

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

ESCUELA DE POSGRADO

**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**ENGLISH GAMIFICATION Y APRENDIZAJE DEL
INGLÉS EN EL CENTRO DE IDIOMAS - UNIVERSIDAD
NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO, 2019**

Tesis para optar el grado de maestro en Educación con mención en
Docencia e Investigación en Didáctica del idioma Inglés

Autor:

PILLACA MORI, DORIS RAQUEL

Asesor

YOVERA SALDARRIAGA, JOSÉ

Código ORCID: 0000-0001-5235-0270

Huaraz - Perú

2022

1. Palabras claves

Tema	Aprendizaje
Especialidad	Inglés

Línea de Investigación

Didáctica para el proceso de enseñanza - aprendizaje

2. Título

English Gamification y aprendizaje del inglés en el Centro de Idiomas –
Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019

3. Resumen

El objetivo de esta investigación fue estudiar cómo el programa English Gamification mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo del centro de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. La investigación es de tipo preexperimental y los alumnos participantes fueron 22. Para desarrollar el estudio se aplicó una prueba de entrada, posteriormente se aplicó el programa planteado y finalmente se aplicó una posprueba. Los instrumentos que se utilizaron fueron: una preprueba y su respectiva posprueba y una cartilla para la calificación clasificada por dimensiones. Al comparar las medianas de la prueba previa y la posprueba se halló una diferencia significativa de 8; por consiguiente, se admitió la hipótesis principal. La conclusión principal del estudio estableció que el programa aplicado sí mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en sus cuatro dimensiones: *speaking*, *listening*, *reading* y *writing* en los estudiantes que conformaron parte de la muestra.

4. Abstract

This research aims to study if the English Gamification Program is effective in english language learning in students from sixth cycle of the Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo Language Center.

The research was designed according to the preexperimental model and the students participants were 22.

The experimental group took the pretetest, after that the experimental group work with the proposet program. Finally they took the postest.

The evaluation instruments were the pretest, the postest, and a Likert scale using the four dimensions belonging to the variable dependent.

The results admitted the main hypothesis, because this hypothesis showed English Gamification program helped in the english learning process of the sample group.

Key words: Program, wrintg, reading, listening, speaking.

INDICE

	Pag.
Palabras clave.....	i
Líneas de investigación.....	I
Título.....	ii
Resumen.....	iv
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
Antecedentes de la investigación.....	2
A. Antecedentes internacionales.....	2
B. Antecedentes nacionales	3
C. Fundamentación.....	4
Método activo.....	5
Método lúdico.....	9
El juego.....	11
Juego didáctico.....	18
Método cooperativo.....	19
Estrategias.....	21
Programa English Gamification.....	23
Aprendizaje del inglés.....	27
1.1 Variables.....	36
1.1.1 Variable independiante.....	36

1.1.2 Variable dependiente.....	37
1.1.3 Operacionalización.....	39
2. Metodología.....	42
2.1 Tipo de estudio.....	42
2.2 Diseño.....	42
2.3 Población y muestra.....	43
2.4 Técnicas e instrumentos	43
2.5 Validación y confiabilidad.....	44
3. Resultados.....	45
4. Análisis y discusión de resultados.....	73
5 Conclusiones y Recomendaciones.....	74
5.1 Conclusiones.....	74
5.2 Recomendaciones	76
6. Referencias Bibliográficas	77
7. Agradecimiento.....	81
8. Anexos.....	101

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente nos encontramos en un mundo globalizado y multicultural y la importancia de la enseñanza y aprendizaje del inglés se ha incrementado en los últimos años. Conocer esta lengua es casi una necesidad imperiosa. Se podría considerar al inglés una de las lenguas más importantes en todo el mundo.

Ante este panorama, se convierte en importante toda investigación que se oriente a encontrar las mejores metodologías que consigan su aprendizaje. Asimismo, además de importante, el presente estudio es necesario por cuanto el número de estudiantes de la lengua inglesa en centros de idiomas e institutos es cada vez mayor y supera en la actualidad el 37% (Andina, 2017).

La investigación también contribuirá en el aspecto académico, puesto que consignará importante información teórica enfocada en la generación de metodologías adecuadas a la enseñanza del inglés dirigida al segmento infantil. Por supuesto, el impacto de este último aporte se encuentra en su utilidad multiactoral, debido a que, por un lado, los docentes podrán aprovechar los constructos teóricos compilados para este fin y, por el otro, los estudiantes fortalecerán sus capacidades vinculadas con las cuatro habilidades exigidas a los angloparlantes.

Con certeza se puede afirmar que, acompañando la importancia de fortalecer las competencias en la segunda lengua de los menores, se hace indispensable también la formulación de nuevas estrategias metodológicas para facilitar estos aprendizajes.

Por otra parte, esta investigación es viable por cuanto se cuenta con los recursos necesarios: humanos, bibliográficos, financieros y con el tiempo por parte de la investigadora para poner en marcha el estudio. Asimismo, es viable la obtención de los permisos correspondientes para proceder a su aplicación en el período cronogramado y en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Antecedentes de la investigación.

Sobre el tema abordado existen diversas investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional. Algunos de estos estudios tienen la finalidad de lograr el aprendizaje de idiomas extranjeros y otras lograr el dominio de una lengua específica como el inglés, a través de la aplicación de los principios de la gamificación.

A. Antecedentes internacionales

Vergara (2020), en su investigación para la adquisición del grado de maestro para la Universidad Pontificia Universidad Católica del Ecuador, desarrolló la tesis titulada *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*, esta investigación fue de tipo proyectiva, de diseño de campo, contemporáneo transaccional y multivariable. el objetivo primordial fue diseñar una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación, dirigida a los estudiantes de Bachillerato General Unificado, la población estuvo conformada por un total de 64 estudiantes. Al finalizar la investigación fue posible concluir que los estudiantes encuestados las prácticas docentes son las generadoras del

problema para el estudio de la Lengua y la Literatura ya que un 68% coincide en afirmar que si encuentran diferencias substanciales en la forma de impartir la asignatura en el nivel básico y en el bachillerato.

Macías (2017), en su investigación para la adquisición del grado de maestro para la Universidad de Casa Grande, Ecuador, desarrolló la tesis titulada *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. El estudio fue experimental, del tipo preexperimental con el objetivo de producir una mejora en el aprendizaje de las aptitudes matemáticas en los estudiantes de bachillerato de Guayaquil mediante una plataforma digital que emplea las técnicas de la gamificación. La investigación dejó como resultado que la aplicación del preexperimento contribuyó significativamente ($C = 0,958$) a mejorar las competencias de los estudiantes en el planteamiento y la resolución de problemas matemáticos.

Rodríguez & Galeano (2015), en su investigación de maestría para la Universidad Pedagógica de Colombia, desarrolló la tesis titulada *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*, donde se desarrolló un modelo cuantitativo cuasi experimental que contó con grupo control y grupo experimental donde se aplicó las técnicas de gamificación para la adquisición de vocabulario y dominio de los tiempos verbales en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Sikuaní Ciudad Jardín Norte empleando la capacidad didáctica del videojuego (Dracolingual) apoyado en técnicas de gamificación. La investigación dio como resultado el aumento significativo del dominio del

vocabulario y los tiempos verbales obteniendo una media de 18,19 frente a 14,67 del grupo no gamificado.

Por su parte, Alcázar (1993) desarrolló una investigación donde se enfocó en los importantes aportes de Skinner en la educación los cuales se desarrollaron entre las décadas del 50 y 60, se generaron teorías acerca de el aprendizaje de la lengua materna. Estas teorías se basaban en los principios conductistas, cuya explicación apunta a la adquisición lingüística como resultado de la imitación que realizan los niños, cuando a los refuerzos, tanto positivo como negativo ofrecido por los padres. Del mismo modo, se puede tomar estos principios para aplicar a la adquisición de idiomas extranjeros. Bajo esta óptica se presenta una aproximación a la corriente estructuralista, centrada en las formas por encima de los criterios técnicos del lenguaje.

Entre tanto, Parkinson (1990) trabajó su investigación en base al generativismo que explica que el uso de la gramática del nuevo idioma es importante pero no debe ocupar todo el tiempo de la clase. En la actualidad la pedagogía abocada a la enseñanza de idiomas extranjeros toma en cuenta las dos metodologías. Incluso, es posible establecer que la metodología inductiva presenta mayor efectividad en los primeros niveles, debido a que el ser humano en sus primeros años no alcanza a dominar las cuestiones gramaticales. Esto hace que tome como recurso el aprendizaje por imitación (lo mismo sucede en el aprendizaje de la lengua materna), dejando de lado o para el futuro la adquisición de conocimientos técnicos de la gramática. Con los adultos, en cambio, es necesaria una metodología deductiva, principalmente porque requiere aprender

la normativa gramatical del nuevo idioma, a fin de desarrollar comparaciones con su lengua original y sobre ellas construir diferencias y semejanzas.

