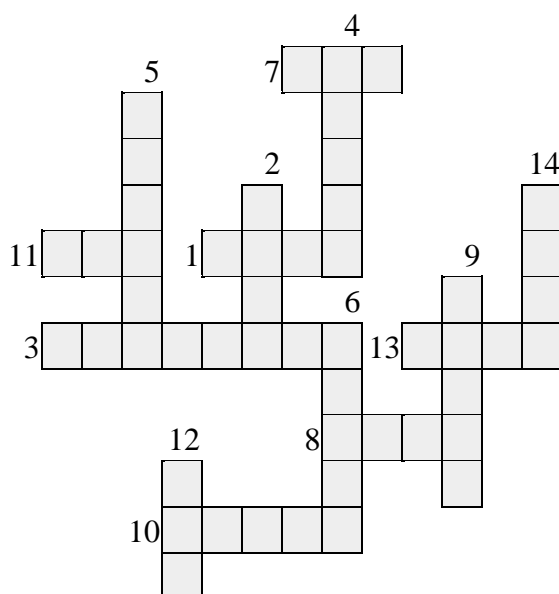
V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con expresiones idiomáticas (verifica la significación y su uso en diferentes contexto).	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

- a. Formar grupos y con la ayuda de diccionarios bilingües desarrollar el siguiente crucigrama. Reconocer las palabras y su significado. Se incentiva al grupo que termine antes.

Crucigrama



Palabras: 14

Nº	Palabra	Definición
1.	DAMN	Condemn, especially by the public expression of disapproval.
2.	HAVE	Possess, own, or hold.
3.	BUSINESS	The practice of making one's living by engaging in commerce.
4.	AGAIN	Another time; once more.
5.	THINGS	An inanimate material object as distinct from a living sentient being.
6.	SIGHT	The faculty or power of seeing.
7.	DAY	A period of twenty-four hours as a unit of time, reckoned from one

		midnight to the next, corresponding to a rotation of the earth on its axis.
8.	GIVE	Freely transfer the possession of (something) to (someone); hand over to.
9.	MONEY	A current medium of exchange in the form of coins and banknotes; coins and banknotes collectively.
10.	FIRST	Coming before all others in time or order; earliest; 1st.
11.	FUN	Enjoyment, amusement, or lighthearted pleasure.
12.	OFF	Away from the place in question
13.	LOVE	An intense feeling of deep affection.
14.	TIME	The indefinite continued progress of existence and events in the past, present, and future regarded as a whole.

ACTIVIDAD 2

SIGNIFICADO DE DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN

DENOTACIÓN: Indica el significado básico, formal y objetivo que posee una palabra o frase.

CONNOTACIÓN: Indica el significado secundario en determinado contexto; es decir, indica un sentido más amplia de lo textual, haciendo referencia a lo complementario o subjetivo de una palabra o expresión.

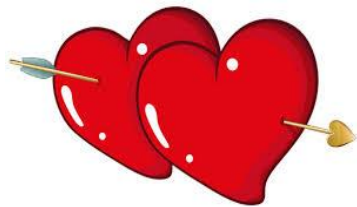
1. **Corazón:** Identifica el significado denotativo y connotativo de las siguientes imágenes.

a. **Denotación:** Corazón, órgano muscular que bombea sangre.



Escribe en inglés el nombre de este importante órgano en el funcionamiento del cuerpo humano y haz una oración con este significado:

b. **Connotación:** La imagen del corazón hace alusión al amor.



Escribe en inglés el significado connotativo; es decir, el sentimiento que encierra este órgano y escribe una oración:

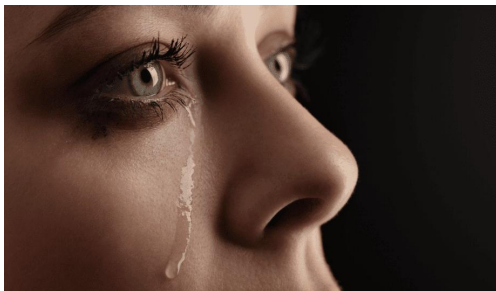
2. **Lluvia:** Identifica el significado denotativo y connotativo de las siguientes imágenes.

a. **Denotativo:** Precipitación acuosa en forma de gotas.



Escribe en inglés la palabra lluvia:

b. **Connotación:** Tristeza, melancolía, llanto. La lluvia de sus ojos, dejaba ver su tristeza.



Escribe en inglés el significado connotativo; es decir, el sentimiento de tristeza, melancolía, etc. que tiene esta manifestación:

c. Dibuja en los cuadros la imagen que se relaciona al significado de s siguientes palabras:

<p>Paloma</p> <p>Denotación: Paloma, animal perteneciente al grupo de las aves.</p>	<p>Paloma</p> <p>Connotación: La paloma es el símbolo de la paz.</p>
<p>Dibuja una paloma:</p> <p>Escribe en inglés la palabra “paloma”:</p>	<p>Dibuja el símbolo de la paz:</p> <p>Escribe en inglés la palabra “paz”:</p>
<p>Sol</p> <p>Denotación: Sol, cuerpo celeste perteneciente al conjunto de las estrellas.</p>	<p>Sol</p> <p>Connotación: Sol de mi vida, (fuente de alegría).</p>
<p>Dibuja el sol:</p> <p>Escribe en inglés la palabra “sol”:</p>	<p>Dibuja un rostro dichoso, alegre, radiante:</p> <p>Escribe en inglés las palabras “dicha, alegría, radiante”:</p>

SESIÓN DE CLASE 2
Expresiones Idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Expresiones Idiomáticas.**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Analiza, lee e identifica las expresiones idiomáticas en un texto.**

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A C T I V I D A D E S	Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante cómo se refiere a determinadas actividades, sentimientos, situaciones, etc. de manera coloquial en español.	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas expresiones en español.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las expresiones que conozca.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información conceptual sobre las expresiones idiomáticas.	40
		Elaboración	Observa y reconoce algunas expresiones idiomáticas.	
		Salida	Crea oraciones con las expresiones idiomáticas propuestas y entiende significado.	
	APLICACIÓN	Interchange idiomatic expressions.	20	
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre idiomatic expressions	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con idiomatic expressions (verifica la actividad y organiza la información para una mejor comprensión de texto).	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

1. Identifique a la persona que aparece en la siguiente imagen y cómo se relaciona su apellido con la situación económica.



2. Escriba una oración con esta expresión:

Explicación:

La imagen es de la excongresista Leyla Chiguán, que en su momento afirmó que el pago que recibía del Congreso era muy poco y que “no le alcanzaba para vivir”, derivó a usar su apellido como una expresión de estar sin dinero, pobre, “misio” (peruanismo que significa pobre). Convirtiéndose en una frase muy popular en su momento y hasta la actualidad.

3. Forme un grupo y según las cartas maque la alternativa correcta.

¿Qué quiere decir?

“Tener mariposas en el estómago”

Estar enamorado	Encontrarse mal
Estar enfadado	Estar nervioso

¿Qué quiere decir?

“Ponerse las pilas”

Estar activado	Estar histérico
Estar aburrido	Estar radiante

2. Forme grupos y escriba las expresiones lingüísticas que conozca, siguiendo la forma planteada. Se incentiva como ganador el grupo que tenga la mayor cantidad de fichas.

