



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO Y EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN: DIDÁCTICA DEL IDIOMA  
INGLÉS**

**“USO DEL *ROLE PLAY* PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL  
EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NESTOR BERROCAL FALCONÍ,  
CHUMPI PARINACOCAS AYACUCHO, 2017”**

**AUTORES:**

**MEZA CIPRIAN, DAYSI YANET  
RIVAS TOME, WILDER WILIAN**

**ASESORA: DRA. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA**

**LAMBAYEQUE**

**2019**

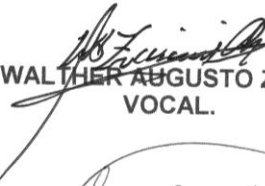
JURADO



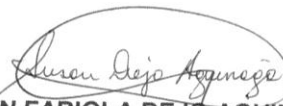
Dra. Dr. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS  
PRESIDENTE.



Mg Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO  
SECRETARIA.



Mg Sc. WALTER AUGUSTO ZUNINI CHIRA  
VOCAL.



Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA  
ASESOR.

## DEDICATORIA

***A MI HIJOS, MANUEL y ANDREE FRUTOS  
QUE VAN MADURANDO.***

***WILDER***

***CON AMOR PARA MIS HIJOS.***

***DAYSÍ***

## AGRADECIMIENTO

A NUESTRAS FAMILIAS POR BRINDARNOS SU APOYO EN TODO MOMENTO, A LOS PROFESORES Y ESTUDIANTES POR DARNOS LA CONFIANZA Y CARÍO EN EL DESARROLLO DE NUESTRO INFORME PROFESIONAL.

WILDER Y DAYSI

# Índice

AGRADECIMIENTO .....	- 4 -
Índice.....	- 5 -
RESUMEN .....	- 7 -
ABSTRACT .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
PRESENTACIÓN.....	- 8 -
I. Marco referencial .....	13
1.1. Referencia teórica y conceptual.....	13
1.1.1. Referencia teórica .....	13
1.1.1.1. PROCESO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS.....	13
1.1.1.2. ENFOQUE COMUNICATIVO .....	15
1.1.1.3. HABILIDADES RECEPTIVAS Y PRODUCTIVAS DE LA LENGUA .....	15
1.1.1.4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.....	17
1.1.1.5. EL JUEGO Y SU PAPEL EN LA EDUCACIÓN. ....	17
1.1.1.6. EL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) .....	19
1.1.1.6.1. EL PAPEL DEL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS .....	20
1.2. PROPÓSITOS DE INTERVENCIÓN .....	22
1.2.1. OBJETIVO GENERAL .....	23
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
1.3. Estrategias de intervención .....	23
1.3.1. Coordinaciones previas.....	23
1.3.2. Metodología específica.....	24
1.3.3. Cronograma. ....	26
II. CONTENIDO .....	28
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ENTRADA Y SALIDA PARA DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL .....	28
2.1. Evaluación entrada.....	28
2.2.- PROGRAMA DE INTERVENCIÓN .....	36
SESIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS.....	40

2.3.- RESULTADOS DE LA EVALUACION DE SALIDA .....	69
CONCLUSIONES .....	85
RECOMENDACIONES.....	86
BIBLIOGRAFÍA .....	87
ANEXOS .....	89

## RESUMEN

Se detectó en la institución educativa “Néstor Berrocal Falconí” del distrito de Chumpi Provincia de Parinacochas Departamento de Ayacucho ; que los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria tienen problemas en el aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la expresión oral del idioma inglés identificándose que al comunicarse verbalmente tienen dificultad al preguntar y responder debido a la falta de la gramática, la pronunciación y el vocabulario (competencia lingüística); al mismo tiempo las funciones y la herramienta, como las reglas culturales y normas (interrumpir, velocidad del habla, cómo entrar en una conversación, usar lenguaje formal o informal), de acuerdo con quién habla con quién, el contexto, y cuál es la razón por la que se habla (competencia sociolingüística). Ante este problema se propuso diseñar y aplicar un programa de intervención utilizando la estrategia del role play. Al finalizar la aplicación del programa se concluye que el programa ha sido efectivo mejorando significativamente la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes.

**Palabras claves:** interacción, fluidez, role play, autonomía, socialización, competencia comunicativa, competencia sociolingüística.

## **PRESENTACIÓN**

El Distrito de Chumpi se encuentra ubicado al sur de Coracora Ayacucho, es uno de los ocho distritos de la Provincia de Parinacochas, en el Departamento de Ayacucho, bajo la administración del Gobierno Regional de Ayacucho, en el sur del Perú.

El distrito de Chumpi tiene como área territorial de 28,22 km<sup>2</sup>. Su clima es frío en los meses de enero a marzo al caer la lluvia. Es uno de los distritos más antiguos de la provincia. Tiene 6 anexos y cuatro de ellos no tienen colegio secundario. La población de este distrito alcanza a los 4.233 habitantes según el censo 2007, constituyéndose el tercer distrito de mayor densidad poblacional en la Provincia de Parinacochas.

El distrito de Chumpi tiene como principal actividad económica la ganadería y la agricultura, no existe mucha afluencia de comercio, las personas se dedican a la compra y venta de productos son de nivel económico medio, así mismo no cuenta con una comisaria ni existe delincuencia juvenil como tampoco presencia de drogadicción.

Una de las festividades de este distrito es la fiesta patronal en homenaje a la santísima Virgen del Carmen que se celebra los días 17 y 18 de julio, existiendo mucha población turística quienes vienen a presenciar las actividades programadas grandiosas tardes taurinas.

Dentro del distrito de Chumpi existe colegios de secundaria uno de ellos es el Colegio Estatal “Néstor Berrocal Falconí” menores mixto, alma mater del distrito de Chumpi Provincia de Parinacochas Departamento de Ayacucho. Este centro educativo fue creado el 19 de diciembre de 1978 con resolución N° 0692, como Centro Educativo Básica regular III ciclo y luego como colegio Nacional Mixto de Chumpi, en 1996 Director encargado profesor Christian Dorregaray García quien convocó a un concurso público a fin de elegir el nombre del colegio cuya denominación a partir de esa fecha fue “NESTOR BERROCAL FALCONÍ” Menor Mixto de Chumpi, los ganadores para elegir el nombre del colegio fueron el señor Rolando Félix Benites Velásquez ( auxiliar de biblioteca) y el profesor,



Lenin Villanueva Polanco; y en el gobierno del general Francisco Morales Bermúdez, teniendo como Director de la zona de educación Lucanas Puquio el profesor Obdulio Escobedo. El primer director fue el profesor, Lizandro Gutiérrez Zevallos destacado del Centro Educativo 24231 así como a los profesores Adelina Jacobo Zapana y Jaime Núñez Talavera.

El colegio inició las labores escolares con una población de 77 estudiantes entre varones y mujeres, el primer presidente de APAFA fue el señor Alfonso Ramos Rosas.

En el mes de diciembre del año 1978 se tuvo la visita de Director Obdulio Escobedo quien se apersonó juntamente con el Director de la NEC. 03 de Coracora el profesor Augusto Silva portando la resolución de creación y de inmediato se convocó a una reunión de autoridades y vecinos notables del pueblo de Chumpi, acordando en esa reunión el inicio de las clases el 01 de abril de 1979.

Muchas personas filántropos e instituciones colaboraron con la implementación del colegio como la profesora Catalina Martha Cabezas Salas quien donó 20 mesas y 40 sillas, el señor Constantino Sevilla, presidente de la Sociedad Humanitaria Progresistas de Chumpi con 100 carpetas unipersonales, el Club Defensor Chumpi residentes en Lima con la donación de cuadernos, la Comunidad Santa Cruz de Chumpi donó una máquina de escribir y otros. En ese entonces hicieron mención honrosa a todas las personas e instituciones que colaboraron en beneficio de la juventud Chumpina.

Hoy en día la institución mencionada cuenta con el servicio educativo del modelo JEC y 8 secciones, 170 estudiantes entre varones y mujeres, un director nombrado, 4 coordinadores, 13 profesores en las diferentes áreas la mayoría contratados, 1 auxiliar educativo, 1 apoyo educativo, 1 auxiliar de biblioteca, 1 psicólogo, 4 vigilantes y 2 personales de servicio constituyendo un total de 30 trabajadores.

Con respecto al aprendizaje del idioma inglés se identificaron problemas siendo uno de ellos la expresión oral, identificándose en los estudiantes cuarto grado “A, tienen dificultades para mantener una comunicación fluida en un nivel elemental debido a que necesitan para el desarrollo de la expresión oral conocimiento de las herramientas del lenguaje, que son la gramática, la pronunciación y el vocabulario (competencia lingüística); al mismo tiempo las funciones y la herramienta, como las reglas culturales y normas (interrumpir, velocidad del habla, cómo entrar en una conversación, usar lenguaje formal o informal), de acuerdo con quién habla con quién, el contexto, y cuál es la razón por la que se habla (competencia sociolingüística).

Frente a esta situación problemática se pretendió solucionar el problema de la expresión oral usando el *Role play* como estrategia aplicando un programa de intervención didáctica a través del diseño y aplicación de sesiones de enseñanza. Se seleccionó el *role play* como estrategia porque favorece a la interacción y comunicación entre estudiantes, permitiendo que el docente incite a la motivación de los mismos. La cantidad de información que el docente provee a través del uso de los juegos de roles puede motivar en los estudiantes un proceso de aprendizaje más dinámico, ya que los estudiantes pueden jugar mientras se fortalece la interacción con sus pares en el aula, creando una situación donde los estudiantes puedan relacionar dicha situación en un entorno real.

El contenido del informe técnico profesional está estructurado de la siguiente manera, la primera referida al marco referencial y la segunda el contenido, también cuenta con conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En la parte I denominada marco referencial, presentamos los principales basamentos teóricos y conceptuales que han orientado el trabajo llevado a cabo, así como los propósitos y estrategias de intervención.

En la parte II titulada contenido presentamos la evaluación inicial, (de entrada) resultados e interpretación de la misma, el diseño del programa uso del *role play* para mejorar la expresión oral, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos. En la parte final del informe aparecen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que complementarán la comprensión del contenido.

Se considera pertinente señalar que el presente estudio presenta una propuesta que servirá de orientación para futuros informes técnicos profesionales, las cuales al igual que ésta tiene como objetivo aportar en el perfeccionamiento exclusivamente al profesorado del área de inglés en la utilización de medios y materiales que fortalezcan el aprendizaje del estudiante.

I

**MARCO REFERENCIAL**

## **I. Marco referencial**

### **1.1. Referencia teórica y conceptual**

#### **1.1.1. Referencia teórica**

##### **1.1.1.1. PROCESO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS**

En el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera es importante tener en cuenta aspectos como: el ambiente en el cual se desarrolla una clase, la motivación de los estudiantes y los estilos de aprendizaje de los mismos, entre otros. En primer lugar, el ambiente en el cual se desarrolla una clase debe propiciar la participación de los estudiantes. De acuerdo con Illich, el aprendizaje de una lengua extranjera es definido como *"the human activity which least needs manipulation by others. Most learning is not the result of instruction. It is rather the result of unhampered participation in a meaningful setting"* por lo anterior el entorno en el cual se desenvuelve el estudiante debe ser favorable para su aprendizaje, es decir, el estudiante debe sentirse confiado, respetado e involucrado durante el progreso de las actividades y así propiciar espacios para la participación dentro de la clase en lengua extranjera. En segundo lugar, la motivación tiene un papel de gran importancia dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera ya que según Harmer *"students need to feel that teacher really care about them; if students feel supported and valued, they are far more to be motivated to learn"*. Por lo anterior, es importante que el estudiante se involucre dentro de la actividad de forma activa teniendo en cuenta que cuando el estudiante participa, indaga o responde se sienta confiado y escuchado tanto por sus compañeros como por su profesor. Así mismo, es necesario que el profesor se interese por cada uno de sus estudiantes, es decir que el profesor esté atento a las preguntas, dudas, fortalezas y debilidades de cada uno de sus estudiantes sin descuidar el grupo en su totalidad. En tercer lugar y último lugar, un aspecto principal para tener en cuenta durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera es que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera. Es decir, en el aula de clase los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje. De acuerdo con

esto Harmer afirma que *“all students respond to various stimuli, such as pictures, sounds, music, movement etc. but for most of them some things stimulate them into learning more than other things do”*. El autor, establece algunos estilos de aprendizaje tales como: el estilo auditivo, el visual y el kinestésico. Por una parte, cuando los estudiantes son más influenciados por estímulos visuales, recuerdan información al momento de verla. Es decir, ayudas didácticas como: los posters, marionetas y letreros con palabras claves, favorece a los estudiantes para evocar la información presentada durante clases precedentes, y así paso a paso construir conocimiento. Por otra parte, cuando los estudiantes son influenciados por input auditivo, tienden a recordar mayor información cuando la escuchan; cabe resaltar que no necesariamente tienen que ser canciones o sistemas de audio, con el simple hecho de hablar, es decir cuando el profesor hace su explicación, desde que module correctamente la voz y su discurso sea comprensible, el estudiante responderá al estímulo auditivo. Así mismo, cuando el estudiante recibe un estímulo kinestésico, es decir el cual implique movimiento, recibe y recuerda el conocimiento presentado durante las clases. A pesar de que son diferentes estilos de aprendizaje, es imposible imponer solamente uno durante el desarrollo de las clases, por ende, es necesario que, al momento de diseñar las actividades, se tengan en cuenta variedad de las mismas, es decir, que impliquen el desarrollo de cada uno de los estilos de aprendizaje. En conclusión, es fundamental que el diseño de actividades visuales, auditivas y kinestésicas que involucren a los estudiantes para lograr una participación activa de los mismos, sobre todo a la hora de hablar y escuchar a sus compañeros durante las actividades. Para motivar a los estudiantes es importante tener en cuenta la participación, es decir, a los estudiantes que participaban constantemente durante las clases, se les destacaban sus intervenciones y a los estudiantes que casi no participaban se les animaba a hacerlo, teniendo en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes y sus diferentes formas de aprendizaje sin descuidar al grupo.

#### 1.1.1.2. ENFOQUE COMUNICATIVO

El enfoque comunicativo comprende una teoría del aprendizaje cognitivo referido a los aspectos idiomáticos en los que los estudiantes presentan mayor deficiencia y una teoría del lenguaje como medio de comunicación. Estas perspectivas traen como consecuencia concebir un mayor énfasis en las necesidades e intereses de los estudiantes, en la resolución de situaciones comunicativas y en el desarrollo de la competencia comunicativa. Las competencias que sustentan el desarrollo del enfoque comunicativo en el proceso enseñanza- aprendizaje son las siguientes:

a) **Competencia gramatical lingüística:** La didáctica de la lengua debe atender al dominio de las estructuras lingüísticas del idioma de forma gradual sistémica, favoreciendo al estudiante la capacidad no solo de dominar la realidad, sino también de predicar sobre ella a partir del conocimiento previo que posee de las diferentes estructuras lingüísticas que reintegran el sistema, hasta lograr la creación de un todo coherente de intención comunicativa.

b) **Competencia sociolingüística:** La actividad lingüística es eminentemente social y este carácter es el que establece un uso restrictivo al proceso de la comunicación, en dependencia de las situaciones comunicativas en que se desenvuelve.

c) **Competencia discursiva:** Dentro de los niveles constructivos del texto aparecen los sintagmas, con una función básicamente denominativa: la oración.

d) **Competencia estratégica:** Se relaciona con la capacidad que desarrolla el estudiante de elaborar la estrategia de comunicación para iniciar, continuar y finalizar el proceso comunicativo. El educando es capaz de cumplir una función comunicativa dada y desarrollar así la capacidad de comprender, analizar y recrear el texto a favor del desarrollo de la competencia comunicativa.

#### 1.1.1.3. HABILIDADES RECEPTIVAS Y PRODUCTIVAS DE LA LENGUA

Para este informe técnico profesional, se profundiza en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en las habilidades receptiva (*listening*) y la productiva (*speaking*) del inglés.

a. **Habilidad receptiva (Listening):** Es importante que desde el inicio del proceso de aprendizaje en lengua extranjera se propicie el contacto de los estudiantes con el idioma a través de la mayor cantidad de *listening* posible para acostumbrarse al nuevo código lingüístico, sensibilizarse con el idioma extranjero, identificar léxico y para establecer bases en el aprendizaje de la lengua extranjera.

La habilidad receptiva "*Listening*" permite que el oído se vaya acostumbrando al ritmo, velocidad, acento y estilo de la lengua extranjera –inglés-. Según Krashen en su hipótesis del input expone que: *Students need constant exposure to the language otherwise they will not learn how to use it. The input they receive may be in the way teacher talks to them focus on language forms, especially at lower levels is a vital component of successful language learning.* De acuerdo con lo anterior, es importante tener en cuenta que este input oral debe proveerse de una manera comprensible para el estudiante desde grabaciones con hablantes nativos, diálogos, canciones etc... Además, es necesario que el profesor emplee un discurso claro durante las clases, con el fin de que el estudiante pueda escuchar y comprender la información. Bucker, ratifica lo anteriormente mencionado al asegurar que: *"In normal speech, speakers modify the sounds considerably and not all the phonemes are clearly and unambiguously encoded in the message"*. La habilidad de *listening* es fundamental durante el desarrollo de las clases puesto que provee grandes ventajas para los estudiantes como: el incremento en la comprensión e interpretación, facilita la comunicación - ya que al momento de comprender lo que escucha se le facilitará responder, verbal o no verbalmente, a lo que se le ha dicho- y se podría decir que el estudiante que logre desarrollar a cabalidad la habilidad de *Listening* podrá aumentar su desarrollo cognoscitivo en diferentes áreas.

b. **Habilidad productiva (Expresión oral):** el estudiante desarrolla de mejor manera la habilidad de producción oral en su proceso de aprendizaje cuando se expone la mayor parte del tiempo al input oral de la lengua. Tal y como lo afirma Harmer, *"students need chances to achieved their language knowledge through comprehensible input"*. Por consiguiente, es necesario propiciar el contacto con



la lengua extranjera mediante el juego de roles como estrategia de aprendizaje para favorecer la interacción y la comunicación entre estudiantes. Por ende, es primordial tener en cuenta que es de gran importancia tanto la repetición como la exposición al estudiante en lengua extranjera durante las clases para fortalecer su habilidad de *speaking*.

#### **1.1.1.4 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS**

Las estrategias de aprendizaje son acciones que buscan ampliar la capacidad cognitiva del estudiante. Además, propicia la comunicación e interacción de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. La intervención de una estrategia de aprendizaje por parte del profesor, puede llegar a motivar al estudiante a entrar en contacto con la lengua extranjera puesto que incrementa su auto confianza cuando su participación durante una actividad es acertada teniendo que dichas estrategias no se enseñan sino más bien el profesor las presentada a sus estudiantes, para que ellos mismos en un futuro las empleen por su cuenta y de acuerdo con sus necesidades individuales y su nivel de aprendizaje.