B. Antecedentes nacionales

Mejía (2020), en su tesis de maestría titulada *La gamificación como estrategia del método de aprendizaje basado en proyectos para favorecer la gestión de proyectos como logro de aprendizaje del curso de Dirección de Proyectos en los miembros de la comunidad SEDIPRO de una universidad pública en Lima*, dispuso de una investigación explicativa del tipo investigación-acción, tomando como objetivo explicar la contribución de la gamificación en el aprendizaje que parte de proyectos y su gestión como indicador de aprendizaje en su muestra constituida por 19 estudiantes del área estudiantil de la Dirección de Proyectos de la Pontificia Universidad Católica del Perú. El estudio concluyó, que la gamificación es una técnica importante para la adopción de competencias y para el aprendizaje de la gestión de proyectos.

Anicama (2019), en su tesis de maestría denominada *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú*, utilizó el enfoque cuantitativo para su investigación cuasiexperimental, que contó con un grupo control y un grupo experimental. El diseño permitió establecer el objetivo de reconocer la incidencia de la gamificación en las calificaciones de los alumnos de la Universidad Autónoma del Perú matriculados en el ciclo 2019-I. El estudio alcanzó como conclusión que la gamificación potenció el rendimiento académico de los alumnos, específicamente en el curso de Psicoterapia conductual cognitiva, que fue el

módulo seleccionado para la experimentación. Dichos resultados quedaron graficados estadísticamente en las evaluaciones de pretest ($x=8.86$) y pos-test ($x=16.97$).

García (2019), en su tesis titulada, *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos* implementó una investigación siguiendo la ruta cuantitativa, con diseño experimental. Su objetivo se concentró en cuantificar porcentual y numéricamente la relación entre la Gamificación y las competencias matemáticas en 119 alumnos de 6to grado de la Institución Educativa 2071 César Vallejo, Los Olivos. El estudio dejó como conclusión que la gamificación está íntimamente ligada con el logro de competencias matemáticas ($r = 0,249$; $p = 0,017 < 0,05$), también que la relación entre las dinámicas de gamificación y las competencias matemáticas es estadísticamente significativa ($r = 0,287$; $p = 0,006 < 0,01$).

Cabrales (2008), desarrolló la tesis *Aplicación del programa Learning english is fun basado en el método directo para mejorar el aprendizaje significativo del idioma inglés en los alumnos del primer grado de educación secundaria 80820 Víctor Larco del distrito de Víctor Larco 2008*. La conclusión de la investigación enfatizó que la implementación del programa mencionado, que se apoyó en el método directo, logró mejorar el aprendizaje significativo de la lengua inglesa. En la investigación, se sometió al grupo experimental a la influencia del método directo, con el propósito de incrementar el aprendizaje

significativo. Esta etapa se realizó mediante la secuencialidad para la práctica del inglés. En total se cumplieron diez sesiones de clase.

Huayán (2008), en su tesis titulada *Programa basado en estrategias de aprendizaje significativo y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 5to grado de educación secundaria de menores de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión de Trujillo – 2008*, tomó como diseño el modo cuasi experimental, contando con un grupo control y otro experimental a los que les aplicó un pretest y post test. Se compararon los promedios del postest de ambos grupos, lo cual permitió establecer que la aplicación del programa Estrategias de aprendizaje significativo ejercieron una influencia significativa en la aprehensión del idioma inglés.

C. Fundamentación

- Método activo

Claparede (1960) recuerda que la educación para Tomás de Aquino es un proceso dinámico de desarrollo que implica las cuatro causas que Aristóteles descubre en todo cambio o movimiento. Él nos dice que todo ser humano tiene *intellectus pasivus* que también se encuentra en los animales y el *intellectus agens*; este último le permite traspasar la experiencia sensible y construir sobre los datos de los sentidos el mundo ideal del pensamiento. Así surgió la idea de dos principios pedagógicos: en primer lugar, que el maestro es solo un agente externo, porque el desarrollo del alumno solo será verdaderamente desarrollo cuando sea autodesarrollo, en segundo lugar, que el método de descubrimiento

es superior al método didáctico, esto involucra la actividad del alumno que es lo realmente educativo.

En el siglo XVI, el pedagogo español Luis Vives insistió en la necesidad de fomentar la actividad del alumno y medio siglo después Francisco Bacon hizo hincapié en el uso del método heurístico en la enseñanza.

Ausubel (1979) añade que en la metodología activa no solamente importa que los tiempos de clase sean espacios significativos y de construcción social. Los maestros también deben verse obligados a usar o escoger la metodología más adecuada en la que prime el área y contenido a enseñar de manera que el docente pueda llegar al alumno con claridad, a fin de ayudar al alumno a alcanzar su aprendizaje de forma constructiva.

La metodología activa se refiere a aquellas maneras creativas de guiar la clase haciendo que el alumno se involucre en construir su aprendizaje. Debe ser entendida como un procedimiento individual donde se construyen autónomamente ordenaciones de pensamiento por internalización o acomodación a las ya existentes. A esto se le conoce como conocimientos previos (Chiluiza et al., 2017).

En estas actividades de aprendizaje hay información que debe ser manejada, pero lo trascendental es el transcurso de plática y construcción para alcanzar la mayor comprensión, análisis, síntesis y evaluación de la nueva información.

Chiluiza et al. (2017) señala que los métodos activos se viven cuando se tienen en cuenta el desarrollo de la clase y la participación de los alumnos. La clase se desarrolla por parte del estudiante, entonces el profesor es el mediador u

orientador, un guía, un incentivador y no solo el que transmite el saber; de esa manera deja de ser un enseñante. Cuando no se aplica esta metodología los alumnos terminan aburridos, la clase se torna tediosa, se asiste por obligación, no se potencializa el ambiente y no se produce la meta del aprendizaje.

Esto significa que cuando los docentes no utilizan estrategias metodológicas que promuevan que los estudiantes estén en actividad, estos no muestran interés en aprender y el aprendizaje se da solo por obligación, entonces no alcanzarán aprender a aprender. Los estudiantes con un método activo estarán más motivados y predispuestos a aprender, así se lograrán aprendizajes significativos. Entonces, la metodología activa bien aplicada logrará aprendizajes significativos en los alumnos porque se sentirán motivados y lograrán un mejor rendimiento académico (Chiluza et al., 2017).

Sánchez (2000) refiere que en el método activo la participación del alumno es muy importante para lograr experiencias de aprendizaje. El estudiante actúa motriz y cognitivamente, el profesor desempeña un papel de guía y facilitador de todo el procedimiento. Así se inicia con la utilización de otros recursos y otras materias en la enseñanza de los idiomas. Un ejemplo es el uso del megáfono, proyector, diapositivas, laboratorio de idiomas, etc. Una clase apoyada en esta metodología se identifica por el aprendizaje activo. El estudiante participa de continuo; no obstante, como los materiales que se utilizan en la clase son elaborados por profesionales, hace que el maestro cumpla más el papel de intermediario, haciendo llegar al alumno solo la consigna que se encuentra en los manuales de enseñanza, quitándole espacio

para la creatividad y espontaneidad. La versión inglesa de este método fue llamada Método global audiovisual-oral.

- **Método global audiovisual-oral:** Este método emplea con frecuencia caricaturas, películas, cartas, láminas o alguna ayuda audiovisual para percibir semánticamente las partes o el todo y para prácticas diversas.

- **Método situacional:** Destaca por la utilización de gráficos y gestos para realizar repeticiones, reemplazos y conversiones o interacciones. Así, el estudiante utiliza dibujos para transmitir sus ideas y mensajes a los demás, logrando iniciar una conversación.