ACTIVIDAD 2

CONCEPTO DE EXPRESIONES IDIOMÁTICAS:

Una expresión idiomática es una secuencia de palabras cuyo significado no resulta ser compositivo; es decir, la referencia de la expresión no procede de sus componentes sino más bien proviene de usos y costumbres propias del lugar geográfico en el cual se expresa. Una expresión idiomática es una secuencia de palabras cuyo significado no resulta ser compositivo; es decir, la referencia de la expresión no procede de sus componentes sino más bien proviene de usos y costumbres propias del lugar geográfico en el cual se expresa.

EXPRESIONES IDIOMÁTICAS:

- a. Lee las siguientes frases y luego transcribe su significado en el siguiente cuadro:

FRASES IDIOMÁTICAS	Transcripción de frases idiomáticas
1. To work like a dog	
2. Day off	
3. First things first	
4. Have fun	
5. Put on your dancing shoes	
6. Jump to conclusions	
7. Love at first sight	
8. Shrinking violet	
9. Make a long story short	
10. Mind your own business	
11. Again and again	
12. All in all	
13. Third time lucky	
14. Last but no least	
15. The cat got your tongue?	

b. Escribe oraciones con las expresiones idiomáticas propuestas:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

SESIÓN DE CLASE 3
Expresiones idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Expresiones idiomáticas**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Usa expresiones idiomáticas para responder preguntas.**

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

Para responder preguntas utiliza expresiones idiomáticas.

		A C T I V I D A D E S		Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué expresiones idiomáticas reconoce en su idioma.		5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra las expresiones idiomáticas en español.		10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las expresiones idiomáticas que conoce en español.		10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Entiende el uso de las expresiones idiomáticas en la comunicación diaria.		40
		Elaboración	Observa las expresiones idiomáticas y entiende su uso en las respuestas de las interrogaciones en español y en inglés.		
		Salida	Interrelaciona las expresiones idiomáticas a través de sus experiencias.		
	APLICACIÓN	Intercambian sus experiencias con las diversas expresiones idiomáticas que reconoce.		20	
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre la importancia de las expresiones idiomáticas.		5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con expresiones idiomáticas que reconoce y las organiza según sus significados.	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

a. Formar grupos, luego asociar estas expresiones con su significado:

- | | |
|--|--|
| 1. Cry one's eyes out. | a. No puedes juzgar a un libro por su portada. |
| 2. To be life and soul of the party. | b. <i>Hablando del rey de Roma.</i> |
| 3. <i>If life gives you lemons, make lemonade.</i> | c. Vender como pasteles calientes. |
| 4. Die is cast. | d. Aquí hay gato encerrado. |
| 5. We're quits; we're even. | e. Sálvese quien pueda. |
| 6. <i>Speak of the devil.</i> | f. <i>Ser el alma de la fiesta.</i> |
| 7. I smell a rat. | g. La suerte está hechada. |
| 8. Can't Judge a Book by Its Cover. | h. Llorar a lágrima viva. |
| 9. Every man for himself. | i. Estamos en paz, a mano. |
| 10. Sell like hot cakes. | j. Si la vida te da limones, haz limonada. |

b. Completar estas frases con las expresiones de arriba:

1. Mary sold her beauty products.....
like hot cakes.
2. *It's such a pity that Lewis is not coming tonight, he's the..... life and soul of the party.*"
3. *Hi Sam,, I was just telling my brother about your new car!*
4. He was dismissed from his job and now disconsolate, he:.....
5. Do not judge anyone so quickly, it's like when you see a book and you only see the cover:

6. In life you have to take advantage of opportunities and if not many you have to take what is there and take advantage of them, for that reason:.....
 7. We lost our chance, we can not go back.....
We have to continue, you can not stop.
 8. You cheated us, we stayed with your car:.....
 9. They do not tell us anything, something strange happens here:.....
 10. We can not do anything else for anyone,
so.....
3. Miren los dibujos y completen las expresiones idiomáticas con los ejemplos anteriores. Se incentiva al grupo ganador; es decir, al que relacione correctamente y explique mejor el significado de las expresiones idiomáticas.



Can't Judge a Book by _____



Cry one's eyes _____



To be life and soul _____



If life gives you lemons, _____



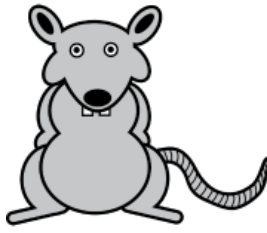
Die is _____



We're quits; _____



Speak of _____



I smell a _____



Every man _____



Sell like _____

ACTIVIDAD 2

- b. En las preguntas cotidianas en español, ¿utiliza las expresiones idiomáticas en sus respuestas?

<p>Si te regalan algo que no necesariamente te gusta, y te preguntan si te agradó puedes responder con una expresión idiomática. Podrías decir: “A caballo regalado no se le miran los dientes”.</p>	<p>Haz una oración con esta expresión idiomática (A caballo regalado no se le miran los dientes):</p> <p>-</p>
<p>Si te equivocaste y dijiste algo que no debías decir, y te preguntan por qué hiciste eso, puedes responder con una expresión idiomática. Podrías decir: “Metí la pata”.</p>	<p>Haz una oración con esta expresión idiomática (Metí la pata):</p> <p>-</p>
<p>Si alguien murió por cualquier circunstancia, y te preguntan qué le pasó, podrías decir: “Estiró la pata”.</p>	<p>Haz una oración con esta expresión idiomática (Estiró la pata):</p> <p>-</p>

- c. En estas preguntas hechas en inglés, ¿utiliza en sus respuestas expresiones idiomáticas?:

Marque la alternativa que crea conveniente para la siguiente respuesta:

1. What do you think of his decision?
 - e. To each his own
 - f. I do not get involved in their decisions
 - g. It does not concern me
 - h. Let me get back to you

2. Why did not you say anything in the discussion?
 - a. Better not say anything
 - b. Mind your own business
 - c. Better shut up
 - d. Silence is golden

3. If I had sold my shares on time, I would have won and not lost, why did not I pay attention to you?
 - a. Very late
 - b. Don't cry over spilt milk.
 - c. Forget this
 - d. To be in red"

4. Fighting, screaming, did not lead to anything. Better things did speaking correctly.
 - a. The pen is mightier than the sword
 - b. Speaking we understand each other better
 - c. Discuss is not good
 - d. Cry your heart out

5. After solving his problems he was very, very happy. How would you be?
 - a. Jump for joy
 - b. Very happy
 - c. Happy as a clam at high wáter
 - d. Jumping

6. When he received his inheritance, he sold everything and spent the money. What do you think?
 - a. Poverty
 - b. As poor as a church mouse
 - c. Very sad
 - d. Feast today, famine tomorrow

SESIÓN DE CLASE 4
Expresiones Idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**

GRADO : **3° C**

DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Expresiones idiomáticas**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Analiza y lee textos con diversos tipos de expresiones idiomáticas.**

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A CT I V I D A D E S	Time	
M O T I V A C I Ó N	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué mencione expresiones idiomáticas relacionadas con los colores e infiera su significado.	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra las expresiones idiomáticas relacionadas con los colores.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las expresiones idiomáticas relacionadas con los colores.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre las expresiones idiomáticas relacionadas con los colores y su significado.	40
		Elaboración	Identifica el significado de las expresiones idiomáticas relacionadas con los colores.	
		Salida	Interrelaciona oraciones de las diversas expresiones idiomáticas relacionadas con los colores y su significado en el habla real.	
	APLICACIÓN	Intercambia expresiones idiomáticas con los colores y sus significados.	20	
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre los colores y su significado en las expresiones idiomáticas.	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con expresiones idiomáticas y su significado a través de los colores.	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

COLORES:



azul



verde



rojo



negro

- a. Los colores en el lenguaje tienen también un significado connotativo; es decir, pueden también hacer parte de las expresiones idiomáticas. Ejemplo:

Color	Oración	Significado
Azul	Ella espera a su “príncipe azul”.	Hombre ideal del que una mujer se enamoraría.
Verde	El proyecto todavía está “verde”.	Que no está listo, no madura, no se concreta.
Rojo	Se pone “rojo” cuando la ve.	Se avergüenza, abochorna.
Negro	Siempre lo ve todo “negro”.	Pesimista, amargado, derrotista.