Existen varios tipos de estrategias de aprendizaje, una de ellas es la propuesta por Oxford quien las distingue entre estrategias directas e indirectas que pueden ser implementas dentro del proceso de aprendizaje en la lengua extranjera –inglés-. Entre las estrategias directas, la autora presenta las estrategias de memoria, las cognitivas y las de compensación. Dentro de la clasificación de las estrategias indirectas, la autora presenta las estrategias meta-cognitivas, las estrategias afectivas, y las estrategias sociales. Cabe resaltar que, durante el empleo de cualquiera de estas estrategias, el profesor es un guía, un motivador, supervisor, corrector, entrenador etc. del estudiante durante su proceso de aprendizaje.

#### **1.1.1.5. EL JUEGO Y SU PAPEL EN LA EDUCACIÓN.**

El juego favorece a la imaginación y la creatividad de los estudiantes. Entre la pluralidad de definiciones para la palabra juego, se parte de los

conceptos que sustentan la finalidad de la utilización del juego. En primer lugar, Vygotsky, define juego como: “una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del ser humano”. Si se aplica esta definición en el quehacer docente, el juego es esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, puesto que propicia y promueve el desarrollo cognitivo porque el juego es una actividad vital para el desarrollo tanto mental como físico del individuo.

En segundo lugar, Betancourt presenta el juego como una actividad que genera los siguientes beneficios: Despierta las ansias de ser ganador viéndose abocado a profundizar más en los hábitos de estudios, debido a su interés por dar una respuesta correcta al problema planteado por el docente. El estudiante motivado, llega puntualmente a la clase. Despierta el sentido de cooperativismo y de trabajo grupal en los alumnos. Logra interiorizar el conocimiento en los alumnos, a través de la repetición sistemática. Por tanto, el juego contribuye en el aprendizaje ya que permite que las habilidades, de expresión y creatividad, se incrementen, además que tanto la construcción de conocimiento como la diversión se llevan a cabo simultáneamente. En consecuencia, los juegos que se promueven en el aula deben estar dirigidos a la construcción de conocimientos y a facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Por último, Betancourt establece dos tipos de juegos pedagógicos; los juegos creativos y los juegos didácticos. Los juegos creativos no solo estimulan la creatividad individual sino grupal, permitiendo resolver situaciones que se presentan en la vida cotidiana y los juegos didácticos son en los que los participantes pueden competir sanamente por ejemplo los juegos de encuentro de conocimientos o los juegos de simulación o de roles.

En resumen, los juegos didácticos, específicamente, los juegos de roles se toman como estrategia de aprendizaje indirecta, ya que, en primer lugar, cumple con un papel importante dentro del proceso de desarrollo del estudiante y además empleados como estrategia puede contribuir con el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera y con el desarrollo evolutivo del estudiante.

#### **1.1.1.6. EL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY)**

Los juegos de roles son una clase de juego en la cual los estudiantes representan numerosos roles tanto reales como imaginarios, creando una situación donde los estudiantes puedan relacionar dicha situación en un entorno real.

Dentro del ámbito educativo, el juego de roles como estrategia, favorece tanto al aprendizaje como a la interacción y comunicación entre estudiantes, permitiendo que el docente incite la motivación de los mismos. La cantidad de información que el docente provee a través del uso de los juegos de roles puede motivar en los estudiantes un proceso de aprendizaje más dinámico, ya que los estudiantes pueden jugar mientras se fortalece la interacción con sus pares en el aula de clase. De acuerdo con Parrota, el juego de roles es “la simulación de personajes dentro de un contexto, situación o un caso específico de la vida real”. A partir de la simulación se fortalece el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad entre los participantes. El juego de roles no es competitivo, es decir se necesita de la ayuda de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que se hacen mejor en conjunto. De esta manera, el estudiante puede aprender cómo la cooperación y la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer a diferencia cuando trabaja sólo. Dentro de las ventajas de la implementación del juego de roles se encuentra que permite el desarrollo de la empatía y la tolerancia, ya que según, Rodríguez y Vásquez, “la persona aprende a meterse en la situación del otro y empieza a plantearse que sienten los demás”. Por ende, el juego de roles promueve la socialización fomentado el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, lo cual es primordial para propiciar la comunicación. Para resumir, el juego de roles es una actividad que fomenta una participación activa en la clase, además contribuye a que el estudiante despierte su imaginación y su espontaneidad durante su proceso de aprendizaje.

#### **1.1.1.6.1. EL PAPEL DEL JUEGO DE ROLES (ROLE PLAY) EN LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS**

Los juegos de roles son una estrategia clave en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Según Giménez “permite al estudiante acceder al conocimiento con mayor facilidad y de una manera didáctica”. Al implementar el juego de roles como estrategia de aprendizaje en la clase de inglés, se puede facilitar la asimilación de los conceptos y se propicia la interacción y comunicación en inglés de los estudiantes de acuerdo con su nivel. Durante la participación en un juego de rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. El juego, al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión oral es constante; permitiendo al estudiante interactuar y comunicarse con mayor facilidad. Según Giménez, “en oportunidades, injustamente se deja pasar por alto el desarrollo de la habilidad comunicativa por falta de tiempo en el aula de clase” por ende, es necesario propiciar actividades que promuevan la comunicación y la interacción con el fin de que al poner en práctica el juego de roles en la clase de inglés se contribuya al desarrollo de la capacidad de expresión del estudiante sin dejar de lado la parte conceptual. Por otro lado, el juego contribuye a que el estudiante desarrolle sus dimensiones afectivas, cognitivas y comunicativas. En conclusión, el empleo del juego de roles es fundamental en las edades de los estudiantes que cursan transición y está directamente relacionado con el objetivo de contribuir con el proceso de aprendizaje en este caso del inglés porque facilita y motiva al estudiante a desarrollar la interacción en lengua extranjera dentro de un ambiente dinámico donde puede comunicarse en inglés de acuerdo con su nivel.

#### **1.1.2. Referencia conceptual:**

**Asimilación:** Proceso de transformación de un elemento lingüístico en otro que está próximo en la cadena hablada o que el hablante relaciona mentalmente con él.

**Cooperación:** es el resultado de una estrategia aplicada al objetivo (lo que se quiere lograr) desarrollado por grupos de personas o instituciones que comparten un mismo interés u objetivo. En este proceso generalmente se emplean métodos colaborativos y asociativos que facilitan la consecución de la meta común.

**Dimensión afectiva:** es el área de la vida de las personas que tiene que ver con las emociones, los estados de ánimo y, en general, con la experiencia subjetiva de cada persona.

**Dimensión cognitiva:** es el conjunto de potencialidades del ser humano que le permiten entender, aprender, construir y vivir en su realidad. A su vez, estas potencialidades o capacidades le permiten tomar decisiones, para así asumir una actitud reflexiva, crítica, lógica y creativa, lo que le posibilita la transformación de dicha realidad.

**Dimensión comunicativa:** Conjunto de potencialidades del sujeto que le permiten la construcción y transformación de sí mismo y del mundo a través de la representación de significados, su interpretación y la interacción con otros.

**Espontaneidad:** se define como el conjunto de acciones irrazonadas presentes en el comportamiento humano. Así, ésta resulta de la manifestación de los instintos como opuesta a la razón y por lo tanto es un concepto aplicable únicamente a los humanos, puesto que en comportamientos no humanos no existe el antagonismo entre razón y pasión.

**Fluidez:** es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez viene dada en tres áreas:

- Capacidad para crear o reproducir ideas (área creativa).

- Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
- Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica)

**Habilidad:** es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

**Habilidad comunicativa:** se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través de su desarrollo, nos volvemos competentes comunicativamente.

**Interacción:** es una acción recíproca entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes.

**Procesamiento de información:** la acumulación y manipulación de elementos de datos para producir información significativa.

**Socialización:** proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

## **1.2. PROPÓSITOS DE INTERVENCIÓN**

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos del informe profesional siendo estos:

### **1.2.1. OBJETIVO GENERAL**

- Mejorar la expresión oral (speaking) a través del uso del *role play* en los alumnos del 4° de la I.E. “Néstor Berrocal Falconí” del Distrito de Chumpi Parinacochas Ayacucho.

### **1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. “Néstor Berrocal Falconí” del Distrito de Chumpi Parinacochas Ayacucho.
- Elaborar el programa de intervención para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado utilizando el role play.
- Aplicar el programa de intervención para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado utilizando el *role play*.
- Evaluar el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes luego de haber finalizado el programa a través de una evaluación de salida.
- Comparar los resultados de la evaluación de entrada y de salida para determinar la mejora de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. “Néstor Berrocal Falconí”.

## **1.3. Estrategias de intervención**

### **1.3.1. Coordinaciones previas**

- Se coordinó con el director de la I.E “Néstor Berrocal Falconí”.
- Presentación del oficio al director de la I.E “Néstor Berrocal Falconí”.

- Coordinación con el docente que enseña inglés a cuarto grado de la I.E “Néstor Berrocal Falconí”.

### **1.3.2. Metodología específica**

Por medio de las siguientes fases se diseñaron las actividades de apoyo para superar deficiencias en la expresión oral:

#### **INICIO:**

- Realiza una preparación hacia el objetivo a trabajar.
- Se enuncia con claridad el propósito u objetivo de la clase.
- Desarrolla actividades para entrelazar los contenidos presentados y los conocimientos previos de los estudiantes.

#### **DESARROLLO:**

- Desarrolla actividades de aprendizaje relacionadas con el objetivo o tema de la clase.
- Desarrolla contenidos disciplinarios pertinentes al objetivo o tema de la clase.
- Desarrolla actividades de aprendizaje que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Desarrolla actividades que permitan aplicar los conceptos trabajados en la clase.
- Formula preguntas como recurso didáctico.
- Trabaja con los errores de los estudiantes.
- Desarrolla actividades que permitan tomar una posición valórica respecto de los contenidos o procedimientos abordados en la incorpora las realidades noticiosas, los avances científicos, u otros con el fin de contextualizar los contenidos tratados en la clase.
- Establece relaciones entre el contenido o tema de la clase y la vida cotidiana de sus estudiantes.



- Relaciona los contenidos o temas de su disciplina con contenidos de disciplinas afines.
- Aprovecha temas emergentes para discutir, o contextualizar los contenidos tratados.
- Usa diversidad de fuentes para abordar el conocimiento.
- Utiliza adecuadamente los medios didácticos en relación a los objetivos o temas de la clase
- CIERRE:
- Realiza un cierre de lo trabajado en clases, retomando aspectos del objetivo.
- Elabora conclusiones y síntesis en relación a lo que se quiere hacer emerger desde el objetivo presentado, retomando preguntas o dudas de los estudiantes.

### 1.3.3. Cronograma.

Actividades	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Coordinación previas	X				
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X			
Aplicación del programa.		X	X	X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.					X
Comparación de la evaluación de entrada y salida					X

**II**

# **CONTENIDO**

## II. CONTENIDO

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ENTRADA Y SALIDA PARA DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL

#### 2.1. Evaluación entrada

En esta etapa se procedió a evaluar la expresión oral de los estudiantes a través de un test que tuvo como componentes las habilidades de *listening* y *speaking* mediante preguntas y respuestas que a continuación se detalla:

Ítem	COMPONENTES	Escala de Valoración		
PREGUNTAN		A	B	C
01	Usa variados recursos expresivos para preguntar.			
02	Pronuncia correctamente cuando dice de donde viene.			
03	Depende de mismo para preguntar.			
RESPONDEN				
01	Intercambia información con su interlocutor.			
02	Intercambia información correctamente.			
03	Responde preguntas sobre actividades diarias.			

#### TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO DE APRENDIZAJE	A	LOGRADO
PROCESO DE APRENDIZAJE	B	PROCESO
INICIO DE APRENDIZAJE	C	INICIO

**CUADRO 01**  
**LISTA DE COTEJO - RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIO NESTOR BERROCAL FALCONI DE CHUMPI PARINACOCNAS AYACUCHO.**

Nº	ESTUDIANTES	PREGUNTAN			RESPONDEN		
		Usa variados recursos expresivos para preguntar.	Pronuncia correctamente cuando dice de donde.	Depende de mismo para preguntar.	Intercambia información con su interlocutor.	Intercambia información correctamente.	Responde preguntas sobre actividades diarias.
1	A.N.N	B	C	C	B	B	C
2	C.N.S	B	B	C	B	A	A
3	C.N.J	C	C	C	B	B	C
4	G.B.V	C	B	C	C	B	C
5	H.A.N	A	B	B	C	C	A
6	M.A.M	C	C	C	C	C	C
7	S.T.A	A	A	B	C	B	B
8	S.T.D	B	C	C	C	C	C
9	S.P.F	B	B	B	C	C	B
10	S.A.J	C	C	B	B	C	C
11	S.G.E	B	C	C	C	C	B
12	T.S.J	C	C	C	C	C	B
13	V.P.R	A	A	B	B	C	C
14	V.S.A	B	C	C	C	C	C
PUNTAJE	A	3	2	0	0	1	2
	B	6	4	5	5	4	4
	C	5	8	9	9	9	8
PORCENTAJE	A	21%	14%	0%	0%	7%	14%
	B	43%	29%	36%	36%	29%	29%
	C	36%	57%	64%	64%	64%	57%

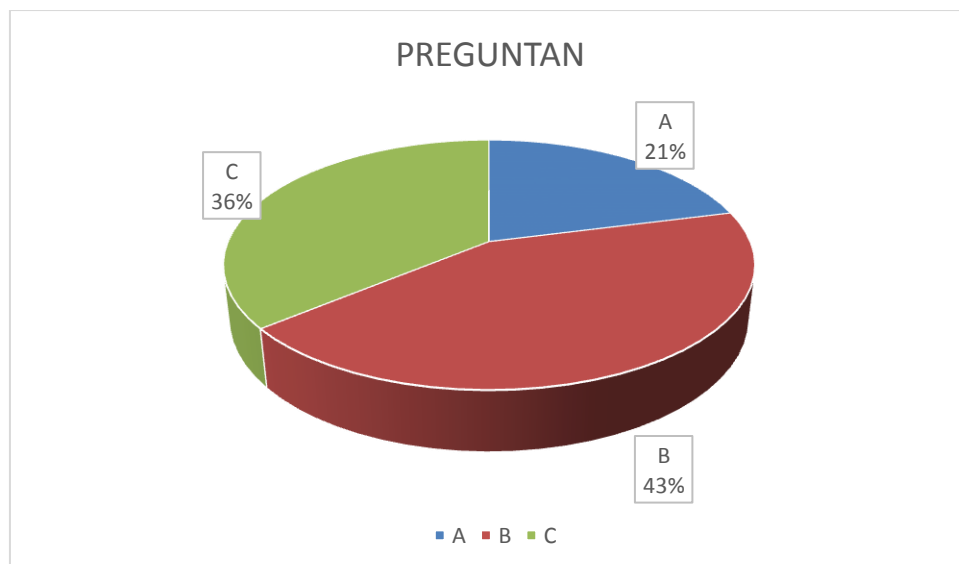
Fuente: Lista de cotejo evaluación entrada marzo 2017

**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA – DEL ROLE PLAY PREGUNTAN**

ITEM	PREGUNTAN	A		B		C	
01	Usa variados recursos expresivos para preguntar.	3	21%	6	43%	5	36%
02	Pronuncia correctamente cuando dice de donde viene.	2	14%	4	29%	8	57%
03	Depende de sí mismo para preguntar.	0	0%	5	36%	9	64%
PROMEDIO		3	21%	6	43%	5	36%

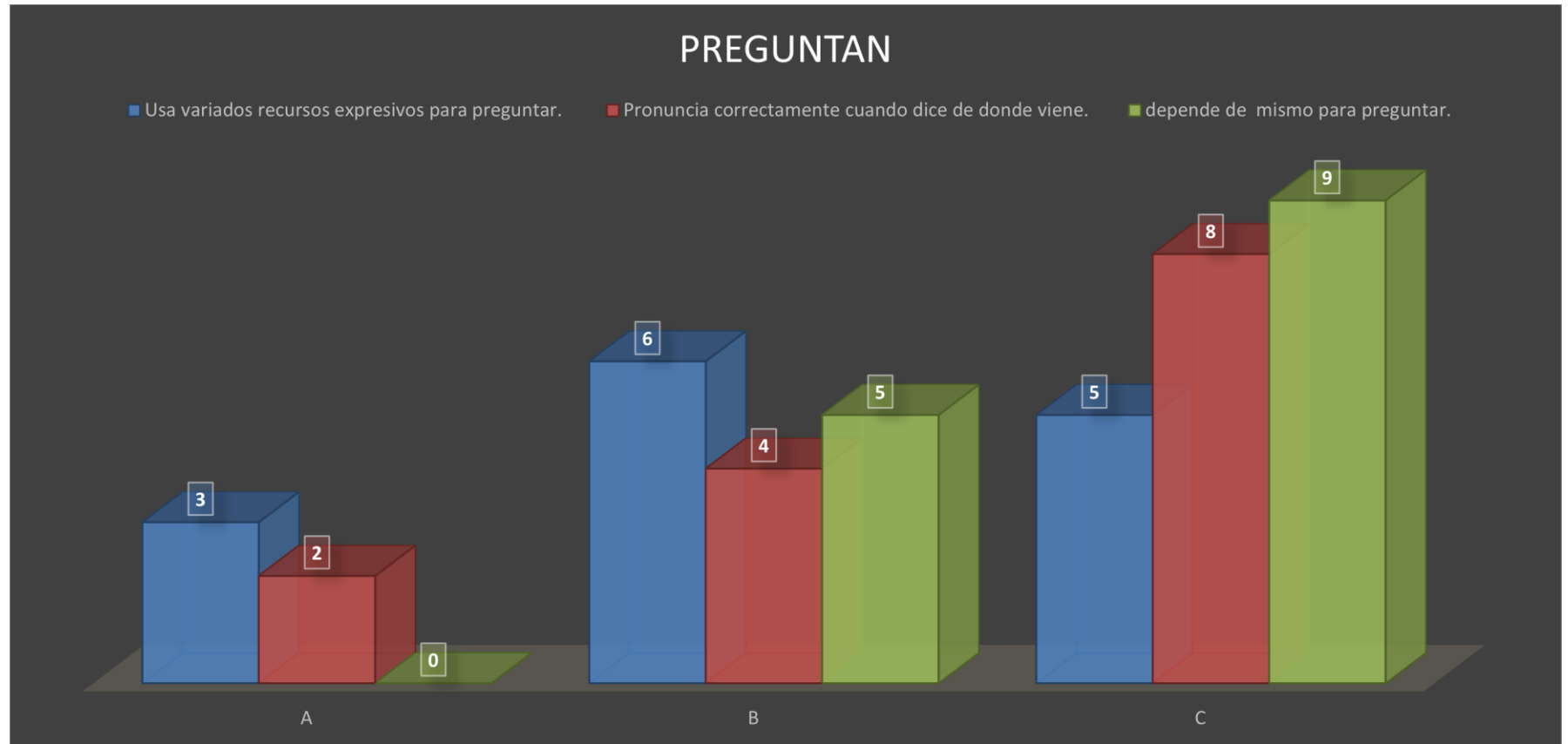
Fuente: Resumen de la evaluación de entrada marzo 2017

**EVALUACION DE ENTRADA**



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada marzo 2017.

**GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA  
ROLE PLAY- PREGUNTAN**



Fuente: Resumen de la lista de cotejo marzo 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA – USO DEL ROLE PLAY– PREGUNTAN**

En el gráfico 01 presenta los siguientes resultados de los 14 estudiantes que es dato real de la evaluación de entrada para poder saber, su expresión oral utilizando las preguntas, tenemos que:

- En el primer ítem: 3 estudiantes (21%) han logrado utilizar variados recursos estratégicamente para formular preguntas, solo tres estudiantes lograron ubicarse en un nivel de logro en su aprendizaje, quedando 11 estudiantes que equivale a (79%) donde su aprendizaje está entre proceso e inicio.
- En el segundo ítem: 2 estudiantes (14%) hace uso de una correcta pronunciación cuando se presenta y dice de donde viene, su aprendizaje está en proceso, quedando 12 estudiantes (86%) donde su aprendizaje está recién en inicio.
- En el tercer ítem: ningún estudiante ha logrado interactuar y mostrar interés en su interlocutor, de las cuales podemos mencionar que los estudiantes están en un nivel de proceso y algunos recién en inicio.

En la evaluación de entrada los resultados reflejan un regular aprendizaje de como preguntar, en el desarrollo de las sesiones se aplicará un programa para mejorar la expresión oral utilizando el role play, para el aprendizaje y empleo de la lengua extranjera sea bueno.



**CUADRO 03: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE  
ENTRADA –DEL ROLE PLAY RESPONDEN**

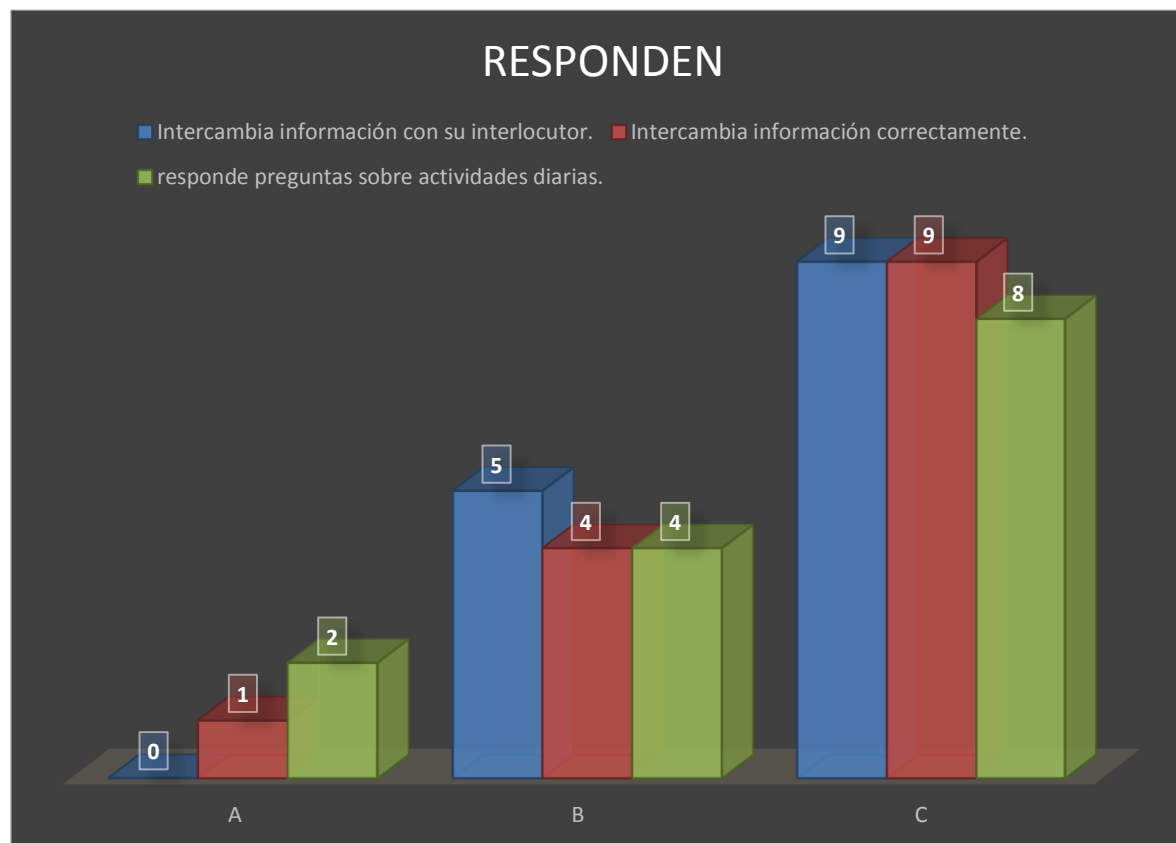
ITEM	RESPONDEN	A		B		C	
01	Intercambia información con su interlocutor.	0	0%	5	36%	9	64%
02	Intercambia información correctamente.	1	7%	4	29%	9	64%
03	Responde preguntas sobre actividades diarias.	2	14%	4	29%	8	57%
<b>PROMEDIO</b>		<b>1</b>	<b>7%</b>	<b>4</b>	<b>29%</b>	<b>9</b>	<b>64%</b>

### EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada aplicado en marzo 2017

**GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA  
ROLE PLAY- RESPONDEN**



Fuente: Resumen de la lista de cotejo aplicado en marzo 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA – USO DEL ROLE PLAY– RESPONDEN**

En el gráfico 02 presenta los siguientes resultados de los 14 estudiantes que es dato real de la evaluación de entrada para poder saber, su expresión oral utilizando respuestas ante su interlocutor, tenemos que:

- En el primer ítem: ningún estudiante (0%) ha logrado intercambiar información usando variados recursos para responder, solo 5 estudiantes que equivale al (34%) lograron ubicarse en proceso del logro de su aprendizaje, quedando 9 estudiantes que equivale a (64%) donde su aprendizaje está inicio.
  
- En el segundo ítem: 1 estudiantes (7%) hace uso de una correcta pronunciación del idioma, su aprendizaje está en el nivel logrado, de las cuales 4 estudiantes que equivale (29%) de estos estudiantes su aprendizaje está en proceso, quedando 9 estudiantes (64%) donde su aprendizaje está recién en inicio.
  
- En el tercer ítem: 2 estudiantes que equivale al (14%) han logrado responder preguntas y mostrar interés en su interlocutor, 4 estudiantes que equivale (29%) su aprendizaje está en el nivel de proceso, 8 estudiantes que equivale al (57%) de cuales podemos mencionar que estos estudiantes están en inicio.

En la evaluación de entrada los resultados reflejan un regular aprendizaje de cómo responder, en el desarrollo de las sesiones se aplicará un programa para

mejorar la expresión oral utilizando el role play, para el aprendizaje y empleo de la lengua extranjera sea bueno.

## **2.2.- PROGRAMA DE INTERVENCIÓN**

### **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE INGLÉS**

#### **"USO DEL *ROLE PLAY* PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS"**

##### **2.2.1 Datos Informativos:**

- **Institución Educativa** : "Néstor Berrocal Falconí"- Distrito Chumpi Parinacochas.
- **Grado** : Cuarto año de secundaria.
- **Sección** : única
- **Turno** : mañana
- **Número de estudiantes** :14
- **Edad** : entre 14 y 15 años
- **Responsables** : Meza Ciprian, Daysi Yanet.  
Rivas Tome, Wilder Wilian.

##### **2.2.2. Fundamentación:**

El programa de intervención se diseñó y aplicó teniendo como meta mejorar la expresión oral de los estudiantes, usando el role play como estrategia didáctica porque va a aumentar la motivación y el interés por parte del estudiante, fomenta el aprendizaje activo, facilitando la comprensión y adaptándose a problemas concretos además supone un feedback instantáneo e involucración de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Este programa se concreta con la aplicación de sesiones de aprendizaje que se aplicarán gradualmente según el avance de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Néstor Berrocal Falconí" del Distrito de Chumpi Parinacochas - Ayacucho.

### **2.2.3. Objetivos:**

#### **Objetivo general:**

- Mejorar las habilidades comunicativas al preguntar y responder usando el role play en los estudiantes del 4° de la I.E. “Néstor Berrocal Falconí” del Distrito de Chumpi Parinacochas Ayacucho.

#### **Objetivos específicos:**

- Usa recursos expresivos para preguntar.
- Pronuncia correctamente cuando se le formula preguntas.
- Formula preguntas simples de manera autónoma.
- Intercambia información con su interlocutor.
- Intercambia información correctamente.
- Responde preguntas sobre actividades diarias.

## 2.2.4. CUADRO 04- PROGRAMA DE SESIONES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

**OBJETIVO:** Usar recursos expresivos para preguntar y responder de manera autónoma.

N°	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	CAPACIDAD	INDICADOR	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
01	ABOUT ME.	Se expresa oralmente	Intercambia preguntas y respuestas para dar información personal.	Trabajo entre dos.	Libros, Imágenes, separata.	90'
02	ABOUT ME	Expresión oral	Se hace entender con su interlocutor usando saludos.	Entrevista a personajes famosos en aula.	Cartulina, imágenes.	90'
03	ABOUT ME	Expresión oral	Hace uso de una correcta pronunciación cuando se presenta y dice de donde viene.	Preguntas y respuestas	Humanos, Separatas, papelotes	90'
04	ABOUT ME	Se expresa oralmente.	Intercambia información sobre lugar de procedencia a través de la formulación de preguntas sobre información personal.	Dialogo en parejas.	Imágenes, separatas	90'
05	ABOUT ME	Se expresa oralmente	Se hace entender al dar nombre de países de habla inglesa	Pregunta y respuestas	Separatas y tarjetas	90'
06	SUPERMARKET SHOPPING	Comprende textos orales	Reconoce el lenguaje apropiado que utiliza un cliente y un cajero cuando se realiza una compra.	Preguntas y respuestas	Copias e imágenes.	90'
07	SUPERMARKET SHOPPING	Se expresa oralmente	Se hace entender con expresiones breves sobre alimentos al leer su lista de compras.	Diálogos, preguntas y respuestas.	Imágenes, copias.	90'
08	SUPERMARKET SHOPPING	Se expresa oralmente	Se hace entender con expresiones breves sobre alimentos y horarios de atención.	Trabajo en parejas.	Copias, diálogos.	90'

09	SUPERMARKET SHOPPING	Se expresa oralmente.	Intercambia información con su interlocutor desarrollando un juego de roles entre un vendedor y compradores.	Preguntas y respuestas.	Cartulina, copias.	90'
10	MY DAY	Se expresa oralmente	Intercambia información sobre rutinas diarias con su interlocutor.	Preguntas y de respuestas ocupaciones.	Copia, e imágenes sobre la hora.	90'
11	MY DAY	Se expresa oralmente	Intercambia información sobre rutinas diarias con su interlocutor.	Preguntas y respuestas.	Cartulina, Pelotas, plumones.	90'
12	MY DAY	Se expresa oralmente.	Se hace entender con descripciones breves sobre rutina diaria.	Preguntas y respuestas largas.	Separata, imágenes.	90'
13	AT THE DOCTOR	Se expresa oralmente.	Hace uso de una correcta pronunciación y entonación de estructuras léxicas para solicitar y dar una cita.	Preguntas y respuestas.	Separatas, Imágenes, envoltura de pastillas	90'
14	AT THE DOCTOR	Se expresa oralmente	Intercambia información con su interlocutor acerca de un medicamento.	Preguntas y respuestas.	Imágenes y separatas.	90'
15	AT THE DOCTOR	Se expresa oralmente	Se hace entender con expresiones breves lexicales básicas sobre las partes del cuerpo y dolores relacionados a ellas.	Preguntas y respuestas.	Imágenes, Separatas, humanos	90'

## SESIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS

### SESIÓN DE CLASE 1 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
ABOUT ME		
	APRENDIZAJES ESPERADOS	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Interactúa mostrando interés en su interlocutor.	Intercambia información oportuna con su interlocutor relacionado con ropa, talla y colores.
		Intercambia preguntas y respuestas para dar información personal.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 15 MINUTOS)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ Los estudiantes, en parejas, se saludan y se preguntan cómo están, por ejemplo:</p> <p style="padding-left: 40px;">A: <i>Hello!</i>  B: <i>Hi!!</i>  A: <i>How are you today?</i>  B: <i>Fine, thank you. And you?</i>  A: <i>Fine too. Goodbye.</i>  B: <i>Bye! See you.</i></p> <p>DESARROLLO 50</p> <p>➤ El docente muestra imágenes de personas saludándose y despidiéndose. Los estudiantes digan los saludos apropiados, especifiquen si la situación es formal o informal y en qué momento del día ocurre. Si se desea, los estudiantes traen un reloj e imágenes con diferentes momentos del día para ayudarles a distinguir las diferencias.</p> <p>➤ Seguidamente, divide la clase en parejas y entrega la separata “<i>Vocabulary: Greetings</i>”, una por pareja. Los estudiantes relacionan los saludos con las imágenes y luego practican, en parejas, los diferentes saludos. Puede haber más de una respuesta correcta, se solicita a los estudiantes que justifiquen su respuesta y los anima a ampliar los diálogos para una mayor fluidez en el manejo del inglés.</p> <p>➤ Los estudiantes actúan la conversación de la actividad PREPARA. El docente cambiará la pregunta sobre la cantidad de hijos por: <i>How many brothers and sisters do you have?</i></p> <p>➤ El docente reparte la separata “<i>Vocabulary: Numbers 0-10</i>”, una para cada estudiante. Los estudiantes escriben números del 0-10 en cada uno de los espacios de la cartilla de bingo. Deben usar cada número una sola vez. Luego, ellos recortan las tarjetas con los números en palabras (separata). Se explica las reglas y da inicio al juego de Bingo: Se dice un número del 0 al 10. Si el estudiante tiene en su cartilla el número dicho, lo cubrirá con la tarjeta correspondiente. El primer estudiante en cubrir una línea recta, en</p>		



cualquier dirección, dentro de la cartilla, deberá gritar "Bingo" para ganar.

- El docente escribe los números del 11-20 en la pizarra y se dicen en inglés. Los estudiantes repiten después de que escuchan cada número. Posteriormente, se señala un número al azar y los estudiantes digan el número. Si es necesario o se desea, se pueden repasar los números del 0 al 10.
- El docente escribe los números en palabras: *eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty*. A continuación, lee los números al azar y los estudiantes identifican y señalan el número dicho.
- Los estudiantes comentan los tipos de pregunta que harían y esperarían contestar al conocer a alguien por primera vez (se puede realizar la actividad en español).
- El docente menciona que en una actividad de la plataforma escucharán una conversación sobre el proceso de matrícula para un curso en una escuela. Se pregunta sobre el tipo de información que se brinda cuando alguien se matricula en un curso (se puede realizar la actividad en español).
- A continuación, el docente explica el vocabulario que se presenta en la plataforma: *Good morning* (Si es necesario, repasar los saludos: *Good morning, Good afternoon, Good evening, Hello and Hi*). Se explica la pregunta *Can I help you?* y la respuesta: *Yes, I'd like to register for classes*.
- El docente escribe en la pizarra: *name, address, age, phone number* en la pizarra, y se verifica que los estudiantes comprenden el significado de las palabras. Seguidamente, enseña las preguntas *What's your name? What's your address? What's your phone number? How old are you?* Los estudiantes repiten cada pregunta. Luego, responden esas preguntas: *My name is... My address is... My phone number is... I am... years old.*

#### ***CIERRE 15'***

- Finalmente, los estudiantes pueden ir caminando por el salón preguntándoles a la demás información personal como *name, address, age, phone number* usando la pregunta *What is your...?* El docente pide a algunos voluntarios que compartan sus respuestas.

#### **METACOGNICIÓN**

- Los estudiantes responden la siguiente pregunta:  
*How can you incorporate what you learned into your daily life? How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 2- INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
ABOUT ME		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos. Interactúa mostrando interés en su interlocutor.	Intercambia preguntas y respuestas para dar información personal.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente reparte una cartulina de color a cada estudiante, en la cual escribirán sus dificultades durante la semana. Los estudiantes comparten sus dificultades con su compañero, para luego hacerlo con el resto de la clase. El docente explica y ayuda a los estudiantes.</p> <p>➤ El <b>docente pregunta a los</b> estudiantes si pueden contar en inglés los objetos que les muestra, que pueden ser artículos escolares o que el docente lleva a clase. Los estudiantes escriben en la pizarra el número en letras de dichos objetos. Se enfatiza el orden de los números y practicar la pronunciación de estos.</p> <p><b>DESARROLLO (50MINUTOS)</b></p> <p>➤ El docente muestra imágenes de saludos para que los estudiantes reconozcan estos y los digan en inglés. <b>Se refuerza la repetición coral</b> y se enfatiza el momento del día en la que estos se usan.</p> <p>➤ Los estudiantes dialogan en parejas usando, por ejemplo, las siguientes frases:</p> <p style="padding-left: 40px;">A: <i>Hello!</i>  B: <i>Hi!!</i>  A: <i>How are you today?</i>  B: <i>Fine, thank you. And you?</i>  A: <i>Fine too.</i>  <i>Goodbye.</i>  B: <i>Bye! See you.</i></p> <p>➤ El docente divide la clase en dos grupos. Un grupo tendrá el rol de periodista y el otro de personajes famosos. Los periodistas entrevistarán a 5 celebridades. Luego, algunos periodistas voluntarios compartirán las respuestas con toda la clase. Una vez terminen, ambos grupos cambian de roles y realizan la misma actividad.</p> <p><b>CIERRE (20 minutos)</b></p> <p>➤ Finalmente, en parejas, los estudiantes crean diálogos entre dos personajes famosos. Luego, leen el diálogo al frente de la clase.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>METACOGNICIÓN</u></b></p> <p>➤ Los alumnos responden las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>How do you feel?</i>  <i>What did we learn?</i>  <i>How did you learn?</i></p>		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE 3 - INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
ABOUT ME		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Hace uso de una correcta pronunciación cuando se presenta y dice de donde viene.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente revisa la tarea (<i>Homework</i>). Se podrá variar la estrategia: grupalmente, en parejas o el docente brinda las respuestas.</p> <p>➤ El docente pega números y su forma escrita en la pizarra (<i>three – 3, nine – 9, eight – 8, two – 2, five – 5</i>). Los estudiantes unirán el número con su respectiva forma escrita.</p> <p>Los estudiantes repasan el vocabulario visto, mediante una actividad de juego de roles: En parejas, simulan una conversación en una tienda. Uno es el vendedor y el otro, un cliente. Se proporciona diferentes objetos de uso diario, como útiles escolares y alimentos para ser vendidos.</p> <p>➤ El docente divide la clase en parejas y entrega la separata “<i>Vocabulary: Numbers 11-20</i>”, una por pareja. Los estudiantes escriben 5 números, en palabras, del 11 al 20 en el tablero A, sin dejar que sus compañeros vean. Los estudiantes escriben las letras de cada palabra horizontalmente, una letra por casilla en lugares diferentes del tablero. El docente explica que deberán adivinar la posición de las palabras diciendo un número y una letra del tablero.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p style="padding-left: 40px;">Student 1: B4?  Student 1: C4?  Student 2: T  Student 2: W  Student: A4?  Student 1: Twelve?  Student 2: No.  Student 2: Yes!</p> <p>➤ Los estudiantes, en turnos, adivinan las coordenadas de las palabras de sus compañeros. Si adivinan, escriben la letra en el tablero B. El primero en adivinar todas las palabras del compañero correctamente gana el juego.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO (50 MINUTOS)</p> <p>➤ En parejas, los estudiantes practican preguntando y contestando las preguntas <i>What's your name? What's your address? What's your phone number? How old are you?</i> El</p>		

docente escribe las preguntas en la pizarra como guía.