- **Método comunicativo:** Resalta la comunicación y la transmisión de conocimientos de manera horizontal entre el estudiante y el profesor. Igualmente el emplea de textos y TIC, el propósito es que el estudiante logre comunicarse en el idioma que está aprendiendo. De acuerdo con Sánchez (2000), este método no debe ser considerado solo para el desarrollo de la destreza oral, también puede usarse para ejercicios del lenguaje escrito. Es necesario resaltar que con la aplicación de este método el estudiante asumirá una función más activa y de autoaprendizaje. Se puede decir que la variabilidad y flexibilidad de este método hace posible la motivación constante en el alumno. Delmastro (2004) también habla de estrategias constructivistas que tienen que ver con el método activo. Señala que estas estrategias pueden lograr un efecto contundente por su carácter dinámico en la generación de definiciones y aprendizajes significativos. Dichos conocimientos son capaces de resistir

confrontación, aplicación y transferencia. Algunas ventajas que menciona la autora son las siguientes:

- Fomentan la interacción de los alumnos y motivan el trabajo en equipo.
- Otorgan más posibilidades a los alumnos menos aventajados, pues reciben el apoyo de sus compañeros más hábiles. En esta dinámica, reciben indicaciones e instrucciones. Por otro lado, disminuye su ansiedad y por consiguiente el bloqueo afectivo. Por último, se incrementa la disposición hacia el trabajo en equipo y el aprendizaje.
- Manejan mejor los aspectos teórico-conceptuales mediante la comprensión de la discusión, superando a las técnicas convencionales de repetición y memorización.
- Fomentan el intercambio de ideas y la discusión, lo que despierta el interés y motivan al estudiante a continuar investigando sobre los temas propuestos objeto de la enseñanza.
- Logran que los temas tratados en clase se registren en su mente con un grado más alto de significación para los alumnos.
- Contribuyen a recibir información gráfica y facilitan la interacción con los tópicos y definiciones de los temas desarrollados en clase para jerarquizarlos y compararlos.
- Integran los contenidos con los conocimientos previos.
- Son útiles para generar nuevos esquemas de estudio y de repaso para los alumnos.
- **Método Lúdico**

Para Chiluiza et al. (2017) los seres humanos desde bebés presentan necesidades lúdicas que son, además, formas imprescindibles para el desarrollo humano. Estas necesidades se prolongan durante toda la vida. En la infancia, por ejemplo, contribuyen en la motricidad, el desarrollo físico y cognitivo. En la adolescencia, la juventud y la adultez, en cambio, son un factor clave para la madurez de la personalidad y la capacidad de resolver problemas prácticos. Entre esos problemas se encuentra el desafío de adquirir aptitudes y estrategias para desarrollar el pensamiento lógico, táctico y creativo, un aprendizaje práctico para un sinnúmero de situaciones. Del mismo modo, se refuerza la voluntad, se ejercita la toma de decisiones y se fortalece la autoestima, entre otros valores humanos.

Con una auténtica recreación se incrementa la adquisición de prácticas convenientes que ejercitan la memoria e incrementan la energía del participante mediante el recuerdo. De esta manera se puede establecer la diferencia entre entretenimiento y recreación. El entretenimiento es evasión, entre tanto que la recreación es participación. Si la persona únicamente se entretiene caerá en la práctica del olvido. Poniendo un ejemplo, quienes recurren al alcohol y la estridencia musical adjudicarán sus momentos de diversión como momentos de consumo e incurrirán en la alienación inherente de este tipo de acciones. No habrá crecimiento interior u otro factor que conlleve al desarrollo personal.

Los maestros son los encargados de ver la recreación en la educación. Esta tarea constituye un reto en el que tendrán que buscar actividades de participación y no de entretenimiento para la evasión. En otras palabras, buscar promover una

actividad recreativa ejerciendo la capacidad de elección y de disfrute, con reglas no rígidas adaptables a las necesidades e intereses del estudiante. Bajo estos mismos criterios, se reemplaza la competencia con sus pares por una competencia consigo mismo, solo por el desafío de hacerlo cada vez mejor, a fin de abonar sus recuerdos positivos mediante vivencias agradables. Estas actividades deben ser lúdicas. (Chiluiza et al., 2017)

En este punto entra como un elemento determinante la voluntad lúdica de los participantes, factor que se hace posible cuando la recreación es electiva y participativa. Se debe evitar para ello incurrir en uno de los errores más frecuentes: transformar la actividad lúdica en una rutina deportiva con reglas complicadas y procesos agotadores que terminan dejando a un grupo como ganador y a otro como perdedor. Esta es la negación del método lúdico, cuya esencia son los juegos. La actividad lúdica consiste en experimentar, convertir algo de un estado a otro, descubrir nuevas maneras de hacer algo, encontrar alternativas diversas, dialogar sobre las impresiones que les dejó el ejercicio, lograr la inmersión del participante en la actividad y disfrutar de todo el proceso sin necesidad de recompensas materiales. (Chiluiza et al., 2017)

- **El juego**

En la infancia temprana es fundamental cada experiencia vivida, así como los conocimientos y capacidades idiomáticas que los menores empiezan a adquirir, pues les permitirá entender significados y estructuras, a la vez que construyen estrategias de comunicación.

El ente rector de la educación en el país propone plantea que la materia de lengua extranjera debe lograr la formación de los estudiantes con miras a hacerlos aptos para emplearla: hablarla, comprenderla, leerla y escribirla.

Según Ricoy & Sabella (2013) una cantidad mayoritaria de estudiantes dicen que es poco motivador el aprendizaje del idioma inglés en el colegio. Por este motivo se busca que los menores logren usar el lenguaje incrementándolo de manera atractiva, dinámica y agradable.

A fin de lograrlo, la utilización de recursos lúdicos debe dar pase a una pedagogía del inglés con naturalidad, sobre todo porque a lo largo de la historia el juego siempre ha sido una técnica de aprendizaje.

Desde la mirada de Erikson (1982) y otros especialistas coinciden en que los niños pueden alcanzar mayor motivación en las sesiones educativas de inglés cuando el facilitador propone juegos que emplean soportes audiovisuales, gráficos u objetos que reemplazan los recursos tradicionales y rutinarios; a saber, libros o fichas.

Moyles (1990), por su parte, afirma que las actividades lúdicas otorgan al proceso de enseñanza-aprendizaje motivación y diversidad, a la vez que generan expectativa y mayor concentración. Con estas condiciones los alumnos empiezan a confiar en sus capacidades. Asimismo, agrega que cuando la actividad está bien lograda el aprendizaje es seguro, pues parte de su estado actual sobre el cual construye nuevos conocimientos y destrezas.

Krashen (1984) desarrolló la teoría del monitor estándar ampliada. En cuanto a su hipótesis del filtro afectivo, Pastor (2004) destaca el concepto de motivación

que implica confianza en sí mismo y disminuye la ansiedad. En realidad, una mala aptitud afectiva: poca motivación, limitada autoestima y angustia por producir o entender; pueden producir un estancamiento, un bloqueo afectivo alto, que según Krashen impide que el *input* comprensible alcance la adquisición de la lengua, dificultando el aprendizaje.

Los docentes deberían llegar a una reflexión provechosa y consciente basada en los resultados que se alcanzan con estudiantes debidamente motivados. En medio de la diversidad de los estudiantes son múltiples sus capacidades e intereses. Estas son variables a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo esa lógica, Pastor (2004) considera que el éxito en el simple hecho de comenzar tempranamente la adquisición de una lengua. Su énfasis debe estar en consolidar las estructuras y dominio de su lengua materna.

De esta manera, la edad también se convierte en un criterio para tomar en cuenta.

Es posible sumar otro factor a este proceso: la aptitud, cuya manifestación visible es la habilidad para imitar e inferir. Son muchos los casos en los que se identifican niños con una facilidad evidente para repetir sonidos y anticiparse a las reglas gramáticas, pues las deducen. La sensación de quien posee estas habilidades se perciben en cómo disfrutan las lecciones que se le imparten.

De igual manera, debe considerarse la motivación de los estudiantes. Esta es la primera dimensión a la que todo docente debe estar atento. Se conoce dos clases de motivación, la motivación integradora, que se asimila a la cultura meta; y la

motivación instrumental, con un objetivo más directo, por ejemplo la aprobación de un examen. Esto hace pensar que la motivación integradora es más fructífera, pero si existe una motivación instrumental clara se logran fines específicos en la enseñanza.

De igual forma, la actitud es otro factor para tomar en cuenta. Esta puede ser positiva o negativa frente al proceso de aprendizaje y sus componentes: el maestro, los otros alumnos, el salón de clases, los recursos didácticos, etc. El reto consiste, entonces, en fomentar una actitud favorable hacia el aprendizaje.

Un elemento más es la personalidad, pues puede inclinar la balanza para permitir que el proceso de enseñanza-aprendizaje alcance sus objetivos. Un caso que ilustra esta verdad se observa cuando los niños tímidos tienen más posibilidades en sesiones estructuradas en las que el docente es el centro y no se da espacio a las actividades grupales. Ciertos rasgos que se destacan según la personalidad son el amor propio, extroversión, ansiedad, orientación a asumir riesgos, sensibilidad, empatía, rechazo, incertidumbre frente a la ambigüedad, etc.

Por otra parte, debe considerarse el estilo cognitivo, la propuesta que plantean los especialistas es la ejecución de esfuerzos al máximo para lograr la enseñanza. Lo que se busca es ofrecer a los estudiantes opciones para desarrollar actividades según su forma de aprender. No obstante, los estilos de aprendizaje varían con el tiempo, por lo que el profesor tienen que encargarse de estimularlos a conocer varios de ellos.

Es propio de los estudiantes aplicar ciertos atajos en sus propios procesos de aprendizaje. Estas herramientas le representan una oportunidad para el aprendizaje de un segundo idioma. Aunque las estrategias se pueden enseñar, es mejor aprovechar las técnicas innatas del estudiante. Los estudiantes atraviesan procesos largos y complejos en el que convergen diversos factores.