ACTIVIDAD 2

1. Los colores juegan un rol importante en la comunicación del ser humano y en ese sentido también son usadas en las expresiones idiomáticas para definir ciertos estados de ánimo o diversas situaciones, etc.:

COLOR	SIGNIFICADO
Verde: “Ese señor es un viejo verde”.	Se habla de una persona mayor que hace cosas que a su edad ya no debe hacer. Sobre todo en el plano afectivo. Haz una oración con esta expresión idiomática: -
Celeste: “Si quieres celeste, que te cueste”	Las cosas que realmente quieres tienen que costarte. -
Negro: “Se las vio negras”.	Alguien a quien las cosas se le pusieron muy malas. Haz una oración con esta expresión idiomática: -

2. Los siguientes colores, entre otros, juegan un rol importante en el significado de ciertas expresiones idiomáticas.

AZUL/BLUE:

- d. To be/look/feel **blue** – estar, parecer o sentirse triste:

After the breakup, Amy was blue for a while.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

- e. To be **blue**-blooded – tener sangre azul.

They movie premier was attended by the city's blue bloods.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

- f. Man / Men in **blue** – policía

The men in blue arrived late at the crime scene.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

ROJO/RED:

- a. To catch (somenone) **red**-handed – atrapar a alguien haciendo algo malo.

Some years ago, Winona Ryder was caught red-handed while shoplifting.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

b. To be in the **red** – endeudado

After being in the red for years, the company has finally closed its doors.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

c. To see **red** – enfadarse mucho.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

VERDE/GREEN

a. To be **green** – inmaduro, inexperto

The new intern is still too green for the position he was offered.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

b. To be **green** with envy – ponerse verde de envidia.

As Cinderella waltzed with the Prince, her stepsisters turned green with envy.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

- c. To get / give someone the **green** light – recibir / dar permiso para proseguir con un proyecto o idea.

My boss gave me the green light to develop my own ideas for the new ad.

Traduce la oración que acabas de leer y comenta su significado en español:

Oración:

Comentario:

SESIÓN DE CLASE 5
Expresiones Idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : Expresiones idiomáticas

III APRENDIZAJE ESPERADO : Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable de su construcción.

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A C T I V I D A D E S	Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante el significado de algunas expresiones idiomáticas y luego pregunta ¿qué pasaría si el orden de estas se cambia?	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra una expresión idiomática y luego que la vuelva a escribir cambiando el orden de las palabras.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de comprender la expresión idiomática escrita correctamente, y luego entender la misma expresión con el cambio de orden de las palabras.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Entiende que las expresiones idiomáticas tienen un significado cuando están en orden.	40
		Elaboración	Cambia el orden de las palabras y entiende que las expresiones idiomáticas pierden su verdadero significado.	
		Salida	Comprende que para un buen uso y buen entendimiento comunicativo de las expresiones idiomáticas, se debe mantener el orden ya establecido de las mismas.	
	APLICACIÓN	Intercambia expresiones idiomáticas y las ordena correctamente para la comprensión de su significado exacto.	20	
REFLEXIÓN	Reflexiona sobre el orden correcto de las expresiones idiomáticas para su real significado.	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee oraciones identificando las correctas expresiones idiomáticas.	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

- a. Cuando se dice: “Cuesta un ojo de la cara”, significa que algo es extremadamente caro.



- b. Pero si no se escribe la expresión en el orden correcto, no tiene el mismo significado o no significa nada.



ACTIVIDAD 2

- I. Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable de su construcción.
- Las expresiones idiomáticas en el orden correcto tienen un significado connotativo.

Escriba el significado de las expresiones idiomáticas en el orden correcto:

EXPRESIÓN IDIOMÁTICA	SIGNIFICADO
“El tiempo es oro”.	
“A la tercera va la vencida”	
“Tocar madera”	

- Las expresiones idiomáticas en desorden significan algo muy contrario, puede ser un significado denotativo o simplemente no tienen sentido:

Escriba el significado de las siguientes expresiones idiomáticas en otro orden:

EXPRESIÓN IDIOMÁTICA	SIGNIFICADO
El oro es tiempo.	
Vencida va a la tercera.	
Madera tocar.	

Ejercicios:

1. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:
 - a. Cry one's eyes out.
 - b. One's cry eyes out
 - c. Fall in love
 - d. Love fall in

2. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:
 - a. To be life and soul of the party.
 - b. The party to be of life and soul
 - c. Castles in the air
 - d. Air in the castles

3. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:
 - a. If life gives you lemons, make lemonade.
 - b. If life gives make you lemons, make life lemonade.
 - c. Eat one's words
 - d. One's words eat

4. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:
 - a. Walk on air
 - b. Air on walk
 - c. Die is cast
 - d. Cast is die

5. Identifique las expresiones idiomáticas correctas:
 - a. Discord of - 123 -lose
 - b. Apple of discord
 - c. We quits we even
 - d. We're quits; we're even

SESIÓN DE CLASE 6

Expresiones Idiomáticas

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : Inglés
GRADO : 3° C
DURACIÓN : 90 min

II NOMBRE DE LA SESIÓN : Expresiones idiomáticas.

III APRENDIZAJE ESPERADO : Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la sustitución de algún componente por sinónimos u otras palabras.

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		ACTIVIDADES	Time	
M O T I V A C I Ó N	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué diga qué pasaría si cambia un componente de una expresión idiomática.	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra una expresión idiomática sustituyendo algún componente en su construcción original.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés una expresión idiomática en orden y la misma sustituyendo algún componente para comprobar el cambio de su significación.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Lee y entiende el significado de las expresiones idiomáticas.	40
		Elaboración	Observa que al cambiar un componente de la expresión este pierde la contundencia de su significado.	
		Salida	Conserva la estructura original de la expresión idiomática.	
	APLICACIÓN	Entiende que debe mantener la construcción original de la expresión idiomática y realiza ejercicios identificando su uso correcto.	20	
REFLEXIÓN	Reflexiona sobre el respeto de la estructura original de las expresiones idiomáticas.	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios oraciones y ejercicios identificando que no es posible la sustitución de algún elemento en la construcción de una expresión idiomática.	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

- a. La siguiente imagen hace alusión a la expresión: “Los cerdos vuelan”, que significa que algo no sucederá jamás. Ejemplo: Ganaré la lotería, cuando los cerdos vuelen.



- b. Pero si se cambia por un sinónimo u otra palabra, pierde el sentido de la expresión idiomática. Ejemplo: Le darán ese premio, cuando los animales vuelen.
- c. Escribe expresiones idiomáticas tal como se conocen y luego cámbialas por otras palabras, verás que pierden su significado.