- El docente divide la clase en parejas y les entrega la separata “*Listening: We’re Neighbors!*”, una por pareja. Los estudiantes relacionan las respuestas con las preguntas y luego actúan la conversación.
- Los estudiantes dicen cómo se presentan cuando conocen a alguien (Se puede realizar la actividad en español).
- El docente enseña el vocabulario que se presenta en este componente: *Hi, I am (Name). Nice to meet you. I am (Name).*
- Del mismo modo, explica la pregunta *Where are you from?* Y la respuesta *I’m from(Country)*. El docente anota en la pizarra las nacionalidades o lugares de procedencia de los estudiantes. Los estudiantes dicen a la clase su lugar de procedencia *I’m from*.
- El docente presenta la pronunciación de las palabras con sonido /ai/. Lee y hace pronunciar a los estudiantes las siguientes palabras: *Hi, I’m, nice*.
- El docente informa a los estudiantes que van a leer un anuncio publicitario de un colegio que ofrece cursos en inglés. Luego, los estudiantes comentan sobre qué tipo de información podría contener un anuncio, dependiendo de dónde aparece: sección de clasificados, Internet (se puede realizar la actividad en Español).

Previamente, el docente ha escrito el anuncio en un papelógrafo o en una cartelera. El anuncio se encuentra en la parte de PRÁCTICA de la unidad About Me, componente Reading: Register Today. Antes de mostrar el anuncio, los estudiantes hablan sobre qué tipo de información creen ellos se incluye en el anuncio. Luego se muestra el anuncio, el cual contiene la siguiente información: *Name, address and telephone number of college, times of day when courses are held, name and phone number/email of contact person for further information*.

- El docente explica las palabras: *register, today, name, address, college, classes, morning, evening, call, information, email, contact*.

CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, los estudiantes escogen una nacionalidad ficticia. Al azar, preguntarles: *Where are you from?* Recordarles hacer uso de: *I’m...* cuando respondan.

### METACONGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel?*  
*What did you learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 4 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN												
ABOUT ME												
	APRENDIZAJES ESPERADOS											
COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR										
Se expresa oralmente	Interactúa y muestra interés en su interlocutor.	Intercambia información sobre lugar de procedencia a través de la formulación de preguntas sobre información personal.										
SECUENCIA DIDÁCTICA												
INICIO ( 20 MINUTOS)												
<p><b>El docente ingresa al aula</b> y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>El docente pega en la pizarra la imagen de una persona presentándose, y lee la presentación de Sara. Los estudiantes deberán llenar una ficha sobre los datos personales de Sara. Las respuestas se comparten con la clase.</p> <p><i>Hello! My name is Sara. I'm 24 years old and I'm from Spain.</i> <i>My phone number is 2657904 and my e-mail address is <a href="mailto:sara.robles@aol.com">sara.robles@aol.com</a></i></p> <table><tr><td>Name:</td><td></td></tr><tr><td>Age:</td><td></td></tr><tr><td>Country:</td><td></td></tr><tr><td>Phone Number:</td><td></td></tr><tr><td>e-mail address:</td><td></td></tr></table>			Name:		Age:		Country:		Phone Number:		e-mail address:	
Name:												
Age:												
Country:												
Phone Number:												
e-mail address:												
DESARROLLO (50 MINUTOS)												
<p>➤ El docente divide la clase en parejas. Los estudiantes se presentan y se preguntan entre ellos de dónde son.</p> <p>➤ El docente entrega la separata “<i>Speaking: I’m Tom Smith</i>”, una por pareja. Los estudiantes recortan las frases y las colocan en orden.</p> <p>➤ El docente indica a los estudiantes que las frases deben ser completadas con su información personal. Luego, las parejas actúan el diálogo.</p> <p>➤ Se formulan las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <p><i>What is the name of the college? (Springfield Community College)</i> <i>What is the address of the college? (72 Arbor Street, Springfield)</i> <i>What is the phone number of the college? (305 678 3342)</i> <i>Who is the contact person? (Sarah Cook)</i> <i>What is the contact person's email? (sarahc@springfield.edu)</i></p>												

- En las mismas parejas de la actividad anterior, el docente entrega la separata “*Reading: Register Today!*”, una por pareja. Los estudiantes recortan y ordenan las frases para formar un anuncio publicitario. El formato del anuncio debe seguir el ejemplo de la plataforma. Después, los estudiantes contestan las preguntas de comprensión del texto escrito acerca del anuncio. Seguidamente, comparten las respuestas con la clase. Un voluntario escribe el anuncio en la pizarra.
- Como una actividad de extensión, el docente divide la clase en grupos pequeños y les pide crear un anuncio publicitario para el colegio en el que estudian.
- Los estudiantes comentan sobre qué tipo de información encuentran en un formulario: *Name, age, address, country, telephone number, email* (se puede realizar la actividad en español).
- El docente presenta el siguiente vocabulario: *Name, age, address, country, telephone number, email, college, application form*, asegurándose que los estudiantes lo entiendan.
- Los estudiantes repasan el vocabulario en contexto: *What is your name? How old are you? What is your address?*
- *What is your telephone number? What is your email? Where are you from?*
- Luego, el docente escribe en la pizarra los números del 21 al 29 y los estudiantes que repiten el número una vez lo hayan escuchado.
- A continuación, se señala un número al azar y los estudiantes pronuncian el nombre cada número.
- El docente escribe los números en palabras: *twenty-one, twenty-two, twenty-three, twenty-four, twenty-five, twenty-six, twenty-seven, twenty-eight, twenty-nine*. Se dice un número al azar y los estudiantes señalan el número dicho.
- El docente presenta el vocabulario de la actividad PREPARA de la plataforma a los estudiantes, como la pregunta *How old are you?* y la respuesta *I’m...*  
CIERRE (20 minutos)
- Finalmente, los estudiantes practican operaciones matemáticas oralmente en la que el resultado no sea mayor de 29. Se les enseña la palabra Plus (el signo Más) y la palabra Equal (el signo de igual). Los estudiantes dicen el resultado.  
Por ejemplo: 9 + (Plus) 12 = (Equals) 21  
Y así sucesivamente: 21 + 4 = \_\_\_\_\_ 12 + 12 = \_\_\_\_\_ 15 + 14 = \_\_\_\_\_  
Luego en parejas, los estudiantes inventan 2 sumas cuyo resultado no sea mayor a 30. Luego, le dicen a su compañero la suma que debe realizar usando los términos enseñados:  
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ Una vez este termina, el otro le pregunta.

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 5 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
ABOUT ME		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos.	Se hace entender al dar nombre de países de habla inglesa.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 minutos)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente revisa la tarea (<i>Homework</i>). Deberá variar la estrategia: Trabajo en grupos, en parejas o es el docente el que da las respuestas.</li> <li>➤ El docente pega en la pizarra distintas presentaciones con información personal de diferentes personas junto a las fotografías de estas. Los estudiantes relacionan las imágenes con la información dada.</li> </ul>		
DESARROLLO (50 minutos)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente divide la clase en parejas y reparte la separata "<i>Writing: Steve's Application Form</i>", una por persona.</li> <li>➤ Primero, un estudiante le hace las preguntas a su compañero y escribe las respuestas en la tabla. Luego, el otro estudiante le hace las preguntas a su otro compañero y escribe la información en la tabla. Una vez terminen, el docente pide a algunos voluntarios que compartan la información de sus compañeros.</li> <li>➤ Los estudiantes responden la pregunta <i>How old are you?</i> con <i>I'm...</i> Los estudiantes practican la pregunta y respuesta en pareja.</li> <li>➤ El docente divide la clase en parejas y entrega la separata que se utilizará para un juego de memoria, "<i>Vocabulary: Numbers 21-29</i>", una por pareja. Los estudiantes cortan las tarjetas y las colocan boca abajo sobre sus escritorios. Cada jugador voltea dos tarjetas a la vez. Los jugadores deben hacer coincidir los números con sus formas escritas. De lograrlo, el jugador retira las tarjetas y juega otra vez. Si no forma una pareja, será el turno del siguiente jugador. El jugador con más tarjetas gana.</li> <li>➤ El docente escribe los números <i>30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100</i> en la pizarra y los dice en inglés. Seguidamente, hace que los estudiantes repitan los números después de que escuchen cada uno. A continuación, enseña el conteo de los números del <i>30-100</i>. Señala un número al azar y hace que los estudiantes pronuncien cada número.</li> <li>➤ Escribe los números en palabras: <i>thirty, forty, fifty, sixty, seventy, eighty, ninety, one hundred</i>. A continuación, se dice un número al azar y los estudiantes señalan el número dicho.</li> <li>➤ Luego, el docente escribe los números en palabras: <i>thirty-one, thirty-two, thirty-three, thirty-four, thirty-five, thirty-six, thirty-seven, thirty-eight, thirty-nine</i>. Explica cómo se forman los números que van entre <i>thirty - forty</i> y enfatiza el uso del guión. Si es necesario, se pueden repasar todos los números del 0 al 29.</li> <li>➤ El docente pregunta a los estudiantes <i>What's your address?</i> y se da un ejemplo de</li> </ul>		

cómo responderla: *It is...* Se puede ampliar el vocabulario enseñando palabras que sean relevantes al tema, como, por ejemplo, "*Street, Avenue, Apartment*". Luego, diferentes estudiantes responden *What's your address?*. Si la dirección del estudiante no incluye un número del 30-100, pedirles que escojan cualquier número que esté en ese intervalo.

- El docente muestra a los estudiantes un mapamundi que tenga los países bien definidos. Les pregunta a los estudiantes cuál es su país de procedencia y cuáles países les gustaría visitar y cada estudiante lo señala en el mapamundi. Los estudiantes comentan las diferencias que encuentran en dichos países, por ejemplo, el aspecto físico de las personas, la vestimenta, el paisaje, el idioma, los animales típicos o las plantas originarias de dicho país, etc.
- Luego, pregunta a los estudiantes si conocen nombres de países de habla inglesa: Estados Unidos, Canadá, Inglaterra y escribe los nombres de los países en inglés en la pizarra una vez los estudiantes hayan dado sus respuestas. Luego el docente les enseña la palabra *Flag* (Bandera) y les muestra las banderas de los siguientes países sin decir a qué país representan: *United States, Canada, Australia, England, Canada y Mexico*. Los estudiantes tratan de identificar a qué país corresponde cada bandera. El docente escribe en la pizarra los nombres de los países en inglés. Los estudiantes ubican y señalan los países en el mapamundi.

A continuación, presenta a los estudiantes la pregunta *Where are you from?* y su respectiva respuesta: *I'm from...* Luego les enseña otros pronombres personales y su correspondiente forma de conjugación del verbo Ser o Estar: *He's, She's y They're*, explica sus usos y cómo se pregunta por el origen usando esos pronombres: *Where is he from? Where is she from? Where are they from?*

CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, en parejas, cada estudiante piensa en 2 personajes famosos. Un estudiante empieza a preguntarle al otro: *What is your name?* Cuando el otro le responde, le hace la siguiente pregunta *Where are you from?* y el otro responde. Luego cambian de turno.

### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel about the session?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 6 - INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
SUPERMARKET SHOPPING		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprende textos orales	Discrimina información relevante	Reconoce el lenguaje apropiado que utiliza un cliente y un cajero cuando se realiza una compra.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente revisa la tarea con los estudiantes. Se puede hacer grupalmente, en parejas o preguntándole a cada estudiante.</p> <p>➤ Luego, escribe en la pizarra la representación numérica de algunos números y la representación escrita de otros. Los estudiantes se acercan a la pizarra y escriben la correcta forma de estos. Ejemplo:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">_____ - thirty 40 - _____</p> </div> <p>Los estudiantes, usando el apoyo visual, dicen la edad de sus padres.</p>		
DESARROLLO (50 MINUTOS)		
<p>➤ El docente divide la clase en parejas y les entrega la separata “<i>Vocabulary Numbers 30-100</i>”, una por pareja. Los estudiantes completan el crucigrama resolviendo las operaciones matemáticas.</p> <div style="text-align: center;"> <p>Key ▼</p> </div> <p>Los estudiantes escriben sus propias operaciones matemáticas y las intercambian con otras parejas, o las comparten con toda la clase. Se les pregunta cómo se dice en inglés “+” y también “=”. Se les muestra que para hablar de restas, pueden decir “-” minus y para multiplicar “X” times: Por ejemplo: <math>5 - 3 = 2</math> (<i>Five MINUS three EQUALS two</i>), y <math>4 \times 7 = 28</math> (<i>Four TIMES seven EQUALS twenty-eight</i>)</p> <p>➤ El docente pregunta a algunos estudiantes sobre su lugar de procedencia y responden con <i>I'm from...</i> Los estudiantes escogen a un compañero sentado cerca a ellos y dicen <i>He's/ She's from...</i> Señalar a un par o grupo de estudiantes con igual procedencia y decir <i>They're from...</i></p> <p>➤ A continuación, muestra imágenes de personajes famosos con diferente nacionalidad y pregunta el lugar de procedencia.</p> <p>➤ El docente divide la clase en parejas y se les entrega la separata “<i>Vocabulary</i></p>		

*Countries*", una por pareja. Los estudiantes relacionan las oraciones con las imágenes. Posteriormente, solicita a los estudiantes que justifiquen sus respuestas y pregunta sobre los idiomas que se hablan en los países utilizados en la actividad.

- Los estudiantes comentan qué hacen ellos cuando van a un supermercado y quieren encontrar un producto que van a comprar y no saben dónde está. Además, hablan sobre qué es lo que más les gusta comprar en un supermercado.
  - El docente presenta las palabras: *milk, eggs, cheese, fruit, vegetables, bananas*. Luego, muestra imágenes u objetos reales. Seguidamente, se escribe las palabras en la pizarra y dice su nombre. Los estudiantes repiten cada palabra una vez la hayan escuchado.
  - Los estudiantes realizan un juego de memoria. El docente coloca varios alimentos o imágenes de alimentos sobre el escritorio. Uno de los estudiantes sale del salón mientras que otro estudiante esconde uno de los alimentos o imágenes. Al retornar, el estudiante menciona el alimento faltante.
  - Luego, se presenta la forma de preguntar dónde está algo específico: *Where's...?* El docente explica que para preguntar por sustantivos singulares se usa *Where is...?* Y, para preguntar por sustantivos plurales se usa: *Where are...?* Se pueden dar los siguientes ejemplos: *Where's the milk? Where's the cheese? Where are the bananas? Where are the eggs?* Indicarles que la pregunta puede estar precedida de la frase *Excuse me*, que es una manera cortés de hacer una pregunta. Se muestra la respuesta *Over there* señalando objetos en el salón.
  - Los estudiantes hablan sobre las diferentes posibles formas de pago en los supermercados: *cash, check, credit card*(se puede realizar la actividad en español) y luego las escribe en la pizarra.
  - El docente presenta el vocabulario del componente que trabajarán. Luego, dice que una manera de dar el precio de algo, en dólares, es *That's \$...* y pone esta expresión dentro de un contexto de un supermercado. Les da el ejemplo: *That's \$25.50, please. Cash or credit card?* Enfatiza que, en lenguaje hablado, \$25.50 es *twenty-five dollars and fifty cents*. Luego verifica que los estudiantes comprendan las dos formas de pago: *Cash or credit card*.
  - Los estudiantes practican la pronunciación de palabras con el sonido /k/. El docente dice las palabras *milk, supermarket, can* y hace que los alumnos las repitan después de escucharlas. A continuación, menciona que tanto la k de cartas como c puede tener el sonido /k/. Si se desea, repasar vocabulario con el sonido /k/, por ejemplo, *secretary, course, class, contact, cook, countries, Canada, application, cake, cup, kite*
- CIERRE (20 minutos)
- Finalmente, los estudiantes ponen los alimentos o las imágenes en distintas partes del salón. Luego, en parejas, uno pregunta *Excuse me, where is the...* y el otro responde, *Over there*, señalando el objeto. Luego cambian de turnos

### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel about the session?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 7 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
SUPERMARKET SHOPPING		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos.	Se hace entender con expresiones breves sobre alimentos al leer su lista de compras.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 minutos)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente pega imágenes de alimentos en la pizarra. Los estudiantes forman grupos de 4 integrantes y reciben una lista de compras y una bolsa. De acuerdo con lo que esté en su lista, los estudiantes deberán tomar las imágenes de la pizarra y las meterán en la bolsa. Se verifica que el grupo haya tomado las imágenes correctas.</p> <p>Los estudiantes voluntarios preguntan <i>Where is the... Where are the...?</i> Y los otros dos responden <i>Next to... Over there.</i></p>		
DESARROLLO (50 minutos)		
<p>➤ Los estudiantes conversan acerca del video que vieron en la sesión anterior en el computador. Se verifica que los estudiantes hayan comprendido lo acontecido en el video sobre Shopping. Se amplía la conversación preguntando a los estudiantes sobre las costumbres que tienen en sus casas para ir de compras. Por ejemplo:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Who does the shopping in your house? Do you make a shopping list?</i></p> <p>➤ El docente divide la clase en parejas y entrega la separata <i>Listening: Where's the Milk?</i> una por estudiante. Los estudiantes utilizan la separata como guía para actuar un diálogo entre un cliente y una trabajadora del supermercado.</p> <p>➤ En las mismas parejas, los estudiantes actúan el diálogo escrito en la pizarra, donde uno es el cajero y el otro el cliente.</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Cashier : That's \$25.50, please. Cash or credit card?</i>  <i>John : Credit card.</i>  <i>Cashier : Sign here, please.</i>  <i>John : Thank you.</i>  <i>Cashier : Have a nice day.</i></p> <p>➤ El docente entrega la separata "<i>Speaking: Cash or Credit?</i>", una por pareja. Los estudiantes recortan y ordenan las frases para formar dos diálogos distintos. Nota: Hay más de una posible respuesta. Al final, se actúa el diálogo turnándose los roles.</p>		



1. That's \$4.50, please.  
Cash or credit card?  
Cash.  
Here's your change.  
Thank you.  
Have a nice day.  
Bye!

2. That's \$33.50, please.  
Cash or credit credit card?  
Credit card.  
Sign here, please.  
Have a nice day.  
Thank you.  
Goodbye.