Es conocido que los estudiantes de los primeros grados disfrutan con los juegos adecuados a la enseñanza de los contenidos del curso. Mientras que por un lado son motivadores y divertidos, por otro ofrecen, en el caso del inglés, alternativas para perfeccionar la pronunciación, conocer su gramática y fortalecer las cuatro habilidades. En estas dinámicas, el juego es el medio para la práctica del vocabulario, repetir formas verbales y para distender los ánimos de los alumnos luego de los momentos expositivos de la sesión.

Se logra de esta forma que los alumnos desarrollen su disposición por participar y se facilitará la interiorización de los contenidos. Las dinámicas lúdicas aumentan el deseo por asistir y participar en la clase. Al incorporar los juegos en la enseñanza del inglés, se acepta esa lengua y se inspira el respeto por sus estructuras.

Entre las ventajas que se puede identificar en el empleo de juegos se encuentran:

- Conservan el interés durante la clase.
- La motivación se conserva y es fácil de estimular durante el proceso.
- Permiten el acercamiento saludable entre el docente y el alumno.

El resultado no tiene precio, pues contribuye al buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es lógico que si el alumno y el docente

disfrutan estos momentos de la sesión educativa, el efecto motivador está presente en ambos actores del proceso.

Sin embargo, siempre debe preverse las posibles dificultades que se enfrentarán cuando se implementan estas dinámicas:

- La posibilidad de fallar disuade a algunos estudiantes de participar con todas sus facultades y concentración. No obstante, el error es parte del proceso y eso debe quedar establecido en la clase.

- Durante los ejercicios lúdicos debe considerarse momentos de motivación cuando los participantes no consiguen desarrollar las indicaciones en los tiempos establecidos.

- En paralelo se deben generar las condiciones necesarias, si estas no existen, la participación será asumida como competencia y es posible que no hayan valores como el respeto por el compañero.

- Ver a los alumnos con un conjunto homogéneo es un error. El maestro sabe que cada estudiante tiene diferentes habilidades y deficiencias. Con eso en mente debe planificar los retos (Chacón, 2009).

- **Características de los juegos**

Para definir sus características, se debe partir de la concepción del juego como una dinámica planificada y orientada a objetivos educativos empleando como medio la recreación.

La tarea es incluir en el salón dinámicas lúdicas que originen un clima sin presiones en el que el participante interactúa con sus pares en una verdadera

comunicación basada en la experiencia; por consiguiente, es crucial tratar al juego como una auténtica labor de comunicación.

Los juegos alivian al estudiante y motivan su interacción creativa; cuando esos elementos se combinan con el planteamiento del uso del inglés como una necesidad, los resultados pueden ser muy positivos. Aun así, se debe plantar con cuidado la actividad lúdica, no como un relleno de la sesión, pues ello solo producirá que se pierda todo su potencial. La planificación debe darse previendo todas las situaciones imprevistas y los elementos del contexto que lo distinguen de otros ámbitos. Un proceso definido adecuadamente logra con facilidad la atención de los estudiantes y asegura que se mantenga su interés (Pastor, 2004). Bello (1990) propone ciertas condiciones que el docente debe tomar en cuenta para la ejecución de la actividad lúdica:

- La organización de la actividad: tiempo de duración, espacio a utilizar, número de participantes, objetivos a alcanzar.
- Definir los materiales que se emplearán para cada juego y cada etapa del juego. Definir las maneras de interacción que se esperan entre los participantes. Considerar las estructuras que lo compondrán: inicio, desarrollo y finalización. También deben ser planteadas desde antes del inicio de la actividad; deben explicarse con claridad para que los participantes conozcan de antemano las etapas del proceso y los objetivos propuestos.
- Si el juego propuesto responde a diversas modalidades, estas también deben quedar claras. Uno de los juegos más comunes es el de vocabulario, en el que se debe ubicar una palabra que no ha sido escrita, rellenar un espacio o

reemplazar un término con el vocablo adecuado. También están los juegos orientados a las estructuras gramaticales que contribuyen a posicionar nuevas estructuras en la mente de los estudiantes. Por último, también se encuentran los juegos de creatividad y comunicación; juegos más completos que articulan varias capacidades. El empleo de estos recursos lúdicos aseguran una mayor comprensión e impulsan la expresión de los participantes.

- Más allá de estas actividades lúdicas, las experiencias diarias también proporcionan posibilidades para diseñar nuevos juegos. A estos juegos se les puede dotar de mayor sentido empleando la imaginación; de esta forma, los juegos que se aprendieron en la lengua materna se pueden adecuar para favorecer el aprendizaje de la segunda lengua. Otra opción en la que se encuentran recursos para adecuar a la clase son los programas de televisión. Toda alternativa que provenga de otras áreas más allá de lo tradicional representa una opción y conseguirá llamar la atención de los estudiantes y retener su atención.

D. Juego didáctico

Martí (2019) manifiesta que los niños necesitan ocasionalmente correr hasta cansarse, reírse bastante, dar gritos y saltos. También señala que no siempre se debe seguir una pauta estricta para lograr lo que se quiere.

En esencia los juegos son técnicas participativas que favorecen la enseñanza, logrando orientar hacia una mejor dirección el aprendizaje y la conducta de los estudiantes. De esta manera se estimula la disciplina, pero sin perder la

autonomía del estudiante, su capacidad de decisión y autodeterminación. Así, permite que se adquieran los conocimientos y se potencien las habilidades bajo la motivación adecuada. Esta manera de trabajar proporciona al maestro una amplia variedad de procedimientos que entrenan al estudiante en la adopción de decisiones en el contexto de un ambiente agradable (Markela 2010)

Es por ese motivo que Chiluzza et al. (2017) agregan que las dinámicas lúdicas son actividades innatas que forman parte del crecimiento y la maduración de la personalidad de los individuos. Su práctica constante acrecientan la creatividad y ofrecen grandes posibilidades didácticas cuando incorporan elementos prácticos, intelectuales, valorativos y comunicativos.

Para entender cómo favorecen la actividad creativa es importante considerar los siguientes componentes:

- **Intelectual cognitivo:** Desarrolla la observación, la curiosidad, los contenidos lógicos, la imaginación, la ilusión, la decisión, la exploración acreditada, los conocimientos, las destrezas, los hábitos.

- **Volitivo- conductual:** Se estimula la crítica y autocrítica, la decisión, las cualidades, el orden, el respeto, la constancia, el tesón, el compromiso, la intrepidez, la precisión, la metodicidad, la fraternidad, la disciplina, la colaboración, la probidad, la confianza en sí mismo, la imitación con propósito.

- **Afectivo-emocional:** Se motiva el compañerismo, el logro, el agrado por el juego, el cooperacionismo, el espíritu de altruismo, brindar y acoger apoyo, etc.

Adicionalmente del beneficio que recibe el estudiante, también el docente obtiene réditos que se ven reflejados en la mejora de sus competencias técnico-constructivas, pues elabora y perfecciona las actividades lúdicas al incorporar juegos al proceso de enseñanza-aprendizaje. (Chiluiza et al., 2017)

E. Método cooperativo-reflexivo

De acuerdo con Johnson & Johnson (2012) este procedimiento se conformará por métodos de aprendizaje colaborativos sucesivos, yendo desde el uso de técnicas hasta el uso de marcos de enseñanza y estrategias (parte conceptual). Asimismo, el aprendizaje cooperativo se diferencia por la dimensión y la conformación del grupo, sus normas, sus roles, su finalidad y sus habilidades sociales.

Sus características son las siguientes:

- Los miembros del grupo practican una dinámica mutuamente responsable.
- Se produce una interacción directa y vivencial con el facilitador y con los compañeros.
- Logro de objetivos grupales mediante la responsabilidad y evaluación individual.
- Empleo de habilidades a nivel interpersonal y a nivel grupal.

- El método cooperativo en el aula de lengua extranjera

Un espacio al que se requiere prestar atención es el que involucra la interacción natural que surge entre los estudiantes. Es propicio desarrollar ciertas labores o asignaciones que exploten el aprendizaje cooperativo. La aplicación de esta estrategia contribuye a la motivación y los resultados de aprendizaje de los participantes. Además, también se favorece a que se estrechen los lazos entre alumnos y se propicie un ambiente de sana socialización que construyan nuevas opciones de mejora en los alumnos.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001:25) destaca actividades basadas en el método del aprendizaje cooperativo, cuya función es doble al estrechar los lazos entre estudiantes, pues por un lado genera un clima en la clase que impulsa el respeto y conocimiento mutuo y, por otro lado, consigue mejores resultado de aprendizaje tanto cualitativa como cuantitativamente.

Existen múltiples opciones para el desarrollo de sesiones empleando dicho método. En determinadas situaciones los propios participantes pueden tomar la decisión sobre quiénes integrarán sus equipos de trabajo. Esta forma funcionarán cuando el docente haya previsto la posibilidad de resolver el caso de un alumno que se haya quedado sin grupo.