Expresión idiomática original	Significado	Expresión idiomática modificada	Tiene o no significado. Colocar un “sí” o “no”

ACTIVIDAD 2

I. Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la sustitución de algún componente por sinónimos.

d. La expresión idiomática para ser entendida en su real dimensión debe conservar su estructura original.

e. En las siguientes expresiones idiomáticas escribe su significado connotativo:

EXPRESIÓN IDIOMÁTICAS QUE TIENEN LA ESTRUCTURA ORIGINAL	SIGNIFICADO
“A caballo regalado no se le miran los dientes”	
“Cortar por lo sano”	
“Dar en el clavo”	
“Faltarle un tornillo a alguien”	

f. El cambio en alguno de los elementos de la expresión idiomática modifica su significado.

g. En las siguientes oraciones escribe el significado de la oración tal cual lo entiendas:

EXPRESIÓN IDIOMÁTICAS QUE HAN SUSTITUIDO UN ELEMENTO	SIGNIFICADO
A caballo regalado no se le ojea	
Cortar lo sano	
Dar en el remache	
Dar un tornillo a alguien	

Reconoce la escritura correcta de las expresiones idiomáticas en inglés.

1. Cuando significa que en algún asunto, se quiere ir inmediatamente al punto exacto. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Let's cut to the chase
 - b. Let's cut to the fishing
 - c. Get to the point
 - d. Get to the train

2. Cuando una persona de enoja o pierde los papeles. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Fly off the handle
 - b. Fly off the air
 - c. Be beside oneself
 - d. Be onself

3. Cuando una persona está triste o deprimida. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. To feel blue
 - b. To be blue
 - c. Down in the dumps
 - d. Down in the window

4. Cuando una persona está quebrada o adeudada. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
 - a. Be broke
 - b. Broke
 - c. Be in the red
 - d. Be in the pink

5. Cuando quieren decir algo en pocas palabras. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
- a. Hutshell
 - b. In a hutshell
 - c. To make a long story short
 - d. To make a legend
6. Cuando una persona cae enfermo, resfriado. ¿Cuáles expresiones idiomáticas están correctamente escritas y tienen el significado señalado? Marque las alternativas correctas:
- a. Come down with
 - b. Come down
 - c. Under the weather
 - d. Under the - 128 -loset

SESIÓN DE CLASE 7
Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	:	Inglés
GRADO	:	3° C
DURACIÓN	:	90 min
II NOMBRE DE LA SESIÓN	:	Verbs
III APRENDIZAJE ESPERADO	:	Conoce el verbo
IV SECUENCIA DIDÁCTICA		

		A C T I V I D A D E S	DURACIÓN	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué es una acción.	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra palabras que indiquen una acción.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las palabras que indiquen una acción.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre el verbo.	40
		Elaboración	Observa los verbos y desarrolla ejercicios para identificar los verbos en inglés.	
		Salida	Reconoce los verbos en las oraciones.	
APLICACIÓN	Escribe los verbos faltantes en los ejercicios.	20		
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre los verbos	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con verbos en inglés.	Práctica calificada grupal











ACTIVIDAD 1

- a. **Verbo:** Clase de palabra con la que se expresan acciones, procesos, estados o existencia que afectan a las personas o las cosas; tiene variación de tiempo, aspecto, modo, voz, número y persona y funciona como núcleo del predicado.

Verbos

Pedro corre.



 skateboard	 travel	 greet	 ache
 play rugby	 fall	 dive	 ride a scooter
 cook	 relax	 ice-skate	 give gifts

ACTIVIDAD 2

El verbo, clase de palabra con la que se expresan acciones, procesos, estados o existencia que afectan a las personas o las cosas; tiene variación de tiempo, aspecto, modo, voz, número y persona y funciona como núcleo del predicado. Son verbos las palabras como dormir (sleep), cantar (sing), bailar (dance), amar (love), pensar (think), etc.

1. En la siguientes oraciones, subraya el verbo, luego transcríbelo y en la siguiente columna escribe su significado

ORACIÓN	VERBO	SIGNIFICADO
She is <u>singing</u> a song	sing	Formar [una persona] con su voz sonidos melodiosos y variados o que siguen una melodía musical.
I love swimming		
She went to the park yesterday		
She is going to visit her friends		
They bought a new car.		
I am painting my house		
I love eating chocolate		

2. Escribe una oración en inglés y subraya los verbos.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

i. _____

j. _____

SESIÓN DE CLASE 8
Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN :

III APRENDIZAJE ESPERADO : Conoce los verboides

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		ACTIVIDADES		Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué mencione verbos no conjugados		5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas palabras		10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las acciones o verbos no conjugados		10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre los verboides en inglés		40
		Elaboración	Observa los verboides y su uso en las oraciones		
		Salida	Interrelacionas oraciones con verboides		
	APLICACIÓN	Relaciona los verboides en las oraciones		20	
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre los verboides en inglés su uso		5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con verboides	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

Verboide, es un verbo que adopta una forma impersonal. Debido a que los verboides no se conjugan en primera, segunda o tercera persona, no son verbos, sino una clase diferente de palabra. Los verboides pueden ser infinitivos, gerundios o participios.

Infinitivo (sustantivo), la forma infinitiva del verbo no distingue, en particular, ni persona, ni número ni tiempo, ejemplos:

Fumar: Fumar no es bueno para la salud.

Cantar: A ella le gusta mucho cantar.

Gerundio (adverbio), es otra de las formas no personales que conforman el grupo de los verboides. Se forma mediante la raíz del verbo más la terminación «ando» o «endo», y generalmente expresa simultaneidad, como en «está nevando» (se quiere decir «ahora mismo»), o en el mismo tiempo en que se desarrolla la acción de la oración, como en «estaba nevando cuando llegamos»), ejemplos:

Pensando: Yo caminada pensando en muchas cosas.

SonriendoElla lo miró sonriendo.

Participio (adjetivo), es, en gramática, la forma no personal del verbo que este toma para funcionar como adjetivo sin perder del todo su naturaleza verbal. En castellano denota siempre tiempo pasado y aspecto perfectivo, y sirve para formar los tiempos compuestos o perfectos de la conjugación regular. Terminan en ido/ado/ erto/erta/ to, so, cho, ejemplos:

Atender: atento y atendido

Imprimir: impreso e imprimido

Suelto: suelto y soltado

Proveer: provisto y proveído

Cantar: cantado

Venir: venido

Ha atendido a sus pacientes

He imprimido mi trabajo

Ha soltado su cabello

No me ha proveído de víveres

Estaba atento a la clase

He cantado una canción

Él había venido muy temprano

Infinitivo en inglés, es la forma básica de un verbo. En inglés, cuando hablamos del infinitivo normalmente nos referimos al “present infinitive”, que es el más utilizado.

El infinitivo tiene dos formas:

Infinitivo con to = to + raíz del verbo

Infinitivo sin to o “zero infinitive” = raíz

Esta raíz del “present infinitive” es la forma verbal recogida en los diccionarios.