- El docente muestra anuncios que hacen los supermercados y los estudiantes dialogan sobre los productos que se compran en un supermercado y en qué lugares publican estos anuncios, por ejemplo, en revistas, periódicos, Internet, etc.
- El docente presenta el vocabulario que se encuentra en un anuncio de supermercado – *great prices, on sale* – y de los productos que venden: *fruits and vegetables, bread, coffee and tea*. Se muestran imágenes o productos de los que menciona el anuncio para que los estudiantes los identifiquen.
- Ahora, los estudiantes conversan sobre qué tipo de información creerían que debe incluir un anuncio publicitario de un supermercado. Seguidamente escribe la información en la pizarra:

*the name of the  
supermarket the opening  
hours of the supermarket  
what is on sale  
the address of the supermarket*

- Los estudiantes comentan si ellos escriben una lista con los productos que van a comprar. Luego, responden qué productos por lo general siempre están en la lista de compra.
- Luego, el docente presenta las palabras: *eggs, bread, cheese, milk, apples*. Se puede llevar imágenes y cada vez que diga una palabra los estudiantes repiten.
- Al finalizar, el docente enseña a los estudiantes los días de la semana en inglés *Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday*. Luego, ellos hablan sobre qué día es mejor para ellos para hacer compras.

#### CIERRE (20 minutos)

Finalmente, los estudiantes dibujan en sus cuadernos una tabla con 3 columnas:

En la primera escriben *Name*, en la segunda *Who does the shopping in your house?* y en la tercera *Do you make a shopping list?* Luego, van caminando por el salón preguntándoles a sus compañeros la información de las columnas 2 y 3.

- Luego, un estudiante empieza diciendo el nombre de cualquiera de sus compañeros que tenga en la lista, lee la primera pregunta y dice la respuesta y, después, hace lo mismo con la tercera pregunta. Luego, el estudiante que fue nombrado comparte la información con sus compañeros y así sucesivamente.

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden a las siguientes preguntas:  
*How do you feel?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 8 - INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
SUPERMARKET SHOPPING		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos.	Se hace entender con expresiones breves sobre alimentos y horarios de atención.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente revisa la tarea (<i>Homework</i>) en grupos o en parejas.</li> <li>➤ Luego, muestra dos cajas, una marcada con la palabra <i>cheap</i> y la otra, <i>expensive</i>. Los estudiantes infieren el significado de esas palabras.</li> <li>➤ Tras esto, se reparte imágenes de productos que venden en el supermercado a cada pareja de estudiantes. Cada pareja decide en qué caja poner la imagen, bien sea si creen que es barato o caro.</li> </ul>		
DESARROLLO 50 MINUTOS)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes responden preguntas sobre los supermercados a donde ellos van.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Are they cheap or expensive? What are their opening hours? Are they open every day?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente divide la clase en parejas y entrega la separata <i>Reading: Come to City Market!</i>, una por pareja. Los estudiantes cortan la separata por la mitad y cada estudiante recibe una versión del anuncio de supermercado. A continuación, el docente explica que ambos anuncios son iguales, pero que cada uno tiene la información que el otro necesita. En turnos, los estudiantes formulan preguntas y las responden sobre el anuncio para completar la información que falta.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p><b>Key ▶</b></p> <p>Come to Fine Foods!  Open 6 days a week (closed Sundays)  On Sale Today: tomatoes and cucumbers, milk and cheese  Fine Foods – 34 Main Street, Springfield  Tel: (605) 938 8842</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes participan en el juego de memoria con imágenes de <i>eggs, bread, cheese, milk, apples, bananas, coffee, tea</i>. El docente coloca varios alimentos o imágenes de alimentos sobre un escritorio. Un estudiante sale del salón y luego otro oculta uno de los alimentos. Cuando está listo, el estudiante que estaba afuera ingresa al salón y menciona el alimento faltante.</li> <li>➤ El docente reparte la separata <i>Writing: Lisa's Note</i>, una por estudiante. Seguidamente, divide la clase en pares e indica a los estudiantes escribir una lista de compras para un picnic. Deberán usar las preguntas de la separata como guía. Al terminar, comparten las listas.</li> <li>➤ Los estudiantes dicen palabras relacionadas con comidas y bebidas y que las sepan en inglés. Luego, se presenta palabras como <i>banana, cucumber, tomato, pepper, cake</i>,</li> </ul>		

*cookie, apple, orange, egg, ice cream, cheese, butter, bread, juice, milk, water, tea, coffee* mostrando imágenes o los productos en sí.

- Los estudiantes escogen algunas de estas palabras y se les antepone el artículo *an*, por ejemplo: *an apple, an orange, an egg*. Luego, se explica el significado de la palabra *an* y que es usada antes de una palabra que comienza con una vocal. Cuando se habla de comida, y no es posible contar, por ejemplo, *milk* or *bread*, se antepone *some*.
- El docente presenta la expresión *How much* por medio del ejemplo *How much are these cookies?* e indica que esta es la pregunta que se usa cuando se quiere saber el valor de alguna cosa. Luego da una posible respuesta: *The cookies are \$2.50*. Y se recalca la forma de decir los precios, por ejemplo, *two dollars and fifty cents*.
- El docente enseña las siguientes preposiciones haciendo uso de objetos que haya en el aula: *Next to, behind, in, on, under*. Por ejemplo: *The book is on the table. The bag is under the chair*.

Luego, los estudiantes responden la pregunta *Where's the milk?* con *It's in there refrigerator* siendo guiados. Luego, les pide a los estudiantes que usen objetos del aula y, en parejas, uno pregunte y el otro conteste y viceversa. Por ejemplo, *Where's the book? It's on the table*.

CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, los estudiantes diseñan su propio anuncio de supermercado, usando el texto de la separata como modelo. Luego, lo leen en parejas.

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*How do you feel?*

*What did we learn?*

*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 9 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
SUPERMARKET SHOPPING		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Interactúa mostrando interés en su interlocutor.	Intercambia información con su interlocutor desarrollando un juego de roles entre un vendedor y compradores.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 minutos)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente reparte una cartulina de color a cada estudiante, en la cual escribirán sus dificultades durante la semana. Los estudiantes comparten sus dificultades con su compañero, para luego hacerlo con el resto de la clase. El docente explica y ayuda a los estudiantes.</li> <li>➤ En parejas, los estudiantes toman artículos escolares que tengan a la mano. Un estudiante pone un artículo escolar en cierto lugar y le pregunta a su compañero: <i>Where is...?</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El compañero responde: <i>It is next to/ behind/ in/ on/ under...</i> dependiendo de donde esté el objeto. Luego cambian su turno, uno pregunta y el otro responde. Cada uno de los estudiantes hace tres ejemplos sin repetir preposiciones.</li> </ul> </li> </ul>		
DESARROLLO (50 minutos)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes mencionan nombres de supermercados que les sean familiares. Luego, en parejas, los estudiantes simulan ser los dueños de un supermercado y diseñan un aviso publicitario que incluya la siguiente información: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>What is the supermarket name?</i></li> <li><i>What are the opening hours?</i></li> <li><i>What is on sale this week?</i></li> <li><i>What is the address?</i></li> <li><i>What is the telephone number?</i></li> </ul> <p>Luego, algunas parejas voluntarias leen el aviso al frente de la clase.</p> </li> <li>➤ Esta actividad se realiza en grupos de a tres estudiantes. Dos de los integrantes son amigos y escriben una lista de compras para hacer una fiesta por el cumpleaños de su mejor amigo. Luego se van al mercado, donde está el tercer estudiante, quien desempeña el rol de vendedor. Los compradores le van diciendo al vendedor los productos que necesitan y le preguntan el precio de cada uno usando la expresión <i>How much is/ are...?</i> Una vez terminan de pedir los productos, los compradores preguntan <i>How much is it?</i> y el vendedor les dice <i>That's \$...</i> y les pregunta cómo van a pagar (<i>Cash or Credit Card</i>). Luego dan las gracias y se despiden.</li> </ul> <p>Los estudiantes escriben primero la conversación, luego la practican entre ellos y por último la presentan al frente de la clase.</p>		
CIERRE (20 minutos)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Antes de la clase, el docente prepara papelitos donde estén escritos nombres de</li> </ul>		

alimentos, incluyendo bebidas y comidas (*egg, chicken, meat, soup, fish, orange juice, onion, potato, icecream, water, soda, rice, duck, turkey*) y se colocan en una bolsa. Luego, la clase se divide la clase en grupos de 4 estudiantes. Inicia el juego el primer grupo: Pasa un voluntario, saca un papelito de la bolsa y dibuja lo que está escrito. Los compañeros de su grupo tratan de adivinar lo que es, si lo logran, ganan un punto. Luego siguen los demás grupos sucesivamente. Al final, el equipo con más puntos es el ganador.

*Reglas del juego:*

- *Los estudiantes sólo pueden usar inglés. Si dicen el producto en español pierden su turno.*
- *Los estudiantes tienen 30 segundos para adivinar cuál es el producto.*
- *El estudiante que está dibujando en el tablero no puede hablar.*

### METACOGNICIÓN

➤ Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*How do you feel?*

*What did we learn?*

*How did you learn?*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10 - INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
MY DAY		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Interactúa mostrando interés en su interlocutor.	Intercambia información sobre rutinas diarias con su interlocutor.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 minutos)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente revisa la tarea. Solicita participación voluntaria de los estudiantes.</p> <p>➤ Luego, presenta imágenes de una familia, los estudiantes deberán escribir a qué miembro de la familia se refiere cada imagen, dándole un nombre a cada uno y diciendo, por ejemplo: <i>He's Eduardo, he's my father. She's Rosa, she's my mother.</i></p>		
DESARROLLO (50 minutos)		
<p>□ Los estudiantes reciben la separata <i>Vocabulary: The Family</i> individualmente, para diseñar su propio árbol genealógico en el que se muestren las relaciones familiares inmediatas. Una vez terminan de escribir la información, se reúnen en parejas y responden las preguntas de la segunda parte de la separata. Luego, algunos voluntarios leen las preguntas y otros estudiantes comparten las respuestas con el resto de la clase.</p> <p>➤ Los estudiantes comentan a qué hora salen al colegio, almuerzan, regresan a casa.</p> <p>➤ El docente reparte la separata <i>Vocabulary: Have a Nice Day</i>. Luego, la clase se divide en parejas y a cada una le entrega una copia. Los estudiantes escriben su rutina y luego le preguntan a su compañero y escriben las respuestas. Una vez terminen, cada estudiante comparte con el resto de la clase una de las respuestas acerca de su compañero, por ejemplo, <i>Maria gets up at...</i></p> <p>➤ El docente pregunta a los estudiantes cuál es la profesión de sus padres. Escribe algunas y luego les pregunta a ellos: <i>What do you do?</i> Luego los motiva a que respondan <i>I'm a school boy/ school girl</i>.</p> <p>➤ Los estudiantes responden las preguntas <i>When do you start school? When do you finish school?</i> Y se guían las respuestas a esas preguntas: <i>I start school at around 8:00 in the morning. I finish school at 3:30 in the afternoon.</i> A continuación, señala el significado de la palabra <i>around</i> en el contexto de tiempo.</p> <p>➤ Luego, los estudiantes practican la pronunciación de palabras con el sonido /w/. El docente dice las palabras <i>what, when, work</i>. Escribe las palabras en la pizarra y los estudiantes repiten después de escuchar cada palabra. Como alternativa, puede incluir vocabulario con el sonido /w/ de otros temas como <i>wakes, where, how, wife, water, twenty</i>. El docente explica a los estudiantes que en palabras como <i>what, where, when and which</i> la letra <i>h</i> es muda.</p>		

- El docente presenta la siguiente situación a los estudiantes: *John is a real estate agent, and Lisa is a secretary*. Les indica que están casados y que tienen un bebé. Se presenta la palabra *married* en contexto, diciendo *Lisa and John are married and have a baby*. Luego, el docente dibuja tres columnas en la pizarra. En la primera columna escribe la palabra *morning*, en la segunda, *afternoon* y en la tercera, *evening*. Los estudiantes repiten las palabras una vez las escuchan y se asegura de que conozcan el significado de estas palabras.
- Después, los estudiantes opinan sobre cuál creen que es la rutina de Lisa y John. Escribe las respuestas en inglés en la pizarra usando oraciones completas, por ejemplo: *Lisa goes to work at 7:30*. Además incluye a la lista las expresiones: *have dinner*, *looks after*, y *works from home* y se las explica a los estudiantes. Luego, le pide un voluntario que lea una oración, luego a otro y así sucesivamente.

**CIERRE (20 minutos)**

□ Finalmente, en forma de diálogo, los estudiantes se hacen preguntas acerca de sus rutinas. Pueden ir caminando por el salón preguntándoles a sus compañeros cuándo ellos hacen ciertas actividades. El docente escribe en la pizarra: *When do you wake up? como ejemplo*. Luego, el otro estudiante responde: *I wake up at 7 o'clock in the morning*. Los estudiantes que den respuestas completas.

**METACOGNICIÓN**

Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*How do you feel?*

*What did we learn?*

*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 11 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN			
MY DAY			
APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	
Se expresa oralmente	Interactúa mostrando interés en su interlocutor.	Intercambia información sobre rutinas diarias con su interlocutor.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
INICIO ( 20 MINUTOS)			
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente reparte una cartulina de color en la cual los estudiantes escribirán las dificultades que tuvieron durante la semana. Los estudiantes comparten sus experiencias con un compañero y luego lo hacen con el resto de la clase. El docente explica y ayuda a los estudiantes.</p> <p>➤ Previamente, el docente alista una pelota para realizar esta actividad. En clase, tres voluntarios y a cada uno le da una pregunta para que la escriban en la pizarra. Luego de escribir cada pregunta, el docente la lee y los estudiantes repiten.</p> <p><i>What time do you go to school?</i> <i>What time do you have breakfast? What time do go to sleep?</i></p> <p>Luego, explica a los estudiantes que esta actividad consiste en hacer una de esas preguntas y quien la responda debe dar una respuesta completa. Se da el siguiente ejemplo: si la pregunta es <i>What time do you go to school?</i> La respuesta debe ser: <i>I go to school at 6:30 in the morning.</i> Luego, los estudiantes hacen un círculo grande. Les dice se van a lanzar la pelota mientras suena una canción. El docente interrumpe la canción en cualquier momento y el estudiante que tenga la pelota debe hacer una pregunta, que la va a responder el estudiante que esté a su derecha. Una vez está clara la actividad, empiezan a jugar.</p> <p>Recomendación: Si hay muchos estudiantes se puede dividir la clase en 2 o hasta 3 grupos. La música no debe sonar mucho tiempo para que varios estudiantes practiquen. Si no tienen música, el docente les puede decir que cuando diga una palabra que corresponda al tema de familia, el juego para y es hora de hacer la pregunta.</p>			
DESARROLLO (50 minutos)			
<p>➤ Previamente a la clase, el docente escribe en papeles las siguientes palabras, las recorta y las coloca en un sobre. Debe pensar cuántos grupos de estudiantes va a formar para así saber cuántos papelitos debe escribir y cuántos sobres debe tener para entregarle a cada grupo una vez estén en la clase.</p>			
My mother	wakes up	at 6:00	in the morning

My father	goes to work	at 7:30	in the morning
My brothers	have lunch	at 1:30	in the afternoon
My sister	has dinner	at 7:30	in the evening
My grandmother and grandfather	come back home	at 8:00	in the evening

Una vez están en el salón, la clase se divide en grupos y a cada grupo se le entrega un sobre. Los estudiantes deben formar oraciones en el menor tiempo posible. El docente debe tener en cuenta que la oración esté gramaticalmente bien formada, ya que el juego da para varias opciones de oraciones. El grupo que primero termine escribirá la lista de las palabras en un papelógrafo y las pegará en la pizarra. Al terminar de escribir o pegar la oración, el docente la pronuncia y todos los estudiantes la repiten.

- Los estudiantes juegan un Memory Game que incluye tarjetas con imágenes de acciones que forman parte de la rutina diaria, y tarjetas con su correspondiente palabra. En el envés de todas las tarjes el docente escribe números o letras para que los estudiantes sepan cuáles tarjetas deben voltear. Puede hacerlo con tarjetas grandes que se pegan a la pizarra para que todos jueguen a la vez. El docente divide la clase en grupos. Un integrante de cada grupo pasa a la pizarra y sus compañeros le dicen qué números o letras debe voltear.

#### CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, cada estudiante diseña una agenda para el sábado siguiente incluyendo las siguientes horas del día: 8:30 am, 10:00 am, 12:00 m, 3:30 pm, 5:30 pm, 7:00 pm, and 9:30 pm. En cada hora deben escribir algo que van a hacer, a excepción de una hora que ellos escojan, en ella van a dejar el espacio en blanco. Luego, van a ir caminando por el salón preguntándoles a los demás estudiantes qué van a hacer en la hora en que ellos no tienen nada escrito para ver si a esa hora se pueden reunir. El docente les puede dar un ejemplo como ayuda didáctica, diciéndoles la forma en que van a preguntar: *What do you do at 10:00 in the morning?* Y cómo deben responder si a esa hora ya tienen un plan: *I am busy, I read a book at 10:00 in the morning.* Si la hora no coincide, los estudiantes siguen caminando por el salón hasta encontrar a alguien que también haya dejado esa hora sin ninguna actividad. Una vez coincida, los estudiantes escriben qué van a hacer a esa hora, por ejemplo: *Go to the movies.*

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 12 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
MY DAY		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos.	Se hace entender con descripciones breves sobre rutina diaria.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente revisa la tarea <i>usando</i> diversas estrategias. Se recomienda el trabajo colaborativo.</p> <p>➤ Los estudiantes se dividen en parejas y se dicen unos a otras 3 cosas que hacen al regresar a casa después del colegio. Por ejemplo: <i>I play soccer, I help at home, I do homework, I go to the park.</i></p>		
DESARROLLO (50 MINUTOS)		
<p>➤ El docente divide la clase en parejas y reparte copias de la separata: <i>Karen's Postcard</i>, para cada par. Explica a los estudiantes que van a ayudar a Alex a escribir una postal para sus padres, asegurándose de responder las preguntas guía y usando su imaginación. Cuando los estudiantes hayan escrito su postal, algunas parejas leen su trabajo en voz alta a la clase.</p> <p>➤ El docente lleva a la clase imágenes de profesiones que sean conocidas por los estudiantes y responden: <i>What does she/he do?</i>, o <i>What do they do?</i>, de acuerdo con la imagen. Los estudiantes dan respuestas largas, es decir, <i>She/he is a/an...</i> o <i>They are...</i> Luego, en parejas, un estudiante le pregunta a su compañero, este responde y le hace una pregunta, y así sucesivamente sin repetir ocupaciones.</p> <p>➤ Luego, entrega una copia de la separata <i>Occupations</i> a cada estudiante y les indica que asocien las palabras con las figuras de las profesiones. Seguidamente, divide la clase en grupos de 4 estudiantes para que revisen sus respuestas. Después, un integrante de cada grupo para al frente y hace la mímica de una profesión. Los demás grupos deben adivinar cuál es la profesión que está representando. Respuestas: 1. 1c, 2e, 3j, 4h, 5a, 6g, 7d, 8f, 9b, 10i</p> <p>➤ El docente lleva a la clase un reloj o lo dibuja en la pizarra y señala en el reloj la hora: 6:00. Los estudiantes responden: <i>What time is it?</i> Los estudiantes responden y es muy posible que lo hagan diciendo el número. Entonces, se presenta la estructura <i>It's</i> y les indica que esta se usa para decir la hora. Se les dice: <i>It's six o'clock</i> o <i>It's six</i>. Luego, se les dice que van a aprender a decir otras horas, distintas a las que ya saben. Presenta las siguientes horas: <i>ten past five/five ten, quarter past seven/seven fifteen, half past eight/eight thirty, quarter to five/four forty-five, ten to nine/eight fifty.</i></p>		

- Note: En este componente no se enseñan las siguientes horas: *five-past, twenty-past, twenty-five past, twenty-five to or of, twenty-two or of, and five-to or of*. Sin embargo, se pueden incluir estas formas si uno piensa que los estudiantes pueden utilizarlas.
- El docente muestra diferentes figuras de horas en un reloj o dibujar un reloj en la pizarra y los estudiantes practican decir la hora.
- Cada estudiante dibuja 5 relojes mostrando distintas horas. Luego, en parejas, un estudiante le señala un reloj y le pregunta a su compañero: *What time is it?*, y el otro responde. Después cambian turnos para que ambos pregunten y respondan.
- El docente muestra a los estudiantes tarjetas lexicales que incluyan las siguientes actividades rutinarias: *Get up, go to sleep, start work, finish work, have breakfast, have lunch, have dinner, go shopping y study English*. Luego, dibuja en el tablero una tabla y escribe en cada columna una de las partes del día: *In the morning, in the afternoon, in the evening and at night*. Les dice a los estudiantes que algunos de sus compañeros van a hacer la mímica de algunas actividades y los demás tienen que adivinar. Una vez adivinen, quien hizo la mímica les pregunta a sus compañeros: *When do you... (Verb)?*, y ellos deben responder: *in the morning, in the afternoon, in the evening o at night*, según corresponda. Después, dicho estudiante escribe la acción en la columna correspondiente.

Luego, los estudiantes van caminando por la clase y le preguntan a un estudiante *What do you do in the morning/in the afternoon/in the evening and at night?* Y el estudiante responde: *I...*, tomando los ejemplos escritos en la pizarra. Una vez responda, le pregunta a su compañero y este responde.

- El docente lleva a la clase la imagen de una persona y dice a los estudiantes que entre todos van a escribir lo que esa persona hace en la mañana. En el tablero, se escriben las ideas que den los estudiantes, por ejemplo: *In the morning, Mario gets up, has breakfast and goes to work*. Explica a los estudiantes que cuando usan la tercera persona del singular, el verbo termina en *s*.

CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, en parejas, los estudiantes escriben la rutina de una persona que ellos conozcan. Luego, la leen al frente de la clase.

### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
*How do you feel?*  
*What did we learn?*  
*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 13 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN												
AT THE DOCTOR												
APRENDIZAJES ESPERADOS												
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS										
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Hace uso de una correcta pronunciación y entonación de estructuras léxicas para solicitar y dar una cita.										
SECUENCIA DIDÁCTICA												
INICIO ( 20 minutos)												
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente revisa la tarea asignada por medio de diversas estrategias. Se recomienda el trabajo en parejas.</p> <p>➤ Los estudiantes se reúnen en grupos de 4 integrantes y escriben en sus cuadernos 2 horas distintas. Nota: El docente les indica que deben usar la forma escrita, es decir, por ejemplo, <i>ten past nine</i>. Luego, cada integrante de cada grupo busca un estudiante de otro grupo y le lee la hora que escribió con su grupo. El estudiante del otro grupo escribe la hora en forma numérica, por ejemplo: 9:10. Una vez termine de escribir <b>las dos horas, el estudiante</b> le lee las horas a su compañero para que las escriba numéricamente.</p>												
DESARROLLO (50 minutos)												
<p>➤ El docente escribe en la pizarra las siguientes horas: 7:00, 9:30, 2:10, 4:45, 6:15 y 8:50. Los estudiantes las repiten.</p> <p>Los estudiantes reciben la separata <i>The Time</i>. Cada estudiante une una imagen con la hora correspondiente. Luego, escribe 5 oraciones que incluyan una actividad de su rutina diaria y la hora en la que la realizan. Después, en parejas revisan sus respuestas y leen las oraciones que escribieron. Respuestas:</p>												
<table><tr><td>1. i</td><td>6. c</td></tr><tr><td>2. f</td><td>7. h</td></tr><tr><td>3. a</td><td>8. g</td></tr><tr><td>4. e</td><td>9. d</td></tr><tr><td>5. j</td><td>10. b</td></tr></table>			1. i	6. c	2. f	7. h	3. a	8. g	4. e	9. d	5. j	10. b
1. i	6. c											
2. f	7. h											
3. a	8. g											
4. e	9. d											
5. j	10. b											
<p>➤ El docente reparte la separata <i>Routine</i>. Luego, los estudiantes voluntarios que las lean para asegurarse de que todos las entiendan. Una vez están claras, cada estudiante escribe dos oraciones más. Se puede tomar como ejemplo la pregunta número uno para que los estudiantes se familiaricen con la actividad. Entonces, hace la primera pregunta y les pide que respondan Yes o No. Si algún estudiante responde Yes, les indica que en el cuadro de al frente a la pregunta deben escribir el nombre de ese estudiante.</p> <p>➤ Después, los estudiantes caminan alrededor del salón haciéndoles las preguntas que están en la separata a sus compañeros hasta completar la ficha de trabajo. Nota: Sólo se puede emplear un nombre por pregunta. Al finalizar la actividad, algunos voluntarios comparten una respuesta con la clase.</p> <p>➤ Previamente, el docente prepara imágenes de personas que luzcan enfermas. En la clase, muestra a los estudiantes las imágenes y les pregunta cómo lucen estas personas y qué</p>												

deberían hacer para sentirse mejor.

- A tres estudiantes se le entrega un papelito que previamente alistó. En cada papelito hay una palabra de las siguientes: *Headache, pills* y *sore throat*. Cada estudiante debe hacer la mímica para que sus compañeros adivinen. Una vez lo hagan, cada estudiante escribe en la pizarra la palabra, el docente la pronuncia y lo estudiantes repiten.
    - Luego, el docente escribe en la pizarra las siguientes expresiones: “*How are you feeling?*” y “*You don’t look very well*”. Se asegura que los estudiantes las entiendan y les pide que las pronuncien. El docente hace énfasis en las palabras *How* y *don’t*, para practicar los sonidos /ou/ y /o/. Después, escribe en la pizarra las siguientes palabras que contienen el sonido /ou/: “*down, now, how*”, y el sonido /o/: “*wanted, not, wrong, lot*”. Una vez el docente pronuncia una palabra los estudiantes la repiten.
  - Los estudiantes comentan si cuando ellos van al doctor llegan al consultorio sin avisar o si tienen que pedir una cita. Si tienen que pedir una cita, les pregunta quién es la persona que da las citas. Se va escribiendo en la pizarra el vocabulario clave por medio de las preguntas que están a continuación. Nota: La actividad se puede hacer en español. Sin embargo, cuando el docente escribe en la pizarra el nuevo vocabulario, debe hacerlo en inglés. - ¿A dónde va la persona que no está bien? *Doctor*
    - ¿Qué debe pedir o solicitar antes de ir al doctor? *Appointment*
    - ¿Quién da las citas? *Secretary or Nurse*
  - ¿Quién va al doctor? *Patient*
    - Previamente, el docente ha escrito en un papelógrafo una breve conversación donde presenta las estructuras que se van a enseñar en este componente.

*Patient: I’d like to make an appointment to see Doctor Jones.*  
*Doctor’s Assistant: How about tomorrow at 10 in the morning?*  
*The next day...*  
*Doctor: How are you feeling?*  
*Patient: I have a sore throat*
    - Los estudiantes, en parejas, infieren el significado de la conversación. Luego, con toda la clase revisan que todos hayan entendido el tema de la conversación. Se dice cada oración y los estudiantes repiten. Se les informa que la expresión *I’d like to* es una manera formal de pedir algo (*Me gustaría*).
      - A continuación, el docente subraya las palabras *Make* y *okay*, y les pide a los estudiantes que la repitan para practicar la pronunciación del sonido /ei/
- CIERRE (20 minutos)
- Finalmente, los estudiantes se reúnen en grupos de 3 y escriben una conversación utilizando la estructura de la actividad anterior. El docente les indica que deben incluir información como saludos, preguntar el nombre, el número del teléfono y utilizar otra hora. Luego, cada grupo comparte su conversación con el resto de la clase.
- METACOGNICIÓN
- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*What did we learn today?*  
*Did you understand today’s lesson?*  
*How did you learn?*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 14 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
AT THE DOCTOR		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Interactúa y muestra interés en su interlocutor.	Intercambia información con su interlocutor acerca de un medicamento.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 minutos)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <p>➤ El docente revisa la tarea asignada, solicita voluntarios.</p> <p>El docente lleva a la clase imágenes de personas saludables y de personas enfermas, también, de comidas o actividades saludables y no saludables. Escribe a un lado de la pizarra la palabra <i>Healthy</i> y al otro lado <i>Unhealthy</i>. Luego, se les muestra a los estudiantes una imagen y les pregunta si lo que ven representa a alguien o algo saludable o no saludable. La pega en la pizarra y sigue así con las demás imágenes hasta clasificarlas todas. Después, les pregunta a los estudiantes qué hábitos deben practicar para llevar una vida sana, por ejemplo: No fumar, hacer ejercicio, comer muchas frutas y verduras, beber mucha agua, no tomar píldoras, tomar vitaminas, etc.</p>		
DESARROLLO (50 minutos)		
<p>➤ El docente hace la pregunta: <i>How healthy are you?</i>, y orienta a los estudiantes sobre cómo responder esa pregunta diciendo: <i>Very healthy, healthy</i> y <i>not healthy</i>. Luego, en parejas, un estudiante hace esa pregunta y el otro responde. Después cambian roles, el que respondió pregunta, y el que preguntó responde.</p> <p>El docente reparte copias de la separata <i>How are you feeling?</i> Seguidamente divide la clase en parejas y entrega a cada estudiante una copia. Un estudiante empieza a hacerle las preguntas a su compañero y marca la respuesta. Luego, el otro estudiante le hace las preguntas a su compañero. Después, cada uno hace la suma de los puntajes para darle el resultado de qué tan saludable es su compañero. Por último, algunas parejas voluntarias comparten la información con el resto de la clase.</p> <p>➤ Los estudiantes reciben copias de la separata <i>I'd like to make an appointment</i>. A continuación, la clase se divide en parejas y da una copia a cada uno. Luego, les pide a los estudiantes que hagan un diálogo utilizando como ayuda las frases que allí aparecen. Una vez escriban el diálogo, lo actúan en parejas intercambiando roles. Después algunas parejas voluntarias representan el diálogo al frente de la clase.</p> <p>➤ Los estudiantes comentan, cuando van al doctor, qué les da para que ellos se sientan mejor. Una vez los estudiantes den sus respuestas. Es muy probable que una de las respuestas sean "Pastillas", entonces, el docente les pregunta qué información tienen los frascos de pastillas. El docente escribe en la pizarra el vocabulario de este componente mientras los estudiantes van dando las respuestas: <i>Pills, directions for use, three times a day, do not take, more than, keep away, adults, children</i></p> <p>➤ Previamente, el docente escribe una de las siguientes palabras en tres papelitos.</p>		

En clase, tres voluntarios pasan al frente y a cada uno de entrega un papelito para que haga la mímica de los términos allí escrito: *Headache, backache y stomachache*". Una vez los estudiantes adivinen, el estudiante escribe la palabra en la pizarra, el docente la pronuncia y todos repiten.

- El docente dice a los estudiantes que, cuando ellos o las personas están enfermas, no pueden ir a estudiar o a trabajar. Luego, muestra la imagen de una persona que está enferma, entre todos le ponen un nombre y el docente les explica que van a ayudarlo a Juan, por ejemplo, a escribir un correo para su jefe informándole que no se sienten bien y que no puede ir a trabajar.
- En la pizarra, el docente escribe primero la estructura del correo con ayuda de los estudiantes, quienes pueden usar español para dar sus ideas: *email address, subject line, appropriate greeting, message, closing and sign-off*. Luego, entre todos escriben el correo. El siguiente es un ejemplo:

To: *sanchez@hotmail.com*

Subject Line: *Out Sick*

Appropriate Greeting: *Dear Mr. Sánchez,* Message: *I'm sorry. I can't come to work today. I don't feel very well. I have a headache and sore throat.* Closing: *Regards.*

Sign-off: *Juan*

CIERRE (20 minutos)

Finalmente, en parejas, los estudiantes le escriben un correo a uno de sus profesores informándole que no pueden ir a estudiar porque no se sienten bien. Al terminar de escribirlo, cada pareja se reúne con otra pareja y leen sus correos.

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*What did we learn today?*

*Did you understand today's lesson?*

*How did you learn?*

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 15 – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
AT THE DOCTOR		
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se expresa oralmente	Expresa con claridad ideas, sentimientos y hechos.	Se hace entender con expresiones breves lexicales básicas sobre las partes del cuerpo y dolores relacionados a ellas.
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO ( 20 MINUTOS)		
<p>El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo <i>Good morning/ Good afternoon</i> según sea el caso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente revisa la tarea (<i>Homework</i>) por medio de diversas estrategias. Se recomienda el trabajo colaborativo.</li> <li>➤ El docente pega en la pizarra imágenes de tres frascos de píldoras, cada una especificando para qué es y quién la puede tomar. Luego pega tres imágenes de personas que padecen distintos dolores. En parejas, los estudiantes leen las etiquetas e indican qué medicamento es para cada una de las personas de las imágenes.</li> </ul>		
DESARROLLO (50MINUTOS)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes comentan cuáles son los pros y los contras de la medicina química o alopática, y la medicina alternativa o natural.</li> <li>➤ El docente reparte la separata <i>Easy Pain</i>. Seguidamente, divide la clase en grupos de tres.</li> </ul> <p>En las separatas, cada estudiante observa las imágenes y lee su descripción. Luego, lee las etiquetas de las botellas de medicina y las une con el paciente correspondiente. Después los tres estudiantes revisan sus respuestas. El docente les pregunta a los estudiantes si encontraron algo particular, como, por ejemplo, si uno de los pacientes no tiene medicamento para su malestar y si alguno puede tomar más de un remedio. La respuesta es que Claudio no tiene, mientras que Lucy tiene dos opciones.</p> <p>RESPUESTAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. b – Maria can take Head to Toe.</li> <li>2. a, b – Lucy can take Kidex and Head to Toe.</li> <li>3. Claudio can't take any of the pills.</li> <li>4. c – Fred can take Headeaze.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente dice a los estudiantes que, posiblemente, Claudio, el personaje de la actividad anterior, no haya podido ir a trabajar. Luego, les dice que van a suponer que no pueden ir al colegio y que le van a escribir un correo electrónico informándole la situación.</li> <li>➤ Luego, reparte la separata <i>Sam's Email</i>. El docente indica que van a escribir un correo electrónico y que se pueden ayudar de las frases que allí aparecen. Luego, en parejas, intercambian sus correos y tratan corregir los posibles errores de ortografía o puntuación.</li> </ul> <p>Después de haber recibido su retroalimentación, algunos voluntarios leen sus trabajos.</p>		

- En esta sección, los estudiantes aprenderán vocabulario relacionado con algunas partes del cuerpo. El docente les pregunta qué partes del cuerpo saben decir en inglés.

Después, por medio de una imagen, o pidiéndole a un voluntario pasar al frente de la clase, el docente señala las siguientes partes del cuerpo: *a hand, an arm, a leg, a foot, a finger, a toe, a head, a face, an eye, a nose, an ear, a mouth, some hair*. Cada vez que el docente diga una parte del cuerpo, los estudiantes repiten.

- Luego, el docente pone como ejemplo una de las partes y les indica que pueden usar el verbo *hurt* para expresar dolor. Les da el siguiente ejemplo dentro de un contexto de doctor y paciente:

*Doctor: How are you feeling?*

*Patient: My leg hurts.*

Después, un estudiante hace las veces de doctor y les pregunta a algunos compañeros *How are you feeling?* Y ellos responden usando la palabra *Hurts*.

Previamente, el docente alista imágenes que representen los siguientes términos: *pills, headache, backache, stomachache, sore throat, prescription, appointment, nurse and doctor*. En clase, los estudiantes se dividen en grupos de 4 integrantes. El docente les pregunta el término que hay en la imagen y, el grupo que sepa la respuesta la dice y luego un integrante pasa y la escribe en la pizarra. Si la respuesta es correcta y al escribirla no tiene errores de ortografía, el grupo gana un punto. Los integrantes del grupo pueden deletrearle la palabra al estudiante que la va a escribir en la pizarra. Nota: Los estudiantes no pueden tener ningún material a sus manos.