Otra posibilidad es dejar que el azar se encargue de establecer los grupo a través de un sorteo. Esta dinámica ha sido muy empleado por los docentes escribiendo los nombres de los participantes o señalando el número del grupo que integrarán en un papel y pidiendo que cada alumno escoja uno.

Es en virtud a estas acciones sencillas como el docente puede iniciar que las dinámicas de participación e interacción se vuelvan parte de la cultura dentro y fuera del aula de clase.

F. Estrategias

- Uso de textos literarios

La combinación de los recursos basada en los objetivos que busca el docente debe llevar su mirada aprovechar opciones como el uso de bibliografía adecuada a la edad o nivel de preparación de los estudiantes de la segunda lengua.

Si bien apoyarse en libros guía son recursos muy utilizados, se debe evitar su abuso para no incurrir en los vicios de la enseñanza tradicional. Es importante, entonces presentarlos con un significado y propósito diferente, a fin de que el estudiante no los vea como algo aburrido. Por ejemplo, el apoyo de textos provenientes de periódicos o revistas, o el uso de películas o vídeoclips pueden cumplir las veces de un libro para determinados fines por su uso de un lenguaje real.

Los textos escritos pueden servir mucho en la enseñanza de un idioma. Según Pastor (2004), existen varias técnicas posibles de ser aplicadas para a inmersión en la segunda lengua.

A continuación se considerarán algunas de las alternativas que han demostrado con resultados positivos cómo se puede contribuir a la adquisición de una segunda lengua mediante textos escritos:

- Canciones

La utilización de las canciones nunca debería faltar en la enseñanza, pues es una alternativa móvil y llamativa que facilita la asimilación de estructuras y contenidos de los idiomas, particularmente del inglés. También, este recurso anima, recrea y conserva la atención en la clase. Los alumnos aprenden con facilidad las canciones, las repiten y entonan y, casi sin proponérselo, aprenden las letras y suman estructuras gramaticales. Hay quienes incluso le añaden el baile con el fin de hacer más dinámico el momento de la sesión.

Si se consideran las precisiones de Chacón (2009), el empleo del *singing* es efectivo y eficaz para la familiarización con estructuras simples y complejas e incluso su afirmación en el caso que dichas estructuras ya hayan sido presentadas en la teoría a los alumnos. Del mismo modo, es significativo el incremento de su vocabulario y la facilidad para incorporar las nuevas palabras aprendidas a las oraciones y diálogos elaborados por los alumnos.

Se puede sumar a las ventajas enumeradas existen precauciones igual de importantes. No es escaso el error de experimentar las ventajas de estos recursos y luego convertirlo en el único medio para el curso. El abuso de un recurso hará reducir al mínimo sus efectos positivos en el aprendizaje.

Entre las recomendaciones formuladas por Pastor (2004) para propiciar el aprendizaje significativo del inglés mediante el empleo de canciones se encuentran:

- Preparación de una adecuada introducción y análisis previo de las canciones elegidas para asegurar que los elementos lingüísticos sean precisamente los que corresponden a la sesión.

- Recopilar los saberes previos de los estudiantes, incluso sobre su familiaridad con el género y la canción elegida.

- Planificar un primer momento en el que se escuche la canción e inmediatamente formular las instrucciones de manera clara y precisa, por ejemplo, si la labor de los participantes será identificar palabras u oraciones para presentarlas al grupo o convertirlas a otros tiempos y modos, etc.

- Como parte del ejercicio se debe incluir un segundo momento para escuchar la canción que ayudará a confirmar la comprensión inicial del estudiante. Asimismo, la estimulación sonora puede ir acompañada de elementos visuales que potencien sus posibilidades; estas imágenes pueden ser fotografías, recortes o el propio video de la canción. El conjunto de elementos pueden desarrollar mayor interés en los participantes.

G. Programa EG English gamification

En esta investigación se implementó el programa educativo English gamification, tomando como consideración principal que los programas son herramientas curriculares que sistematizan la propuesta del docente para implementar estrategias y recursos a fin de conseguir los objetivos de un curso. (Psicopedagogía, 2018). Esta definición coincide con el planteamiento de (Fink 1995), quien establece que los programas educativos son un esfuerzo sistemático para lograr una serie de propósitos planificados de antemano.

A su vez, Fernandez (1996) pone énfasis en la posibilidad que permiten los programas para alinear un cuerpo de conocimientos teóricos con los aspectos metodológicos y las habilidades aplicadas de los estudiantes.

Frente a estas definiciones se rescata la utilidad del planteamiento de nuevas alternativas que contribuyan a alcanzar resultados de mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la elaboración de las propuestas expresadas en los programas educativos es primordial la selección de una secuencia de aprendizaje que no solamente contenga los pasos necesarios para el logro de los objetivos, sino que, además, se acondicione a la realidad en la que se piensa plasmar (Talanquer, 2015). Esta preocupación por establecer un proceso de la sesión educativa tiene una larga data. Desde los años 70 se difundió una de las primeras propuestas que consideraba tres pasos o momentos de la sesión: exploración, introducción de conocimientos y aplicación (Karplus, 1979) Igualmente, en un conjunto de investigaciones, muchos especialistas establecieron que el uso correcto de un ciclo de aprendizaje constituye un método muy eficaz que permite la asimilación de conceptos de manera individual y de sistemas de conceptos prácticos y funcionales. Los conceptos incrementan las destrezas del pensamiento crítico, el pensamiento independiente, y el pensamiento creativo, pues dotan de seguridad en el alumno al reforzar sus aptitudes para el aprendizaje y la aplicación de conocimientos orientados a la resolución de problemas y la adopción de decisiones basadas en el razonamiento (Lawson, 1994).

Para el filósofo John Dewey, lo que destaca sobre las experiencias que ocurren a cada momento es el significado que se les da a las experiencias; por eso, el gran reto de los educadores es construir significados en base a experiencias.

Estos planteamientos son la base de la teoría de la experiencia en la que se cuestionan las formas tradicionales y al ‘enjaulamiento’ en el aula (Dewey, 1920).

Las 5E, siguen un proceso en cinco fases también conocido con el modelo de las 5E; el que a su vez sigue una secuencia estructurada de acuerdo con la teoría constructivista (Piaget, 1998). Estas 5E consideran en primer término el enganche o estímulo: En esta etapa el profesor examina y utiliza los conocimientos previos de los alumnos para conducirlos al aprendizaje de nuevas verdades y concepciones sobre el tema propuesto. Una buena manera de producir un efecto positivo es a través de una pregunta motivadora, recordar alguna anécdota con valor útil para el tema, con el objetivo de que los estudiantes establezcan un puente cognitivo con el tema de la sesión (Molina, 2018).

Una segunda etapa, explicada por el mismo documento, se concentra en la exploración del tema a desarrollar: “Los alumnos interactúan de forma colaborativa para experimentar con actividades en las que se aprovechen sus saberes previos y habilidades; de esta manera generan nuevas respuestas a las preguntas planteadas y se orientan a un proceso de exploración” (p.110).

La tercera fase del ciclo de aprendizaje aborda la explicación del tópico programado: “Los alumnos exponen a partir de su reflexión personal sobre un concepto planteado, formular representaciones, interactúan con sus pares y contrastan sus avances. Prestan atención a las instrucciones del docente y en conjunto estructuran nuevas ideas complejas y completas” (p.110).

En un cuarto momento los alumnos proceden a la elaboración: “Los alumnos refuerzan su aprendizaje a través de actividades adicionales y componen gráficamente o mediante otra evidencia recursos que sintetizan lo aprendido. De esta forma, se involucran en la búsqueda de sus propias experiencias que aplican, amplían conceptos y habilidades aprendidas” (p.111).

Finalmente, el docente conduce a la fase de la evaluación:

(...) los estudiantes son retroalimentados con el objetivo de fijar los aprendizajes y decantar los elementos destinados a mejorar. Una de las maneras para entender la evaluación informal es verla a partir del comienzo de la secuencia de instrucciones ofrecidas por el profesor. Luego se complementa con una fase de elaboración. En allí cuando el docente identifica los avances de sus estudiantes, sus destrezas y habilidades (p.111).

El Programa EG: English gamification desarrolla 18 sesiones de aprendizaje en las que se emplea de manera dinámica la metodología lúdica.

Es posible maximizar los resultados de aprendizaje al facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera conjunta y en contraste con el estilo competitivo en el que el rol del estudiante se identifica más con la rivalidad que con la cooperación. Los métodos cooperativos permiten al docente organizar a los grupos de trabajo asignándoles roles que contribuyan a alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados en el programa EG (Johnson & Johnson, 1999).

H. Aprendizaje del idioma inglés

Entre los procesos mentales, el aprendizaje es considerado aquel en el que se fijan los actitudes, valores, conocimientos, habilidades y destrezas. Se orienta a facilitar el aprendizaje en el aula (Rodríguez, 2008).