Infinitivo con “to”	Infinitivo sin “to”
to sit	sit
to eat	eat
to have	have
to remember	remember

Gerundio en inglés: Se forma con la terminación **-ing**, es decir, se agrega esta terminación al final del verbo, ejemplos:

Verbo	Terminación -ing	Gerundio
Ask	+ -ing	asking
Eat	+ -ing	eating
become	+ -ing	becoming
Cut	+ -ing	cutting
Do	+ -ing	doing
Fall	+ -ing	falling

Participio en inglés, el pasado participio es la forma del verbo que, en español tienen las terminaciones “ado” o “ido”. Siempre se usa con un verbo auxiliar.

El pasado participio de los verbos regulares en inglés se forma igual que el pasado del inglés agregando –ed o –d al final del verbo. Ejemplos:

Verbo	Terminación –ed, -d	Significado
Walk	walked	caminado
Live	Lived	vivido

Los verbos que terminan con consonante antes de la “y”, se cambia la letra “y” por “i”, y se agrega la terminación “ed”. Ejemplos:

Verbo	Terminación	Significado
Supply	Supplied	Abastecido
Try	Tried	Intentado

ACTIVIDAD 2

1. Escribe cuatro oraciones en inglés usando el infinitivo:

2. Escribe cuatro oraciones en inglés usando el gerundio:

3. Escribe cuatro oraciones en inglés usando el participio:

SESIÓN DE CLASE 9
Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**
II NOMBRE DE LA SESIÓN : Preposiciones
III APRENDIZAJE ESPERADO : Analiza y lee textos diversos con preposiciones

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A CT I V I D A D E S	Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué idea tiene de una preposición	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas palabras	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las preposiciones en inglés que recuerda o conocer	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre las preposiciones en inglés	40
		Elaboración	Observa preposición en la oración	
		Salida	Interrelacionas oraciones con preposiciones	
APLICACIÓN	Intercambia preposiciones en inglés en los ejercicios	20		
REFLEXIÓN	Se reflexiona preposiciones	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con preposiciones	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

Las preposiciones, son palabras invariables que sirven de nexo entre las diferentes partes de una oración e introducen complementos.

Las preposiciones en español son: *a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, so, sobre, tras, versus y vía*.
Ejemplo:

Juan llega a su casa entre las 5 a 6 de la tarde.

Quiero dos kilos de arroz.

Puso las llaves sobre la mesa.

Sergio ha trabajado hoy de 8 a 16 horas. Después del trabajo, se ha ido a casa.

Las preposiciones en inglés, son términos que relacionan los diferentes elementos de una oración. Existen preposiciones de tiempo, lugar y dirección o movimiento.

Preposiciones de lugar:

Above (encima de, sobre, arriba)

Across (a lo ancho de, a través de, al otro lado de)

Along (a lo largo de)

Around (alrededor de, cerca de, por)

Against (contra, en contra de)

At (en), behind (detrás, detrás de)

Below (debajo de)

Beneath (bajo, debajo de)

By (al lado de, junto a)

- 140 -loset o (cerca de)

In (en, dentro de)

In front of (enfrente de)

Inside (dentro de, en)

Near (cerca de)

On (sobre, en, encima de)

Upon (sobre, en, encima de)

On top of (encima de, sobre, arriba de)

Opposite (enfrente de, frente a)

Outside (afuera, fuera, fuera de)

Over (encima de, sobre)

Round (alrededor de, en torno a, por)

Under (debajo de, bajo)

Underneath (bajo, debajo de)

Preposiciones de tiempo:

About (aproximadamente, alrededor de)

After (después de)

Around (aproximadamente, alrededor de)

As from/as of (a partir de), before (antes de)

During (durante), for (durante, por)

From...to / (de... a)

Until... (desde...hasta...)

Over (durante)

Past (pasado),

between...and... (entre...y...)

Since (desde),

Throughout (durante todo)

To (para, hacia)

Until (hasta)

Within (entre, en no más de)

Preposiciones de dirección o movimiento:

Across (a través de, cruzando)

After (después de, detrás de, tras)

Along (a lo largo de, por)

Around (alrededor de, por)

Away from (fuera de, alejándose de)

By (por, cerca de, junto a)

Down (por, hacia abajo)

Into (dentro de, al, hacia adentro)

Past (más allá de, por delante de)

Off (de, fuera de)

On/onto (sobre, al)

Out of (de, afuera de, fuera de)

Over (sobre, por encima de)

To (hacia)

From (de, desde),

Through (a través de)

Toward/s (hacia)

Under (debajo de, bajo)

Up (por, hacia arriba)

ACTIVIDAD 2

1. Escribe cuatro oraciones con preposiciones de lugar:

2. Escribe cuatro oraciones con preposiciones de tiempo:

3. Escribe cuatro oraciones con preposiciones de dirección o movimiento:

SESIÓN DE CLASE 10

Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : Inglés

GRADO : 3° C

DURACIÓN : 90 min

II NOMBRE DE LA SESIÓN : Phrasal verbs.

III APRENDIZAJE ESPERADO : Analiza y lee textos diversos con phrasal verbs.

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

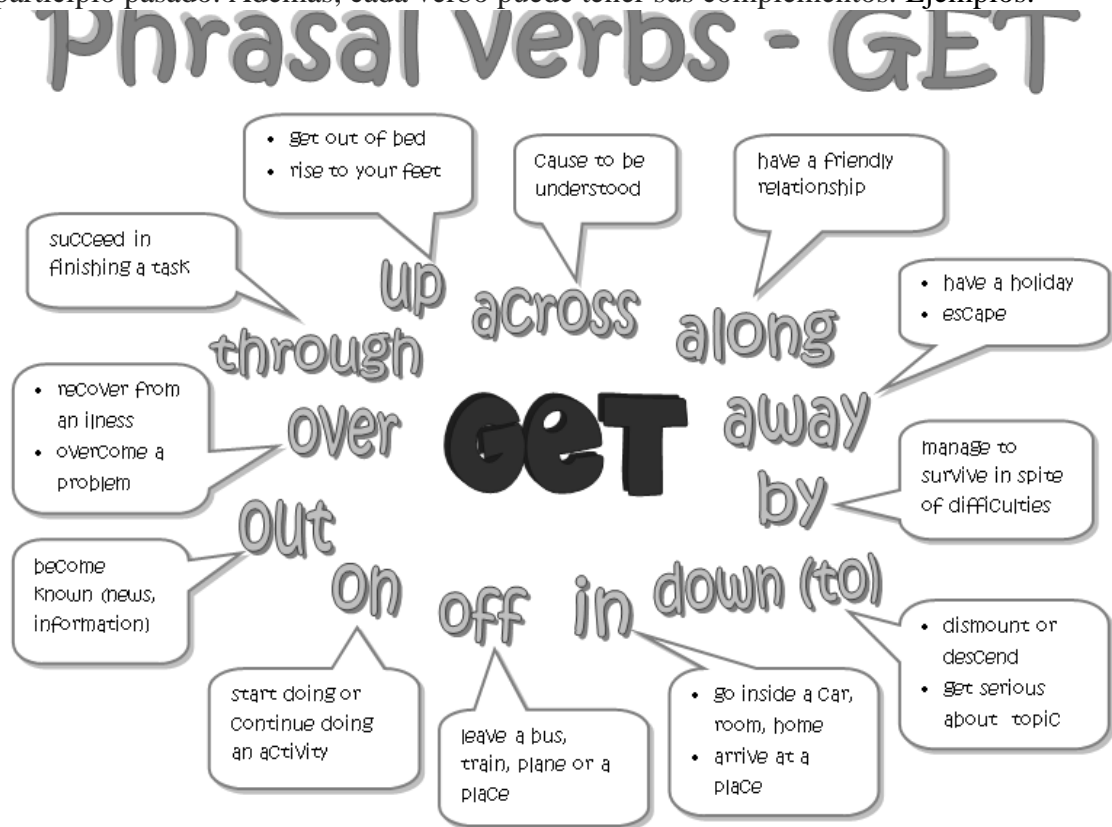
		ACTIVIDADES		Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué diga siéntate, ponte de pie.		5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas palabras.		10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las frases siéntate, ponte de pie.		10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Repciona la información sobre frase verbal		40
		Elaboración	Observa la frase verbal y completa cada una de las oraciones.		
		Salida	Interrelacionas oraciones con frases verbales		
APLICACIÓN	Intercambia frases verbales en los ejercicios planteados		20		
REFLEXIÓN	Reflexiona sobre frases verbales		5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con frases verbales	Práctica grupal