Luego, indica que, en una consulta médica, el doctor puede preguntar: *"How are you feeling?"* Y el paciente le puede responder, si el dolor es muy fuerte: *"I have a terrible stomachache"*, enfatizando la frase *a terrible*.

#### CIERRE (20 minutos)

- Finalmente, en parejas, un estudiante empieza siendo el doctor y el otro el paciente. El doctor le pregunta al paciente: *How are you feeling?* El paciente puede usar la estructura presentada anteriormente, o el término *hurts*. Una vez terminen, cambian roles.

#### METACOGNICIÓN

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas:

*What did we learn today?*

*How did you learn?*

*Did **you** understand today's lesson?*

## 2.3.- RESULTADOS DE LA EVALUACION DE SALIDA

**CUADRO 05: LISTA DE COTEJO - RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

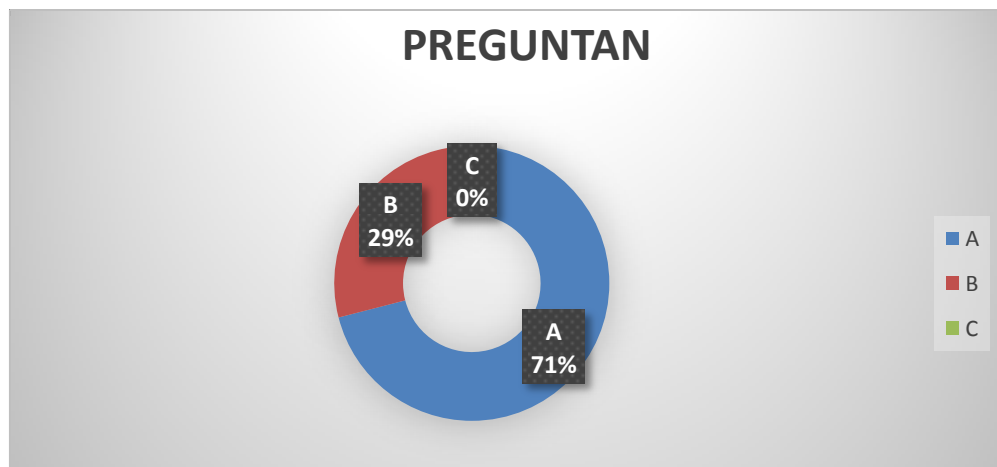
N°	ESTUDIANTES		PREGUNTAN			RESPONDEN		
			Usa recursos expresivos para preguntar.	Pronuncia correctamente cuando dice de donde viene.	Depende de mismo para preguntar.	Intercambia información con su interlocutor.	Intercambia información correctamente.	Responde preguntas sobre actividades diarias.
1	A.N.N		A	B	A	A	B	B
2	C.N.S		A	A	B	A	A	A
3	C.N.NJ		B	B	A	A	A	B
4	G.B.V		B	A	B	B	A	A
5	H.A.N		A	A	A	A	B	A
6	M.A.M		A	B	B	B	B	B
7	S.T.A		A	A	A	A	A	A
8	S.T.D		A	B	A	A	B	B
9	S.P.F		A	A	A	B	A	A
10	S.A.J		B	A	A	A	A	A
11	S.G.E		A	B	A	A	A	A
12	T.S.J		B	A	A	B	A	A
13	V.P.R		A	A	A	A	A	A
14	V.S.A		A	A	B	B	A	B
PUNTAJE		A	10	9	10	9	10	9
		B	4	5	4	5	4	5
		C	0	0	0	0	0	0
PORCENTAJE		A	71%	64%	71%	64%	71%	64%
		B	29%	36%	29%	36%	29%	36%
		C	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Lista de cotejo evaluación salida aplicado en julio 2017

**CUADRO 06: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE  
SALIDA MEJORAR LA EXPRESION ORAL MEDIANTE EL ROLE  
PLAY- PREGUNTAN**

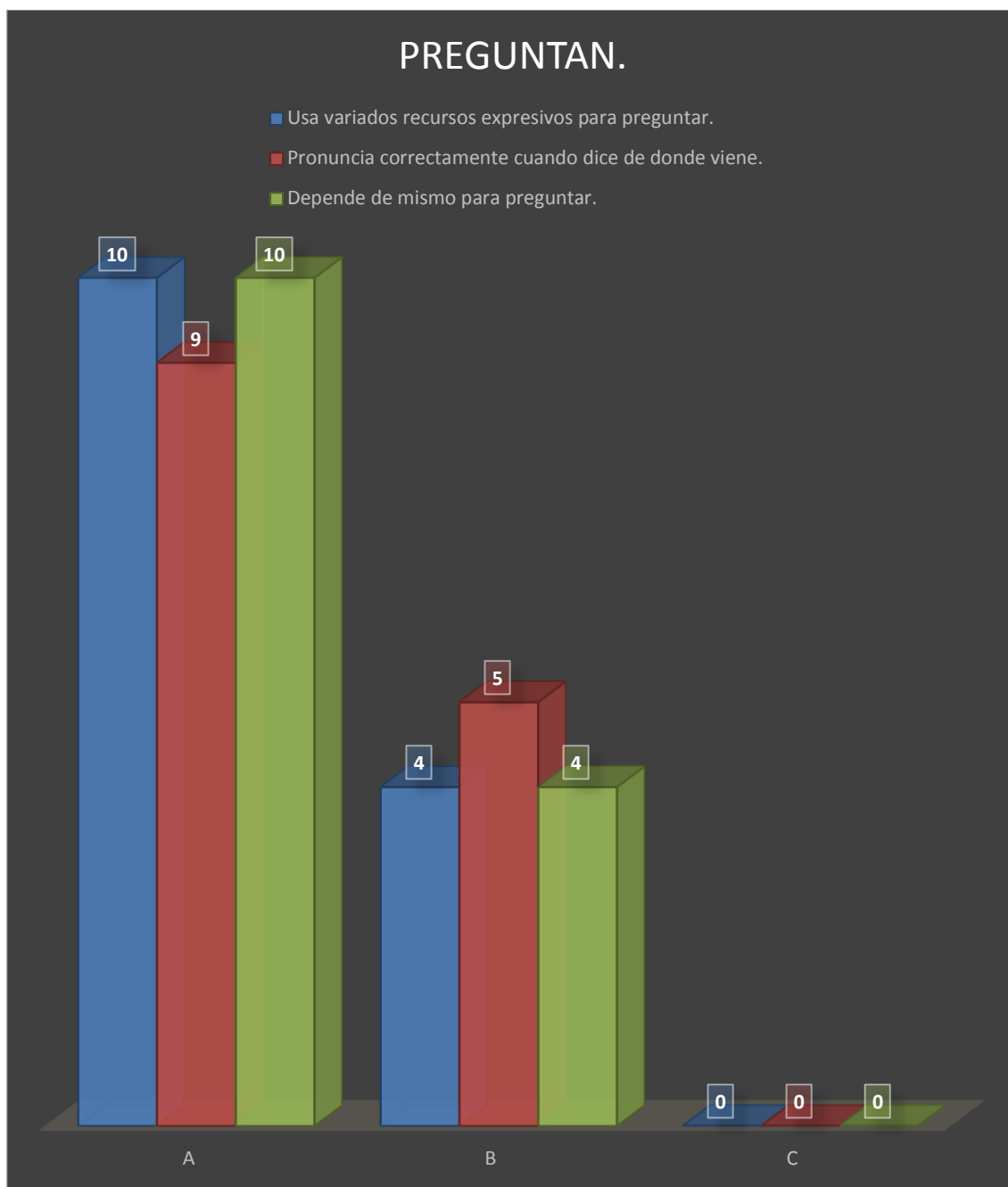
ITE M	PREGUNTAN	A		B		C	
<b>01</b>	Usa variados recursos expresivos para preguntar.	10	71 %	4	29%	0	0%
<b>02</b>	Pronuncia correctamente cuando dice de donde viene.	9	64 %	5	36%	0	0%
<b>03</b>	Depende de mismo para preguntar.	10	71 %	4	29%	0	0%
<b>PROMEDIO</b>		<b>10</b>	<b>71 %</b>	<b>4</b>	<b>29%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**EVALUACION DE SALIDA**



**Fuente: Resumen de la lista de cotejo julio 2017.**

**GRÁFICO 03: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA ROLE PLAY - PREGUNTAN**



Fuente: Resumen de la lista de cotejo julio 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA – ROLE PLAY – PREGUNTAN**

En el gráfico presenta los siguientes resultados de los 14 estudiantes a quienes se aplicó una evaluación de salida para poder saber el nivel alcanzado en su expresión oral con la aplicación del programa en su componente preguntar, tenemos que:

- En el primer ítem: 10 estudiantes que equivale al (71%) usan variados recursos expresivos para preguntar, quiere decir entiende y se hace entender al expresarse; en tanto 4 estudiantes que equivale al (29%) su aprendizaje está en proceso.
  
- En el segundo ítem: 9 estudiantes que equivale al (64%) han logrado pronunciar correctamente; en tanto 5 estudiantes que equivale al (36%) su aprendizaje de pronunciar correctamente está en proceso.
  
- En el tercer ítem: 10 estudiantes que equivale al (71%) no depende de otros para hacer preguntas; en tanto 4 estudiantes que equivale al (29%) su aprendizaje está en proceso.

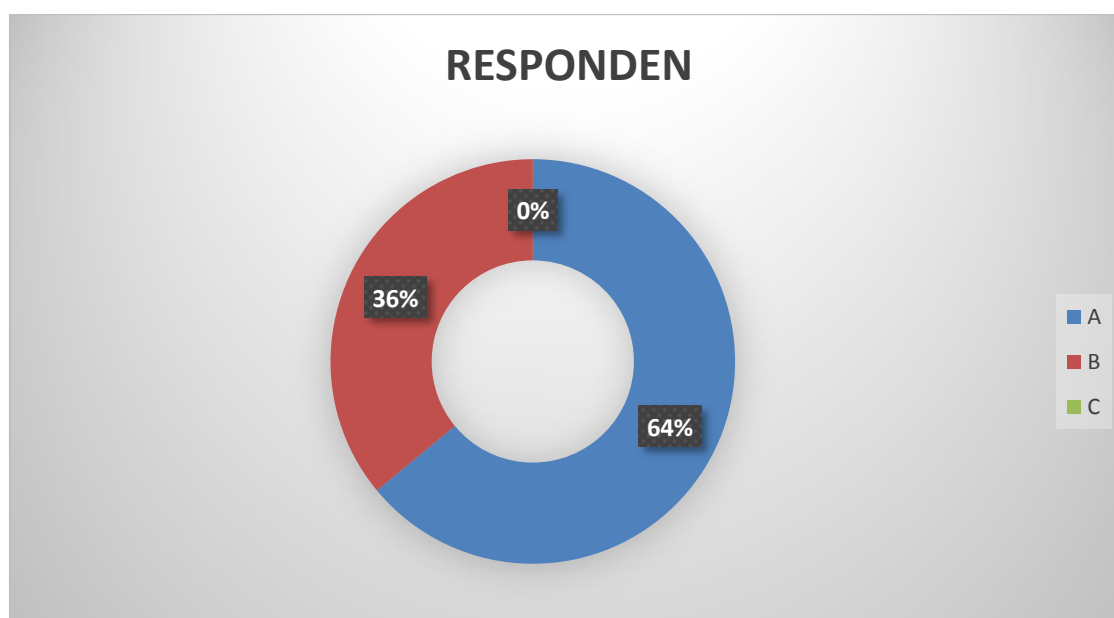
En la evaluación de salida los resultados reflejan un aprendizaje satisfactorio de como preguntar, usando variados recursos expresivos para formular preguntas, en el desarrollo de las sesiones se aplicó un programa para mejorar la expresión oral utilizando el role play, para el aprendizaje y empleo de la lengua extranjera sea bueno.



**CUADRO 07: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE  
SALIDA MEJORAR LA EXPRESION ORAL MEDIANTE EL ROLE  
PLAY- RESPONDEN**

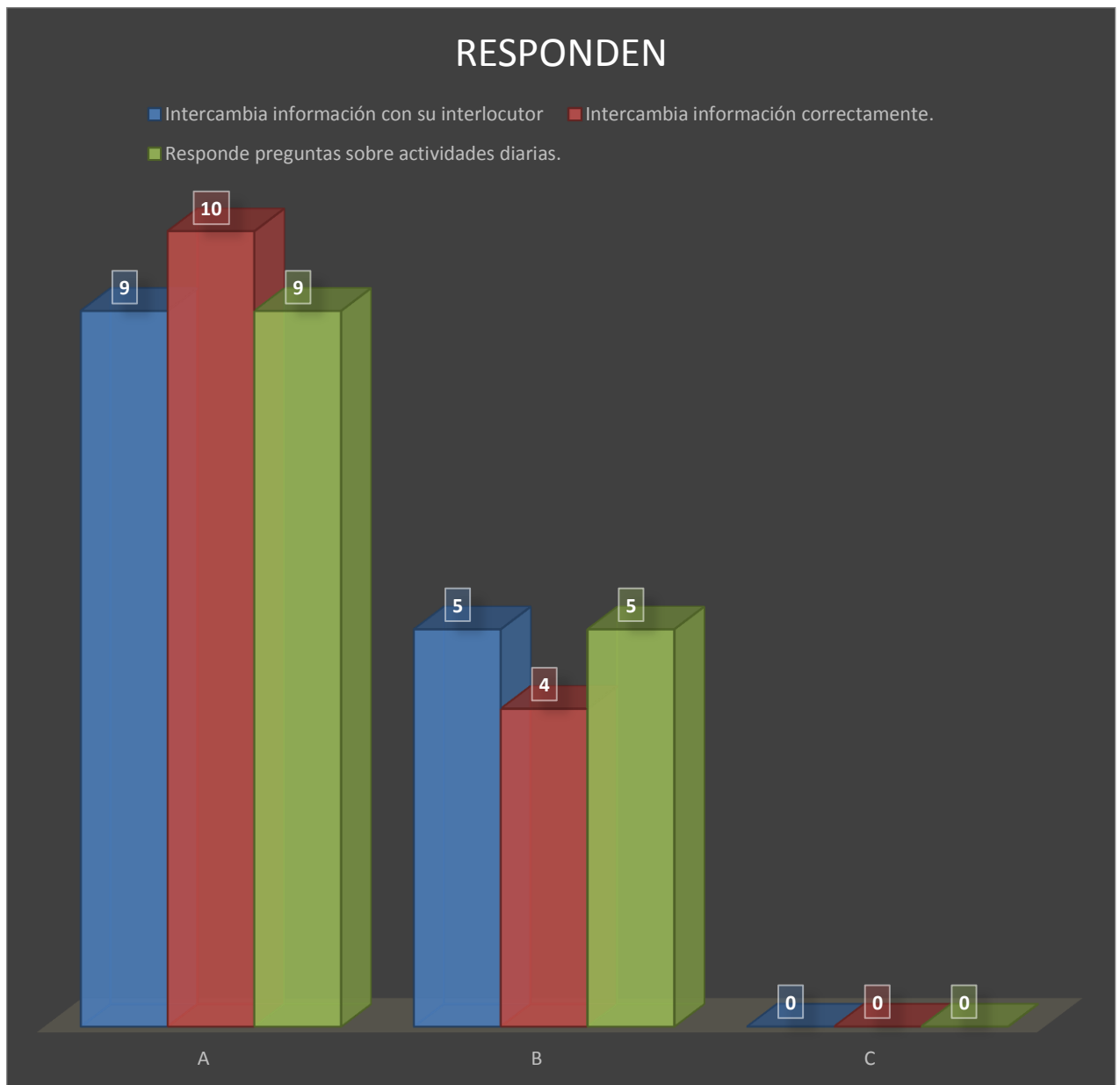
ITE M	RESPONDEN	A		B		C	
<b>01</b>	Intercambia información con su interlocutor.	9	64 %	5	36%	0	0%
<b>02</b>	Intercambia información correctamente.	10	71 %	4	29%	0	0%
<b>03</b>	Responde preguntas sobre actividades diarias.	9	64 %	5	29%	0	0%
<b>PROMEDIO</b>		<b>9</b>	<b>64 %</b>	<b>5</b>	<b>36%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**EVALUACION DE SALIDA**



**Fuente: Resumen de la lista de cotejo julio 2017**

**GRÁFICO 04: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA  
ROLE PLAY - RESPONDEN**



**Fuente: Resumen de la lista de cotejo julio 2017**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA – EXPRESIÓN ORAL – RESPONDEN**

En el gráfico presenta los siguientes resultados de los 14 estudiantes a quienes se aplicó una evaluación de salida para poder saber el nivel alcanzado en su expresión oral con la aplicación del programa en su componente responder, según la tabulación nos arroja el siguiente resultado:

- En el primer ítem: 9 estudiantes que equivale al (64%) hacen intercambio de información de manera adecuada con expresiones adecuadas con su interlocutor, quiere decir entiende y se hace entender al expresarse; en tanto 5 estudiantes que equivale al (36%) su aprendizaje está en proceso.
  
- En el segundo ítem: 10 estudiantes que equivale al (71%) han logrado intercambiar correctamente información con los de su entorno; en tanto 4 estudiantes que equivale al (29%) su aprendizaje de intercambiar información aun presenta dificultades, su aprendizaje está en proceso.
  
- En el tercer ítem: 9 estudiantes que equivale al (64%) responden con facilidad preguntas de sus actividades diarias frente a sus demás compañeros, en tanto 8 estudiantes que equivale al (36%) sus respuestas son vagas por tanto su aprendizaje está en proceso.