No obstante, más allá de las acepciones naturales que evoca la palabra aprendizaje, se trata de un proceso que aun sigue siendo estudiado por los especialistas y cuyos alcances todavía no son aprovechados al máximo. El aprendizaje entendido como fenómeno que involucra procesos neuropsicológicos sigue siendo materia de observación permanente (Shunck, 2012).

Algunas variables que deben tomarse en cuenta para entender el aprendizaje como fenómeno particular que, pese a elementos comunes, tiene características que se alteran de individuo a individuo son: los ritmos y estilos, la indagación y reflexión en el contexto de la evaluación articulada y su multidimensionalidad: aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales (Flores, Castro, & Arias, 2016).

Kneller (1967), en la teoría idealista el docente de verdad debe orientar al alumno para lograr un aprendizaje que no sea un cúmulo de saberes simplemente adquiridos, sino que estos le sirvan para un mejor desenvolvimiento social, pues se debe aterrizar el aprendizaje en su utilidad práctica y funcionalidad, como por ejemplo, para conectar los conocimientos nuevos con las experiencias del pasado y encontrar en esta algo que la haga significativa.

Piaget explica que de la relación del hombre con el medio ambiente surge la teoría pragmática del aprendizaje donde la metodología de la inteligencia resulta el camino más adecuado para incorporar nuevos conocimientos, porque conocemos mejor si ubicamos y resolvemos el problema (Kneller 1967).

Tanto la curiosidad como el interés son agentes que motivan el aprendizaje pragmático. El estudiante aprende aquello que considera interesante y no lo que le dicen que debe aprender. Los alumnos que siguen este método de aprendizaje son frecuentemente los que alcanzan a ser líderes de las organizaciones y grupos humanos en los que se desenvuelven. Son los que promueven el interés por discutir, opinar, respetar las opiniones de los demás y valorar las propias, desenvolverse con libertad y alcanzar objetivos precisos (Solano 2002).

La teoría del aprendizaje es una construcción racional donde el aprendiz debe razonar, explicar, comprender y operar sobre el proceso del aprendizaje humano, todas estas acciones deben estar relacionadas entre sí. (Rich, 1992)

Dewey (1920) refiere que la educación está obligada a ser un laboratorio social en el que contacten los estudiantes con su realidad, con los hechos objetivos. De este modo el aprendizaje se torna en la experiencia permanente de la búsqueda de respuestas a lo aun ignorado. Una búsqueda activa y reflexiva del conocimiento.

- **Speaking:** Esta es una competencia comunicativa, que permite al sujeto recibir y enviar mensajes o expresiones orales que tengan significado.

Competencia o habilidad que permita la interacción del sujeto respetando reglas ya establecidas.

En palabras de Byrne (1986) la expresión oral es un proceso que sigue dos caminos entre el hablante y su oyente. Esto implica dos habilidades: una que se concentra en la producción verbolingüística y otra que se ocupa de la recepción y comprensión de los mensajes. Por supuesto, puede existir un nivel de riesgo de pérdida o distorsión de la información recibida; es allí cuando interviene la negociación de significados.

Por su parte, Vigotsky (1987) considera que la expresión oral implica emociones y pensamientos que se intercambian entre los participantes.

Ambos autores afirman que las personas se desarrollan en un contexto histórico-cultural en el que la comunicación desempeña un papel preponderante al tratarse de una actividad cotidiana ineludible que involucra cada ser humano con sus semejantes en la sociedad.

También Medina (2006) observa en la comunicación oral un transcurso mediante el cual el hablante interactúa con las personas y de forma dinámica intercambia papeles como interlocutor al que le corresponde codificar y decodificar los mensajes con el propósito de resolver sus expectativas comunicativas en la lengua extranjera. Desarrollar esta habilidad abarca un panorama amplio que parte del enfoque fundado en el lenguaje, ese enfoque que relleva la precisión; y llega hasta el enfoque constituido sobre la base del mensaje, ese enfoque que prioriza el significado y la fluidez con el estudiante como objeto supremo. Es el alumnos quien debe ser capaz de realizar actos comunicativos efectivos. Esta es la destreza esencial por antonomasia en el aprendizaje de un idioma extranjero y se puede afirmar que su efectividad radica

en la integración con las demás habilidades orales que conlleven factores cognitivos y afectivos.

El habla es el aspecto fundamental de la expresión humana, es el uso real que hace el ser humano de su lengua, a partir de esto se entiende que la expresión oral da a los alumnos la oportunidad de evidenciar sus competencias de comunicación empleando los vocablos aprendidos y la normativa gramática con sus respectivas estructuras. Además, Candlin (1993) ofrece indicaciones a tomar en cuenta:

- Saber lo que haces: La clase debe estar enfocada en aprender cómo hacer algo. Al iniciar la clase el alumno debe saber que va a hacer, cómo y para qué. De esta manera el estudiante sabrá como empezó y que fue capaz de aprender al final.
- El todo es más importante que la suma de sus partes: No se puede comunicar teniendo solo partes del nuevo idioma de manera aislada. Lo importante es desarrollar la habilidad de aprender un nuevo idioma para lograr expresar ideas, en determinado contexto.
- Las fases son igual de vitales que su estructuración: Las reglas del idioma tienen que enmarcarse en el contexto comunicacional.
- Para aprenderlo hazlo: Al realizar las actividades en el aula, el alumno debe sentirse inmerso, dándole la oportunidad de tomar decisiones, y de generar retroalimentación.
- Los errores no siempre son errores: Es necesario ser flexibles con los errores de los alumnos en las diversas fases del proceso de aprendizaje. Estos deben

tener un propósito y permitir la negociación entre alumnos o docente-alumno, que permitan otros modos de realización del aprendizaje, mediante estrategias y estructuras de participación que permitan alternativas de solución, según las habilidades del estudiante, que el nivel de dificultad no sea tan alto a las posibilidades del alumno ni tan fácil que no demande esfuerzo, que se use la lengua extranjera en el proceso de la solución del problema, que ayude al estudiante a identificar el problema y la solución utilizando las capacidades de inferir, resumir, deducir, generalizar, transferir, etc, que esta tarea al finalizar sea evaluada por el alumno y el docente. (Candlin, 1993)

- **Reading:** También es una competencia que involucra el manejo del lenguaje, para decodificar mensajes escritos, combinar o conectar expresiones u oraciones escritas que tengan significado.

La lectura de una segunda lengua involucra un mayor grado de dificultad. Un estudiante de lengua extranjera llega a leer con la estructura de la lengua materna, para lograr leer un texto en lengua extranjera deberá usar ciertas estrategias, como almacenamiento de vocabulario, adecuación a la gramática nueva, sumado a estas, agenciarse del uso de organizadores gráficos, como mapas conceptuales, representaciones proposicionales, etc. (Díaz, 2004)

La habilidad de la lectura implica al menos tres habilidades a tomar en cuenta: primero, evocar las ideas principales; segundo, identificar y diseñar marcos retóricos capaces de sistematizar los contenidos; y tercero, vincular el texto leído con los saberes previos del lector (Díaz, 2004).

En el desarrollo del reading también existen algunas actividades que se podrán utilizar para lograr la comprensión lectora, por ejemplo: Leer un **texto que este** uno o dos niveles más arriba por el que estén los estudiantes, luego deberán subrayar las palabras nuevas, posteriormente deberán utilizar su diccionario para encontrar el significado, finalmente deberán escribir frases u oraciones utilizando la palabra nueva, cuanto mayor frecuencia exista en la repetición de esta palabra, será más sencillo aprenderla e incorporar al vocabulario cotidiano del alumno (Cooper, 1990).

Cooper (1990) resalta que el aprendizaje previo del vocabulario nuevo permite alcanzar tres objetivos importantes en la comprensión lectora:

- a) Aprendizaje de vocabulario nuevo, relevante en un texto.
- b) Aprender a pronunciar cualquier concepto clave que les sea dificultoso.
- c) Desarrollar un amplio vocabulario fácil de utilizar en cualquier momento.

Los estudiantes pueden realizar la lectura de dos en dos o de manera grupal, luego pueden intercambiar ideas, en función a la lectura realizada así podrán comprobar sus hipótesis, podrán identificar las ideas de cada segmento para plantear la idea principal y las secundarias, explicar con sus propias palabras lo que dice el párrafo, oración o frase y subrayar las palabras que les resultan difíciles de inferir para buscar el significado en el diccionario. (Sanchez, 2000)

- **Listening:** Esta es una competencia que comprende el conocimiento para comprender la información que será abarcada en diferentes situaciones y condiciones.

Esta competencia o habilidad también permite la interacción del sujeto respetando reglas ya establecidas.

Estudiar y aprender una nueva lengua implica cierto nivel de complejidad en cada habilidad, una de ellas es escuchar. Al principio se presenta el problema de reconocer sonidos por la diferencia fonológica que existe entre la lengua materna y la lengua extranjera. Es allí cuando el docente se verá obligado a emplear estrategias que ayuden al alumno a adaptarse a la nueva lengua. (Díaz, 2004)

Cassany, Martha, & Gloria (2000) refieren que la habilidad de escuchar permite comprender el mensaje emitido por el interlocutor.