ACTIVIDAD

Frase verbal, Las frases verbales son aquellas que están formadas por un verbo principal y una preposición. En general, cada uno de los verbos presentes en la frase verbal se encuentra en una forma diferente: infinitivo, gerundio, participio presente o participio pasado. Además, cada verbo puede tener sus complementos. Ejemplos:



Complete the sentences with across, along, away, by, down (to), in, off, on, out, over, through or up.

1. My daughter is an early bird. She gets _____ at 7 every day of the week.
2. How can Tom get _____ on his poor salary?
3. Pat usually fails to get her jokes _____.
4. Jim got _____ his exams without much effort.
5. You'd better get _____ the back seat. I've got my son's safety seat in the front.
6. I've never got _____ with my brother-in-law.
7. If this secret gets _____, you'll be in trouble.
8. We've climbed the fence easily, but now we can't get _____.
9. You should get _____ with your homework right now.

20. Kate hasn't got _____ her separation with Mark.
21. The burglar got _____ before we came back home.
22. When Moly got _____ the plane, she saw all her family waiting for her.
23. Let's get _____ business.
24. Linda's been unemployed for six months. She's getting _____ thanks to her parents' help.
25. After the concert the audience got _____ and applauded for ten minutes.
26. Do Steve and Jess get _____?
27. Can you tell me where I should get _____?
28. We hope to get _____ for a few days at Easter.
29. How did Liz get _____ here? She hasn't got the key, has she?
20. It took me two weeks to get _____ the terrible flu.

SESIÓN DE CLASE 11
Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Phrasal verbs.**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Analiza y lee textos diversos con phrasal verbs.**

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A C T I V I D A D E S	Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué diga siéntate, ponte de pie.	5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas palabras.	10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las frases siéntate, ponte de pie.	10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre phrasal verbs, propuestos en la actividad.	40
		Elaboración	Observa phrasal verbs y relaciona el significado correcto de las frases verbales.	
		Salida	Intercambian sus actividades para verificar lo que realizaron.	
APLICACIÓN	Interchange phrasal verbs in the activity (mingles).	20		
REFLEXIÓN	Se reflexiona sobre phrasal verbs.	5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con phrasal verbs (verifica la actividad y organiza la información para una mejor comprensión de texto).	Práctica grupal

ACTIVIDAD

Phrasal Verb Mix and Match

Connect each of the phrasal verbs below with the correct definition.

- | | |
|-----------------------|---|
| 1) Barge in (on) | a) Obstruct entry or exit; often another car. |
| 2) Block in | b) Earn or make money. |
| 3) Break in (into) | c) Kill or be the cause of death. |
| 4) Break something in | d) Complete or provide details on a piece of paper. |
| 5) Bring in | e) Quit or stop doing something, usually a job or hobby. |
| 6) Butt in | f) Start to have an effect. (Often medical or economic) |
| 7) Do in | g) To incorporate. |
| 8) Fill in | h) Give something to someone (official) or an (official) institution. |
| 9) Fit in | i) Force entry into a building to steal something. |
| 10) Give in | j) Make a quick visit to another person or people. |
| 11) Hand in | k) To provide refuge. |
| 12) Jack in | l) To start a talk with something. |
| 13) Kick in | m) Make something usable or comfortable. |
| 14) Lead in | n) To begin to occupy a building. |
| 15) Look in (on) | o) To be accepted by a group. |
| 16) Move in (into) | p) Finally accept a demand, cease opposition to something. |
| 17) Take in | q) Interrupt a conversation. |
| 18) Work in | r) Enter a place and interrupt something. |

SESIÓN DE CLASE
Phrasal Verbs

I DATOS INFORMATIVOS

ÁREA : **Inglés**
GRADO : **3° C**
DURACIÓN : **90 min**

II NOMBRE DE LA SESIÓN : **Phrasal verbs.**

III APRENDIZAJE ESPERADO : **Analiza y lee textos diversos con phrasal verbs.**

IV SECUENCIA DIDÁCTICA

		A C T I V I D A D E S		Time	
MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN	El profesor pregunta a un estudiante qué diga siéntate, ponte de pie, cierra la puerta.		5	
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	El profesor pide a un voluntario para que escriba en la pizarra dichas palabras.		10	
	CONFLICTO COGNITIVO	El estudiante tratará de escribir en inglés las frases continuas.		10	
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	Entrada	Recepciona la información sobre phrasal verb.		40
		Elaboración	Observa phrasal verbs y busca su significado para relacionar cada uno de sus significados y en ejercicio 2 completa los espacios en blanco con un Phrasal verb.		
		Salida	Intercambia información.		
	APLICACIÓN	Lee cada uno de las frases verbales.		20	
REFLEXIÓN	Se reflexiona phrasal verbs.		5		

V. EVALUACIÓN

CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reading	Analiza y lee ejercicios con phrasal verbs (verifica la actividad y organiza la información para una mejor comprensión de texto).	Práctica grupal

ACTIVIDAD 1

EXERCISE 1: Match numbers and letters according to their meaning.

1. GET AROUND
2. GET BACK AT
3. GET BY
4. GET DOWN
5. GET DOWN TO
6. GET ON (WITH)
7. GET OVER
8. PUT SOMEBODY THROUGH TO
9. PUT FORWARD
10. PUT SOMEBODY DOWN
11. PUT SOMEBODY UP
12. PUT SOMETHING OFF
13. PUT UP WITH

- A. Connect with
- B.** Depress
- C. Get ready to do something
- D.** Humiliate
- E. Manage
- F. Move
- G.** Postpone, delay
- H.** Progress, have a good relationship
- I. Propose
- J.** Provide accommodation temporarily
- K.** Recover from
- L. Revenge
- M. Tolerate, bear

ACTIVIDAD 2

EXERCISES 2: FILL THE GAPS WITH

THE NECESSARY PHRASAL VERB

1. At the meeting, Mr. Brown _____ some very interesting ideas about finance.
2. He _____ his wife leaving him by not paying her any pension.
3. How are you _____ at your new job?
4. If you can't find a hotel, don't worry, I'll _____ you _____ for the weekend.
5. It took her a long time to _____ such a terrible accident.
6. It's very difficult to _____ with only a salary nowadays.
7. Please, can you _____ me _____ the personnel manager?
8. We can't _____ such a horrible behaviour for any longer.
9. We find it very difficult to _____ with so much traffic these days.
10. Wet cold weather _____ me _____. It's so grey and dull!
11. When are you going to _____ tidying up your bedroom? It's in such a mess!
12. When it started to rain heavily, they had to _____ the tennis match.
13. You shouldn't _____ your younger brother _____. He can't defend himself.