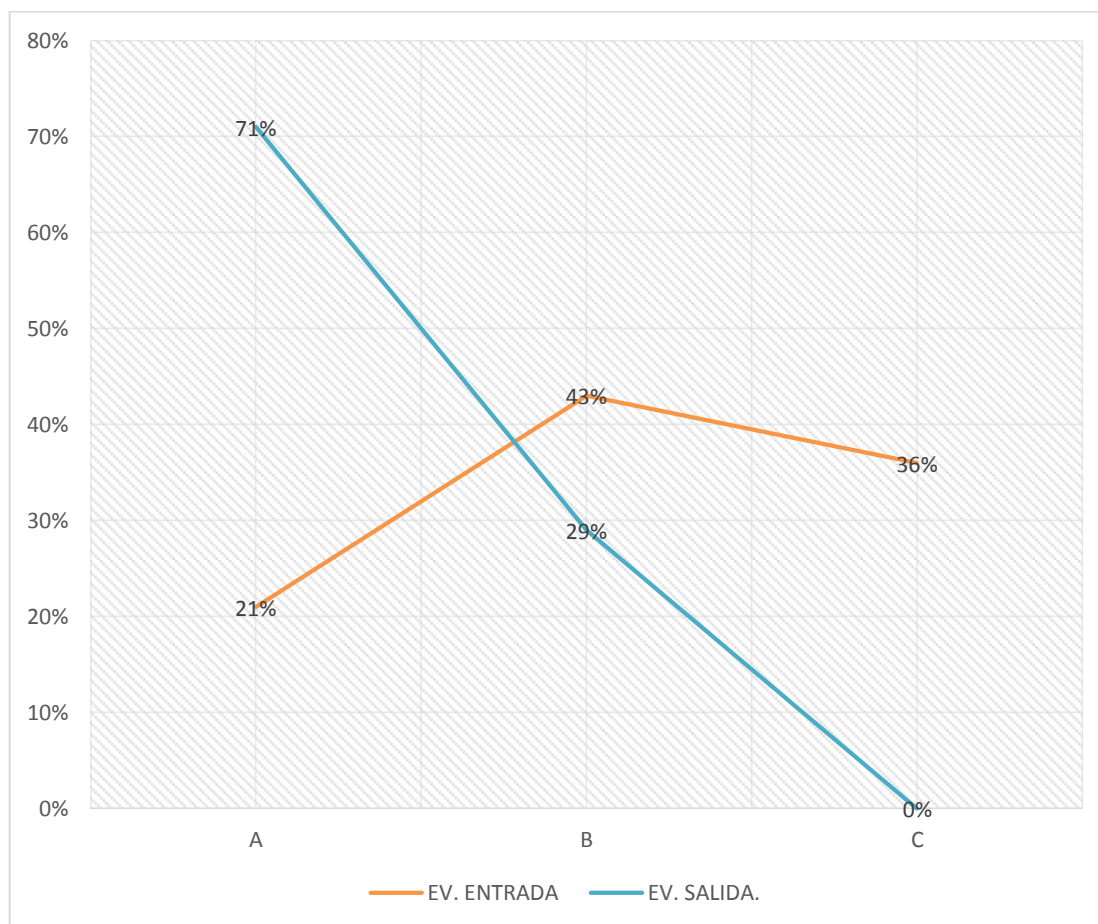
En la evaluación de salida los resultados reflejan un aprendizaje satisfactorio de como responder, usando variados recursos expresivos e intercambiando información correctamente, en el desarrollo de las sesiones se aplicó un programa para mejorar la expresión oral utilizando el role play, para el aprendizaje y empleo de la lengua extranjera sea bueno.

**CUADRO 08: CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS  
EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA - PREGUNTAN**

EXPRESION ORAL – PREGUNTA N	ENTRADA						SALIDA						LOGRO A
	A		B		C		A		B		C		
Usa variados recursos expresivos para preguntar.	3	21 %	6	43 %	5	36 %	10	71 %	4	29 %	0	0 %	71%
Pronuncia correctamente cuando dice de donde viene.	2	14 %	4	29 %	8	57 %	9	64 %	5	36 %	0	0 %	64%
Depende de si mismo para preguntar.	0	0%	5	36 %	9	64 %	10	71 %	4	29 %	0	0 %	71%
PROMEDIO	3	21 %	6	43 %	5	36 %	10	71 %	4	29 %	0	0 %	71%

**Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo aplicado en julio 2017**

**GRÁFICO 05: GRÁFICO DE BARRAS RESUMEN DE  
COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA ROLE PLAY**



**Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – julio 2017**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**

En el cuadro 5 se puede apreciar que los 14 estudiantes sometidos a evaluación de entrada y salida para desarrollar el plan de mejorar la expresión oral mediante el role play, se obtuvo un logro de un 71% de estudiantes usa varios recursos expresivos para interactuar con su interlocutor y pronuncia la lengua extranjera con claridad.

- En el primer ítem: usa variados recursos expresivos para preguntar, hubo un logro de un 71% (10) estudiantes quienes lograron realizar este ítem sin ninguna dificultad, quedando un 29% (4) estudiantes en proceso de aprendizaje.
- En el segundo ítem: pronuncia correctamente cuando dice de donde viene, hubo un logro de un 64% (9) estudiantes quienes lograron realizar este ítem demostrando dominio de las sesiones facilitadas, quedando un 36% (5) estudiantes en proceso de aprendizaje.
- En el tercer ítem: depende de sí mismo para preguntar, hubo un logro de un 71% (10) estudiantes quienes lograron realizar este ítem donde se vio que no depende de otros para expresarse y formular preguntas, quedando un 29% (4) estudiantes dependen de otros para preguntar y están en proceso de aprendizaje.

En los 3 ítems evaluados, se observa que los jóvenes y señoritas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en usar variados recursos expresivos oscilaban entre el 21% al 43 %; sin embargo, luego de la aplicación del programa basado exclusivamente para mejora la expresión oral, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 64% y 71%.

Por lo tanto, podemos afirmar que el uso del role play influye eficazmente en la mejora del desarrollo de la de la expresión oral de los estudiantes. Según los resultados obtenidos, los 14 estudiantes evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su expresión oral en una lengua extranjera.

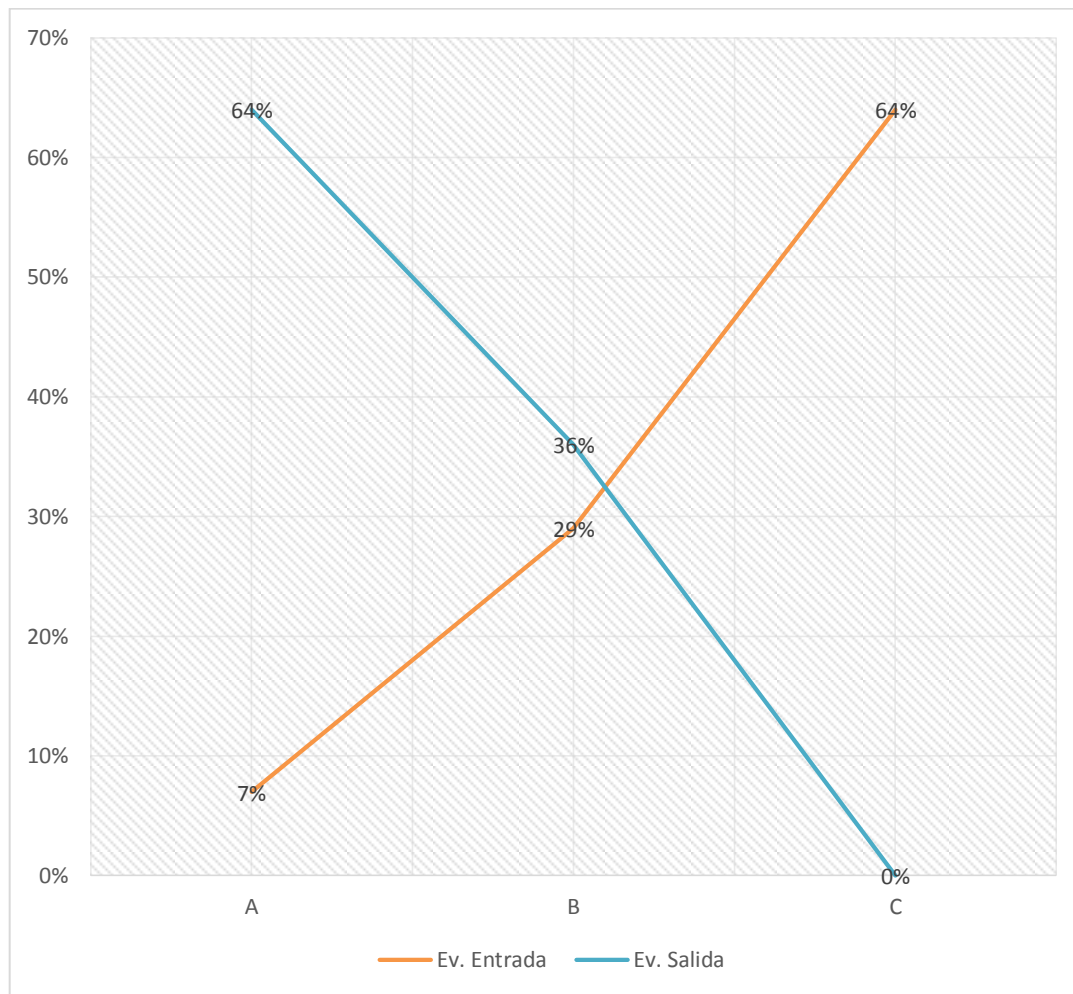
**CUADRO 09: CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS  
EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA - RESPONDEN**

EXPRESION ORAL – RESPONDE N	ENTRADA						SALIDA						LOGR O
	A		B		C		A		B		C		A
Intercambia información con su interlocutor.	0	0%	5	36 %	9	64 %	9	64 %	5	36 %	0	0 %	64%
Intercambia información correctament e	1	7%	4	29 %	9	64 %	10	71 %	4	29 %	0	0 %	71%
Responde preguntas sobre actividades diarias	2	14 %	4	29 %	8	57 %	9	64 %	5	29 %	0	0 %	64%
<b>PROMEDIO</b>	<b>1</b>	<b>7%</b>	<b>4</b>	<b>29 %</b>	<b>9</b>	<b>64 %</b>	<b>9</b>	<b>64 %</b>	<b>5</b>	<b>36 %</b>	<b>0</b>	<b>0 %</b>	<b>64%</b>

**Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – julio 2017**



**GRÁFICO 06: GRÁFICO DE BARRAS RESUMEN DE  
COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA ROLE PLAY**



**Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – julio 2017**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA (COMPARACIÓN DE RESULTADOS)**

En el cuadro 6 se puede apreciar que los 14 estudiantes sometidos a evaluación de entrada y salida para desarrollar el plan de mejorar la expresión oral mediante el role play, se obtuvo un logro de un 64% de estudiantes usa varios recursos expresivos para interactuar con su interlocutor respondiendo y pronunciando la lengua extranjera con claridad.

- En el primer ítem: Intercambia información con su interlocutor, hubo un logro de un 64% (9) estudiantes quienes lograron realizar este ítem sin ninguna dificultad, quedando un 36% (5) estudiantes en proceso de aprendizaje.
- En el segundo ítem: Intercambia información correctamente, hubo un logro de un 71% (10) estudiantes quienes lograron realizar este ítem demostrando dominio de las sesiones facilitadas, quedando un 29% (4) estudiantes en proceso de aprendizaje.
- En el tercer ítem: responde preguntas sobre actividades diarias, hubo un logro de un 64% (9) estudiantes quienes lograron realizar este ítem donde se vio que se expresa y responde preguntas, quedando un 36% (5) estudiantes dependen de otros para responder preguntas y están en proceso de aprendizaje.

En los 3 ítems evaluados, se observa que los jóvenes y señoritas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en usar variados recursos expresivos oscilaban entre el 7% al 29 %; sin embargo, luego de la aplicación del programa basado exclusivamente para mejora la expresión oral, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 64% y 71%.

Por lo tanto, podemos afirmar que el uso del role playing influye eficazmente en la mejora del desarrollo de la de la expresión oral de los estudiantes Según los resultados obtenidos, los 14 estudiantes evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su expresión oral en una lengua extranjera.

# **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## CONCLUSIONES

- El desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado de la Institución educativa Néstor Berrocal Falconí del Distrito de Chumpi Parinacochas Ayacucho, se detectó en un nivel bajo, luego de haber aplicado la evaluación de entrada.
- Se diseñó y aplicó un programa de intervención con uso del role play como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Néstor Berrocal Falconí del Distrito de Chumpi Parinacochas Ayacucho.
- Los resultados de la expresión oral en la evaluación de salida se pudieron determinar que en el componente preguntar; el 71% han logrado su aprendizaje, un 29% están en proceso. En el componente de responder; el 64% han logrado su aprendizaje, un 36% cuyo aprendizaje sigue en proceso.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida con respecto a la expresión oral; los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Néstor Berrocal Falconí del distrito de Chumpi Parinacochas - Ayacucho, han mejorado significativamente en sus componentes de preguntar y responder; por lo tanto, el programa de intervención didáctica usando el role play ha sido efectivo.

## RECOMENDACIONES

- A los docentes del área de inglés de la Institución Educativa Néstor Berrocal Falconí, se le recomienda desarrollar un programa uso del role play como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la expresión oral durante el desarrollo de las actividades en el aula, con la finalidad de contextualizar, y realizar sesiones de aprendizaje más interactivas y creativas que despierten el interés en los estudiantes y expresarse sin dificultad frente a su interlocutor.
- Continuar aplicando la propuesta para su validación y posterior generalización a fin de ir mejorándola para obtener mayores y mejores beneficios en la formación de estudiantes en el desarrollo de la expresión oral y perder el miedo cuando esta frente a la multitud, aun con dominio de una lengua extranjera será insertado a la sociedad de la competencia.
- Es necesario llevar a la reflexión crítica por otros investigadores, ya que es posible el perfeccionamiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar con aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARGLE, J. y GOODING, A.** (2011). La interacción en el juego de roles en la clase de inglés con estudiantes de segundo grado del colegio distrital Marco Tulio Fernández, para optar por el título de licenciado en educación básica con énfasis en humanidades e idiomas. Bogotá, Colombia. Universidad Libre.
- GIMENEZ, P.** (2012). Los juegos de rol. Hacia una propuesta pedagógica. Revista de literatura. Bogotá.
- GONZALEZ, M.** (2004). Lúdica y lenguas extranjeras. Cómo desarrollar habilidades comunicativas. Magisterio.
- HARMER, J.** (2001). The practice of English language teaching. Tercera edición. Inglaterra, Pearson Education Limited.
- ILLINCH, I.** (2001) Deschooling society. Citado por: HARMER, Jeremy. The practice of English language teaching. Tercera edición. Inglaterra, Pearson Education Limited. **KRASHEN, S.** (2001). The input Hypothesis: issues and implications. Citado por: HARMER, Jeremy. The practice of English language teaching. Tercera edición. Inglaterra, Pearson Education Limited.
- NATION, P.** (2001) Learning vocabulary in another language. Cambridge: Cambridge University Press.
- OXFORD, R.** (2005) Language Learning Strategies. What Every Teacher Should Know. Heinle and Heinle Publishers. United States of America.
- PARROTA, R.** (2000) El rol del juego de rol. Acantilado. Madrid, España.
- PASTOR, S.** (2006). Aprendizajes de segundas lenguas. Publicaciones de la universidad de Alicante, San Vicente de Raspeig.

- RODRÍGUEZ, A. y VÁSQUEZ, E** (2012). Influencia de la técnica juego de roles, basado en el enfoque comunicativo, en la expresión oral del idioma inglés de las alumnas de secretariado bilingüe del instituto da Vinci –Trujillo, para obtener el grado académico de: magister en educación con mención en docencia y gestión educativa. Trujillo-Perú. Universidad Cesar Vallejo.
- RODRÍGUEZ, M. y VÁSQUEZ M.** (2002) . El juego de roles y el enfoque comunicativo. Edamex. México.
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID.** “Vigotsky y su teoría constructivista del juego”, [en línea] [citado el 20 de marzo de 2013] **DISPONIBLE EN:** <http://pendientedemigracion.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- VILLALVA, A.** (2012) Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES. Industrial" Perú Birf de Juliaca", Para optar al título de segunda especialización en Didáctica del inglés. Puno-Perú. Universidad Nacional del Altiplano. Facultad de ciencias de la educación. Segunda especialización .

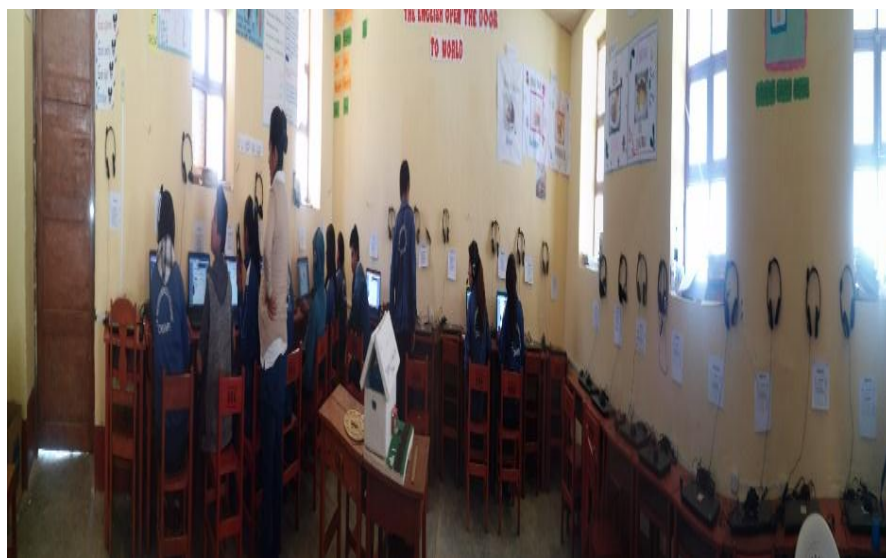


# **ANEXOS**

## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

### FOTOS DE ALGUNAS SESIONES DE APRENDIZAJE Sesión N° 03





## Sesión N° 08







## EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

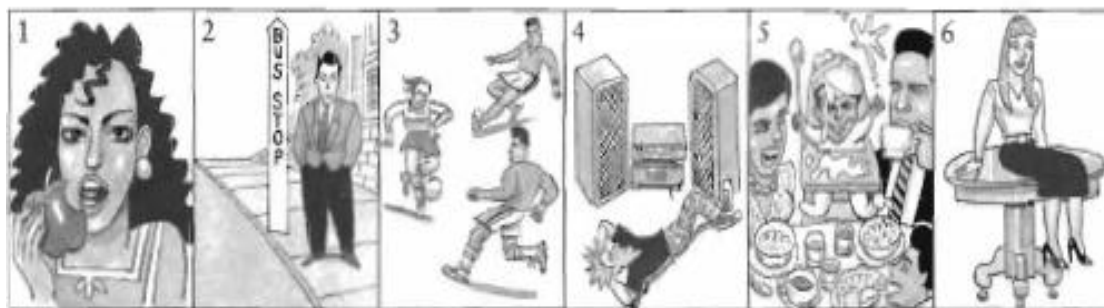
### ORAL ENGLISH EXAM

Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

1. Talk to your partner about you (name, age, likes and dislikes, preferences etc.)
2. Look at each picture and what is happening now.

eat have lie play sit wait



## EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

### ORAL ENGLISH EXAM

NAME: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

1. Talk to your partner about your routine.
2. Look at the following scene, what is happening now.