El desarrollo de las siguientes capacidades ayudarán a captar la información:

- Escuchar atentamente
- Enfocarse
- Tener claro el mensaje
- Diferenciar ideas principales y secundarias
- Formular interrogantes adecuadamente
- Responder convenientemente
- Respetar y esperar con paciencia para responder o preguntar
- Poder preguntar frente a una duda

Caviedes (1987) Al aprender una nueva lengua es necesario pronunciar como los nativos, muchas veces se hace tedioso porque los estudiantes no son nativos, pero no se puede quitar la importancia que le corresponde para esto es necesario ejercitar la fonética y desarrollar la audición con los siguientes ejercicios:

- Discriminación auditiva en parejas.
- Elección del sonido correcto.
- Agrupar sonidos similares para identificar el significado de las palabras.
- Asociar sonido y grafía
- Localizar el acento y practicarlo
- Identificar la entonación
- Escuchar y repetir.
- Practicar mediante el diálogo.
- **Writing:** También podemos llamarle competencia gramatical, que abarca los códigos del lenguaje, también el vocabulario, la forma correcta de como formar oraciones, y la ortografía.

Escribir es más que solo poder graficar palabras, esta habilidad hace mayor referencia a la capacidad de redacción, de elaborar oraciones con sentido gramatical, realizar informes, etc, es decir sabe escribir aquel que puede redactar de lo más sencillo a lo complejo, aquel que está en posibilidades de establecer una comunicación coherente por escrito y, al mismo tiempo, redactar textos sobre temáticas diversas (Cassany, Martha, & Gloria, 2000).

Riva (2009) Por lo general, los estudiantes de lengua extranjera le ponen más énfasis al desarrollo de la expresión verbal y la escucha poniendo a un lado la redacción, quizá teniendo más en cuenta el principio de que el idioma es más oral que escrito, pero en este tiempo en el que la tecnología nos ha invadido se ha hecho posible el uso mayor de la escritura para transmitir información.

Según Chiluíza et al. (2017), la redacción es una de las habilidades más difíciles de incorporar al bagaje del estudiante. Pero con el uso de la producción escrita se puede comprobar el aprendizaje de las demás destrezas que involucran el aprendizaje de una lengua extranjera.

Muchas personas que están aprendiendo un nuevo idioma tratan de escribir mostrando su vocabulario nuevo, pero de manera enredada y mal empleada. Cuando lo mejor que se puede hacer es escribir oraciones o frases cortas y sencillas que, aunque parezcan sencillas esta es una mejor forma de aprender.

Para tener una buena redacción, Cassany, Martha, & Gloria (2000) refieren, se debe tener en cuenta el desarrollo de microhabilidades (motriz y mecánico, reflexión, selección y ordenación de la información) También debe considerarse el dominio del alfabeto, las palabras y los términos; es decir, unidades lingüísticas. También unidades a las que se puede llamar superficiales: caligrafía, ortografía y puntuación; así como las unidades llamadas superiores: párrafos, tipos de textos, etc; e incluso las unidades consideradas más profundas: coherencia, adecuación, etc.

El objetivo de enseñar un idioma no se limita a la explicación de la gramática, sino a lograr que el estudiante sea capaz de comunicarse en el nuevo idioma. De esta forma las sesiones se tornan más activas e interactuantes: los alumnos practican los signos orales y escritos a través de ejercicios reales y creíbles de comunicación. Es importante recalcar que la lengua materna debe estar en correspondencia con la actividad que se desarrollará de manera que se logre una eficiencia comunicativa. (Cassany, Martha, & Gloria, 2000)

Para poder desarrollar la expresión escrita es mejor dejar de lado la tediosa metodología tradicional de elaborar extensas redacciones sobre algún tema propuesto, el internet nos ofrece actividades más atractivas, es importante no hacerlo en lengua materna para luego traducirlo, es mejor usar la lengua extranjera que se está aprendiendo en todo momento, si se escribe una carta, una postal, un telegrama, descripción de características, una biografía, tomar apuntes, etc. (Arias, 2005)

Existen actividades en las que el estudiante se verá obligado a comunicarse y que el docente puede usar en las actividades como por ejemplo:

- a) Escribir un folleto turístico o anuncio publicitario.
- b) Dar instrucciones para hacer un dibujo u algún objeto.
- c) Redactar textos cooperativos: los estudiante deben redactar una oración de manera coherente siguiendo la idea previamente formulada por otro estudiante.
- d) Escribir cartas (penpal), una invitación o una postal, pedir trabajo, emitir una queja, etc.
- e) Escribir pequeñas notas periódicas de clase.
- f) Desarrollar una investigación, emitir un informe final y conclusiones.

Para realizar estas actividades se debán tener en cuenta las siguientes condiciones: Redactar frases y oraciones correctamente redactadas, respetar las estructuras gramaticales, emplear los conectores o conjunciones, utilizar un diccionario de inglés y dejarlo de usar en tanto sea posible. (Arias, 2005)

1.1. VARIABLES

1.1.1. Variable independiente

Programa English Gamification

Definición conceptual: La necesidad lúdica es un mecanismo del desarrollo humano surge desde los primeros momentos de vida y se extiende en la niñez, favoreciendo el desarrollo motriz y cognitivo. En etapas posteriores como la adolescencia, la juventud y la adultez da pasea una nueva misión, la de reafirmar la responsabilidad y la pericia para aceptar desafíos y encontrar soluciones a los problemas (Chiluiza et al., 2017).

Los programas, como English Gamification, permiten alinear un conjunto de conocimientos teóricos con los aspectos metodológicos y las habilidades aplicadas de los estudiantes para alcanzar mejoras significativas en el proceso de enseñanza aprendizaje Fernandez (1996).

Definición operacional:

Herramienta metodológica basada en la combinación del método lúdico y el método cooperativo con el objetivo de coadyuvar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del programa kids del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo en Ancash. El programa se desarrolla en 18 sesiones que siguen secuencialmente las etapas de estimulación, exploración, explicación, elaboración y evaluación.

1.1.2. Variable dependiente

Aprendizaje del inglés

Definición conceptual: El aprendizaje de un idioma involucra un proceso mental donde se desarrolla nuevas habilidades, destrezas y conocimientos, es una construcción racional donde el aprendiz debe razonar, explicar, comprender y operar el conocimiento nuevo.

El período de aprendizaje de una nueva lengua tendrá un desarrollo paulatino y dilatado que exige esmero y práctica. No es una tarea fácil que

se logre en un período corto y en el que convertirse en experto se alcance de una día para otro. (Rich 1992)

Definición operacional:

Proceso en el que se logra que los estudiantes del programa kids del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo desarrollen las cuatro habilidades en el aprendizaje del idioma inglés: speaking, reading, writing y listening.

Actualmente la enseñanza del idioma inglés es transversal a cualquier disciplina. El mundo globalizado ofrece muchas oportunidades de perfeccionamiento a los profesionales, pero esta ventana de opciones es mayor solo para quienes pueden acceder a la gran gama de bibliografía que se encuentra en lengua inglesa.

Vivimos en un medio donde se enseña el inglés de una manera muy básica, en los colegios escasamente se enseña dos horas de inglés a la semana y de manera monótona, lo que dificulta tener un grado avanzado de inglés para poder comunicarse y entender literatura que este en ese idioma.

Siendo que el centro de idiomas es también un lugar donde se refleja esta problemática, donde veremos si el programa English gamification mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo 2019. También se vió su influencia en las 4 dimensiones del aprendizaje que son: el speaking, ,listening, reading, writing.

1.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
	GENERAL:	GENERAL:	INDEPENDIENTE			
¿El programa EG: English gamification mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019?	Determinar si el programa EG: English gamification mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.	El programa EG: English gamification mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.	Programa EG: English Gamification	Estimulación	El docente despierta el interés de los alumnos.	18 sesiones del Programa EG: English Gamification
					El alumno manifiesta interés en el tema con predisposición a participar de la sesión	
				Exploración	El docente explora los conocimientos previos de los estudiantes para construir sus aprendizajes.	
					Los estudiantes participan en juegos donde desarrollan actividades que evidencian sus saberes y habilidades previas.	
				Explicación	El docente explica el tópico programado: conceptos, estructuras.	
					Los alumnos explican, comparten y comparan con sus pares sus ideas sobre el concepto dado.	
				Elaboración	El docente propicia situaciones para que el estudiante aplique los conceptos aprendidos.	
					Los alumnos representan históricamente situaciones que involucren el tema tratado.	
	El docente evalúa el nivel de comprensión de los alumnos sus habilidades y destrezas.					