Anexo 04: Validación de los instrumentos por jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para medir el vocabulario.

OBJETIVO: Medir el vocabulario en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado "C" de la Institución Educativa "Juana Moreno", Huánuco, 2018.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la Institución Educativa Juana Moreno – Huánuco.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: ELIA BERNARDO TELLO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTORA

VALORACIÓN:

Siempre	Regular	Nunca
---------	---------	-------


Dra. Elia Bernardo Tello
ENGLISH TEACHER

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Programa "English Games" para mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado "C" de educación Secundaria de la I.E. Juana Moreno- Huánuco 2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN V/U			
				Siempre	Regular	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCIÓN DE							
							SI	NO	SI	NO	SI	NO						
Vocabulario en inglés	Expresiones Idiomáticas	Entiende textos que contenga expresiones idiomáticas.	Identifica expresiones idiomáticas. Para responder preguntas utiliza expresiones idiomáticas.				X											
							X											
	Frasas verbales	Reconoce con facilidad textos que contengan expresiones idiomáticas. Entiende textos que contengan frases verbales. Reconocen verbales en textos.	Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable es su construcción. Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la situación de algún componente por sinónimos. En un texto reconoce el verbo más que una preposición. Identifica las frases verbales en un texto. Reconoce los verbos en un texto. Reconoce las preposiciones que acompañan a los verbos.	X			X											
						X												
						X												

FIRMA DEL EVALUADOR

Dr. Elia Gettiardi Tello
ENGLISH TEACHER

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para medir el vocabulario.

OBJETIVO: Medir el vocabulario en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado "C" de la Institución Educativa "Juana Moreno", Huánuco, 2018.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la Institución Educativa Juana Moreno – Huánuco.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: TEOPHANI HUERTA MALLOCA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR

VALORACIÓN:

Siempre	Regular	Nunca
---------	---------	-------


Dr. Teófani Huerta Malloca
ENGLISH TEACHER

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Programa "English Games" para mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado "C" de educación Secundaria de la I.E. Juana Moreno- Huánuco 2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN												ACREDITACIÓN V/C
				Siempre	Regular	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE						
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
Vocabulario en inglés	Expresiones Idiomáticas	Entiende textos que contenga expresiones idiomáticas.	Identifica expresiones idiomáticas. Para responder preguntas utiliza expresiones idiomáticas.				X			X			X			X			
							X			X			X			X			
							X			X			X			X			
	Frases verbales	Reconoce con facilidad textos que contengan expresiones idiomáticas.	Reconoce que en una expresión idiomática el carácter invariable es su construcción. Reconoce que las expresiones idiomáticas no permiten la situación de algún componente por sinónimos.	En un texto reconoce el verbo más que una preposición. Identifica las frases verbales en un texto. Reconoce los verbos en un texto. Reconoce las preposiciones que acompañan a los verbos.				X			X			X			X		
								X			X			X			X		
								X			X			X			X		

FIRMA DEL EVALUADOR

 Dr. Teófilo Huerta Mallqui
 ENGLISH TEACHER

RESUMEN ESTADÍSTICO	Cantidad de Estudiante Según Sexo				Total	Porcentaje (%)	Sexo HM	Observaciones (*)
	Total		M					
	H	M	H	M				
Aprobados	74	19	31	87%				
Desaprobados	0	0	0	0%				
Recuperación Pedagógica	0	0	0	0%				
Retirados	1	2	3	10%				
Trasladados a otra IE	0	0	0	0%				
Admisión por Excepción	0	1	1	3%				
Ponderación de Evaluación	0	0	0	0%				
Fallidos	0	0	0	0%				
DNI / Código del Estudiante (1)		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						
22	DNI 74084461	SALAZAR GUERRA, Maycol Jonathan						
23	DNI 7589847	SANABRIA VARGAS, Fabriceo Isai						
24	DNI 75004058	SAYES TRUJILLO, Jeseany Emma						
25	DNI 7502053	SILVA TOLENTINO, Leslie Mayli						
26	DNI 75330208	TRINIDAD JAVIER, Jonathan Teofilo						
27	DNI 71604510	TUPIA ILDEFONSO, Lud Nicole						
28	DNI 73601731	VALERIO CHAHUA, Yanira Mariela						
29	DNI 73892394	VELASQUEZ PALOMINO, Ariana Melissa						
30	DNI 72289596	VERGARA ARRATEA, Niurka Darina						
31	DNI 73587025	VILLANUEVA PONCE, Junior Giovanni						
32								
33								
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								
41								
42								
43								
44								
45								
46								
47								
48								
49								
50								

28 de Diciembre de 2016
 día
 GONZALEZ AGUIRRE, Karina Matias
 Firma-Post Firma y Sello

HUANUCO
 sus directivos: Luzmila Cruz, Luzmila Cruz, Luzmila Cruz
 Firma-Post Firma y Sello

NOMBRE DEL PROFESOR DE AREA - TALLER
 I. CABRERA GONZALEZ, Juan Carlos
 J. HUARACA GUISPE, Edward
 L. M. N. O.

NOMBRE DEL PROFESOR DE AREA - TALLER
 A. MIRAYA ALMECO, Susana Joveth
 B. BERNARDO TELLO, Eli
 C. MASGO CASTRO, Gili Yoni
 D. AGUIRRE MATIAS, Maria Luisa
 E. REMIGIO JARA, Karina Juliana
 F. VIVAR CANO, Carolina Rita
 G. FIGUEROA REYES, Carlos Alberto

RESUMEN ESTADÍSTICO	Cantidad de Estudiante Según Sexo		Total		Porcentaje (%)															
	H	M	H	M	H	M														
	11	18	29	24	83%	83%														
Aprobados																				
Desaprobados																				
Recuperación Pedagógica																				
Retirados																				
Trabajados a la vez LE																				
Asistencia																				
Posterioridad de Evaluación																				
Fallados																				
Sexo HM																				
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																				
DNI / Código del Estudiante (2)																				
22	D	N	I	7 15 4 1 1 5 9 3 0	MURGA RUFINO, Hossel Scott	H	12	11	12	14	13	12	12	13	11	14	0	A	A	
23	D	N	I	6 3 0 0 3 2 4 1	PEÑA SALAS, María Elena	M	14	13	13	14	15	13	14	15	15	13	0	AD	A	
24	D	N	I	6 1 2 8 9 2 1 1	SALAZAR RAMIREZ, Jose Felipe	H	12	14	10	13	15	13	14	13	10	14	11	2	A	RR
25	D	N	I	7 4 9 4 5 8 3	SIMON ATAVILLOS, David Marcos	H	14	15	16	16	14	16	16	14	15	13	0	A	A	
26	D	N	I	7 4 2 8 3 5 8 6	YASQUEZ FLORES, Miguel David	H	09	11	06	12	14	12	09	12	10	12	11	4	A	D
27	D	N	I	7 4 2 9 4 5 4 2	VENTURA AGUIRRE, Ronald Luis	H	12	13	12	12	15	15	15	12	12	14	0	A	A	
28	D	N	I	6 0 4 0 1 1 8 6	VERASTEGUI VARA, Anghy	M	12	14	11	17	16	15	15	14	14	13	0	A	A	
29	D	N	I	7 4 1 6 1 8 0 2 2	VILLENA MAIZ, Sitaro	M	12	13	12	12	15	15	13	11	14	14	14	0	A	A
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

28 de Diciembre de 2018
 día mes año
 GOMEZ YACOLA, América Arce
 Director(a)
 Firma-Post Firma y Sello

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
 HUANILCO
 sus oficinas: Lenguaje y Comunicación, Inglés, Matemática, Ciencias, Artes, Educación Física, Educación Religiosa, Educación para el Trabajo, Especialidad Ocupacional (15)
 TALLERES
 M N O P
 Sub Director (6) Sello
 Firmas-Post Firma y Sello

NOMBRE DEL PROFESOR DE ÁREA - TALLER		Firma
I	TUESTA RENGIFO, Juana Elizabeth	
J	CABRERA CONDEZO, Nelly Yanieli	
K	DIONICIO MIRANDA, Walter	
L		
M		
N		
O		

NOMBRE DEL PROFESOR DE ÁREA - TALLER		Firma
A	ALVARADO ORTEGA, Bartolome Edvarco	
B	INGUNZA AGUIRRE, Nancy María	
C	HUERTA MALLOQUI, Teógenes	
D	PULGAR RAMOS, Felicidad Demetrio	
E	AGUIRRE MATIAS, María Luisa	
F	FAMIRREZ NIEVES, Nelly María	
G	VIVAR CANO, Carolina Rita	

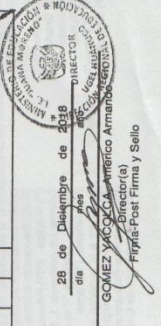
RESUMEN ESTADÍSTICO	Cantidad de Estudiante Según Sexo			Total	Porcentaje (%)
	H	M	Total		
	17	13	30	75%	
Aprobados	8	0	8	0%	
Desaprobados	9	13	22	73%	
Recuperación Pedagógica	0	0	0	0%	
Retirados	2	2	4	14%	
Traspasados	1	1	2	7%	
Trámites de Salida	0	1	1	4%	
Adelanto de Evaluación	0	0	0	0%	
Postergación de Evaluación	0	0	0	0%	
Fallidos	0	0	0	0%	

N° Orden	DNI / Código del Estudiante (2)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Sexo HM	Áreas y Talleres Curriculares																			Comportamiento	Situación Final (9)	Motivo de Retiro (10)	Observaciones (14)
				Áreas																						
22	DNI 74053392	PICON GERONIMO, Yina Milagros	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	A					
23	DNI 76395220	PRESENTACION NAVIDAD, Betzabe	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	A					
24	DNI 74934786	RAFAEL ACOSTA, Anita Yessenia	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	1	RR		17-2--MATE 08			
25	DNI 60436736	SANDOVAL ZAMUDIO, Isabel	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	A					
26	DNI 71700168	SANTAMARIA CALDERON, Andres	H	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	AD					
27	DNI 75984713	TINEO CONDOR, Angelo Rosel	H	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	A					
28	DNI 716194283	VILLAR CLEMENTE, Zolla	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	0	AD					

NOMBRE DEL PROFESOR DE ÁREA - TALLER		Firma	
A ALVARADO ORTEGA, Barbaro Eduardo			
B AGUIRRE, Nancy Mirra			
C BILBERTA MORALES, Yessy			
D BILGAR RAMOS, Fátima			
E AGUIRRE MATIAS, María Luz			
F RAMIREZ NIEVES, Nelly María			
G VIVAR CANO, Carolina Rita			
H VENTURA CIERTO, Yoifre Erick			

NOMBRE DEL PROFESOR DE ÁREA - TALLER		Firma	
I TUESTA RENGIFO, Juana Elizabeth			
J CABRERA CONDEZO, Nelly Yanasi			
K DIONICIO MIRANDA, Walter			
L			
M			
N			
O			

28 de Diciembre de 2018
 día mes año
 GÓMEZ Y COCA, Americo Armando
 Director (R)
 Firma-Past Firma y Sello



Anexo 06: Documentos varios



"Año del Buen Servicio al Ciudadano"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 1195-2017-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 07 de noviembre de 2017.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, con Oficio N° 534-2017-UNHEVAL-FCE-PSE/CG recibido el 03/11/17, la Coordinadora General del Programa de Segunda Especialidad, solicita la designación de asesor de Tesis y propone al **Lic. Andrés JARA MAYLLE**, a favor de la alumna: **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés;

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Lic. Andrés JARA MAYLLE**, como Asesor de Tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ENGLISH GAMES" PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDANTES DEL TERCER GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017**, presentada por la alumna **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, del Programa de Segunda Especialidad de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a la interesada para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Cc.-
Asesora/Interesada/Archivo

INFORME Nro 002-AJM/FCE-UNHEVAL 2018

AL : Dr. Andrés Cámara Acero, Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.
DEL : Lic. Andrés Jara Maylle, asesor de tesis.
ASUNTO : Informe de Proyecto de Tesis.
FECHA : Huánuco, 14 de marzo del 2018.

Es grato dirigirme a usted para informarle en relación al Proyecto de Tesis titulado APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ENGLISH GAMES” PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO “C” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017, elaborado por la profesora Patricia Castillo Uculmana, integrante del programa de la Segunda Especialización – Idioma Inglés

Al respecto, debo manifestarle que dicho proyecto reúne todos los requisitos técnicos y estructurales establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de nuestra institución, representando un aporte para las mejoras académicas del aprendizaje del inglés.

En ese sentido, solicito la respectiva aprobación de las instancias correspondientes y la emisión de la resolución administrativa con la finalidad de continuar con la investigación.

Sin otro particular me suscribo de usted, muy atentamente.



LIC, ANDRÉS JARA MAYLLE
ASESOR DOCENTE



RESOLUCIÓN N° 0468-2018-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 11 de abril de 2018

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que con Oficio N° 018-2018-UNHEVAL-FCE-UI, de fecha 09/04/18, del Director del Instituto de investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación, quienes emiten opinión favorable para la aprobación del Proyecto de Tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ENGLISH GAMES" PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017**, de la alumna: **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, en cumplimiento al Artículo 8° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad;


Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto Reformado de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis del Programa de Segunda Especialidad **APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ENGLISH GAMES" PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017**, de la Mención: **Idioma Extranjero-Inglés**, presentada por la alumna: **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a la tesista **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 17° del Reglamento de Grados y Títulos.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.




Andrés Avelino Cámara Acero
Decano



Distribución:
Interesada/Archivo



RESOLUCIÓN N° 1195-2017-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 07 de noviembre de 2017.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, con Oficio N° 534-2017-UNHEVAL-FCE-PSE/CG recibido el 03/11/17, la Coordinadora General del Programa de Segunda Especialidad, solicita la designación de asesor de Tesis y propone al **Lic. Andrés JARA MAYLLE**, a favor de la alumna: **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés;

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al Lic. Andrés JARA MAYLLE, como Asesor de Tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ENGLISH GAMES" PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDINTE DEL TERCER GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JUANA MORENO HUÁNUCO 2017**, presentada por la alumna **Patricia Elizabeth CASTILLO UCULMANA**, del Programa de Segunda Especialidad de la Mención: Idioma Extranjero-Inglés, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a la interesada para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

C.c.-
Asesora/Interesada/Archivo