				Evaluar	Los alumnos demuestran las competencias adquiridas durante la sesión.	
	ESPECÍFICOS:	ESPECÍFICOS:	DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
	1. Determinar si programa EG: English gamification mejora significativamente el speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.	1. El programa EG: English gamification mejora significativamente el speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.	Aprendizaje del idioma inglés	Speaking	Expresa con claridad sus ideas	Aporta ideas de acuerdo al tema.
					Elabora conversaciones realizando preguntas y respondiendo a las mismas.	
					Responde preguntas de acuerdo al tema planteado.	
					Entona adecuadamente sus expresiones en inglés.	
	2. Determinar si el programa “EG: English gamification” mejora significativamente el listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.	2. El programa EG: English gamification mejora significativamente el listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.		Listening	Comprende el mensaje de sus interlocutores.	Responde preguntas relacionadas a la conversación.
					Infiere el significado de textos orales.	Completa espacios discriminando información relevante.
					Analiza textos orales o escritos teniendo en cuenta la calidad de la voz para expresar ideas y opiniones	Intercambia información sobre el tema de conversación.
						Predice la intención del texto a través de preguntas

	3. Determinar si el programa EG: English gamification mejora significativamente el reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.	3. El programa EG English gamification” mejora significativamente el reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.		Reading	Comprende textos en nivel literal.	Reconoce los mensajes planteados en el texto.
						Entiende el significado de las palabras utilizadas en el texto.
					Analiza textos escritos teniendo en cuenta el mensaje para expresar ideas y opiniones.	Lee usando la entonación adecuada.
						Demuestra que comprende el texto respondiendo preguntas.
	4. Determinar si el programa EG: English gamification mejora significativamente el writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.	4. El programa EG: English gamification mejora significativamente el writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.		Writing	Elabora textos descriptivos con una estructura gramatical adecuada.	Escribe oraciones usando con propiedad el vocabulario.
						Escribe oraciones con cohesión.
						Escribe oraciones con coherencia.
						Compara elementos usando la correcta estructura gramatical.
					Compara elementos usando el vocabulario adecuado.	

II. METODOLOGÍA

2.1. TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio se define como experimental, por cuanto incluye la intervención en el problema identificado; en términos precisos, interviene en la variable dependiente para modificar los resultados de los aprendizajes (Tamayo, 2003). Es también un estudio transversal, pues no se prolonga en el tiempo para el recojo de datos. En cuanto a su enfoque, sigue la ruta cuantitativa, ya que los datos se expresarán numéricamente empleando criterios estadísticos a fin de probar la hipótesis. Por otro lado, tendrá un alcance explicativo.

2.2. DISEÑO

La investigación se ejecutó bajo el diseño preexperimental, para permitir la aplicación del programa English Gamification y observar su efecto y relación con la variable dependiente. El diseño incluye la aplicación de una preprueba al grupo experimental, lo que será seguido por la aplicación del programa propuesto y finalmente, se tomó una posprueba. Para seguir esta secuencia se tomó en cuenta el siguiente gráfico:

G O1 X O2

Dónde:

G. Grupo Experimental.

O1: Preprueba

O2: Postprueba

X: Manipulación de la variable independiente. Aplicación del programa.

“Estos diseños de un solo grupo con un grado de control mínimo son útiles como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad”.

(Hernández, Fernández, C. & Baptista, P., 2010, p.187).

2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio se encuentra conformada por 22 estudiantes del sexto ciclo del nivel básico de niños del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

La muestra será conformada por 22 alumnos del sexto ciclo del nivel básico de niños del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, el proceso de muestreo es intencional y por conveniencia de la investigadora.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica será un cuestionario a fin de recopilar información que revele el aprendizaje del inglés.

Los instrumentos que se utilizarán serán:

a) Pretest: Prueba de entrada que se aplicará al iniciar la unidad, con el propósito de conocer y evaluar los saberes previos de los alumnos.

b) Posttest: Prueba de salida que se aplicará al culminar la unidad, con la finalidad de evaluar el nivel de aprendizaje y si se logró los objetivos y la hipótesis planteada.

2.5. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

2.5.1 Validación

Para obtener la validez del instrumento se optó por desarrollar el juicio de expertos; así, se entregó el material a tres especialistas con grado de maestro y un tiempo de 10 días para analizar la claridad, congruencia, contexto dominio del constructo. Cada experto recibió información escrita sobre el propósito del instrumento, conceptualización de los constructos teóricos y operacionalización de las variables.

Los aportes de los evaluadores permitieron fortalecer el instrumento utilizado en la investigación y dejaron como resultado final su validez.

<u>Especialista</u>	<u>N° de DNI</u>	<u>Maestría en:</u>	<u>Observación al instrumento</u>
Vladimir Alejo Pérez	07572782	Educación: Investigación y Docencia universitaria	Válido
Walter Zanabria Pérez	31675145	Educación: Docencia en educación superior	Válido
Jim Montalvo Cárdenas	31681128	Educación: Investigación y Docencia Universitaria	Válido

2.5.2. Confiabilidad

Confiabilidad del instrumento:

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba de fiabilidad de Alfa de Cronbach, debido a que el instrumento utilizado es de tipo polinómico (Ordinal) (escala de Likert).

Tabla 2: Tabla de valoración Alfa de Cronbach

<u>VALORES</u>	<u>NIVEL DE CONFIABILIDAD</u>
0,53 a menos	Confiabilidad Nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad Baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable

0,72 a 0,99

Excelente Confiabilidad

1

Confiabilidad Perfecta

Fuente: Hernández Sampieri, Roberto y otros (2006). Metodología de la investigación Científica. Edt. Mac Graw Hill. México. Cuarta edic. Pág. 438 – 439

Resultados estadísticos de fiabilidad:

El programa English Gamification mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Tabla 3: Resultado de la prueba de Fiabilidad

Variable		Alfa de Cronbach
Aprendizaje del idioma inglés	Pretest	0.93
	Postest	0.95

Fuente: Resultados Spss versión 24.

III. RESULTADOS

En cuanto a la descripción de los resultados, en primer lugar se analizó el supuesto de normalidad a través de la prueba de *Shapiro-Wilk*, por cuanto el tamaño de muestra es inferior a 30 y es adecuado para este tamaño de muestra, para cada par de puntajes en los grupos según test. De esta manera, encontramos en el Pretest el grupo experimental $p(\text{valor}) > 0.05$, significación teórica. Del mismo modo, en el Postest el grupo experimental $p(\text{valor}) > 0.05$, con distribución normal experimental $p(\text{valor}) < 0.05$, significación teórica.

Tabla 1: Prueba de normalidad según, Shapiro-Wilk

Test	Shapiro-Wilk			Distribución	Prueba
	Estadístico	gl	Sig.		
Pretest Aprendizaje del idioma inglés	0,951	22	0,327	Normal	

Postest Aprendizaje del idioma inglés	0,836	22	0,002	No Normal	Rangos de Wilcoxon
Pretest Speaking	0,829	22	0,001	No Normal	Rangos de Wilcoxon
Postest Speaking	0,847	22	0,003	No Normal	
Pretest Listening	0,957	22	0,435	Normal	T Student
Postest Listening	0,915	22	0,060	Normal	
Pretest Reading	0,954	22	0,379	Normal	Rangos de Wilcoxon
Postest Reading	0,840	22	0,002	No Normal	
Pretest Writing	0,901	22	0,032	No Normal	Rangos de Wilcoxon
Postest Writing	0,814	22	0,001	No Normal	

Interpretación: La tabla 2, se observa el resultado de las pruebas de normalidad, según Pretest, Postest y dimensiones en los grupos experimentales. Donde los datos para la variable indican la presencia de una distribución normal en el Pretest, mientras que en el Postest el grupo experimental difiere de una distribución normal. Así mismo se realizó la prueba de normalidad para las 4 dimensiones Speaking, Listening, Reading y Writing, mostrando una distribución No Normal para la primera dimensión en el Pretest y Postest La dimensión Listening presenta una distribución Normal en el Pretest y Postest aplicando a este caso la prueba T Student. La dimensión Reading muestra una distribución Normal en el Pretest y No Normal en el Postest aplicando la prueba de Rangos de Wilcoxon para contrastar la hipótesis y en la dimensión Writing se aplicará también la prueba de Rangos de Wilcoxon debido a que difieren de una distribución Normal.

Interpretación: En la tabla 4 se observa una excelente confiabilidad en los resultados de la Prueba Pre test = 0.93 y Pos test = 0.95 respectivamente.

3.1 Resultados según test

Tabla 4: Resultado del nivel de Aprendizaje del idioma inglés antes de la aplicación del método English Gamification en VI ciclo del Centro de Idiomas, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Nivel	Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	[0 - 10]	13	59%
Proceso	[11 - 13]	8	36%
Logro previsto	[14 - 17]	1	5%
Logro destacado	[18 - 20]	0	0%
Total		22	100%
Mediana		10	100%

Fuente: Resultados Spss versión 24.

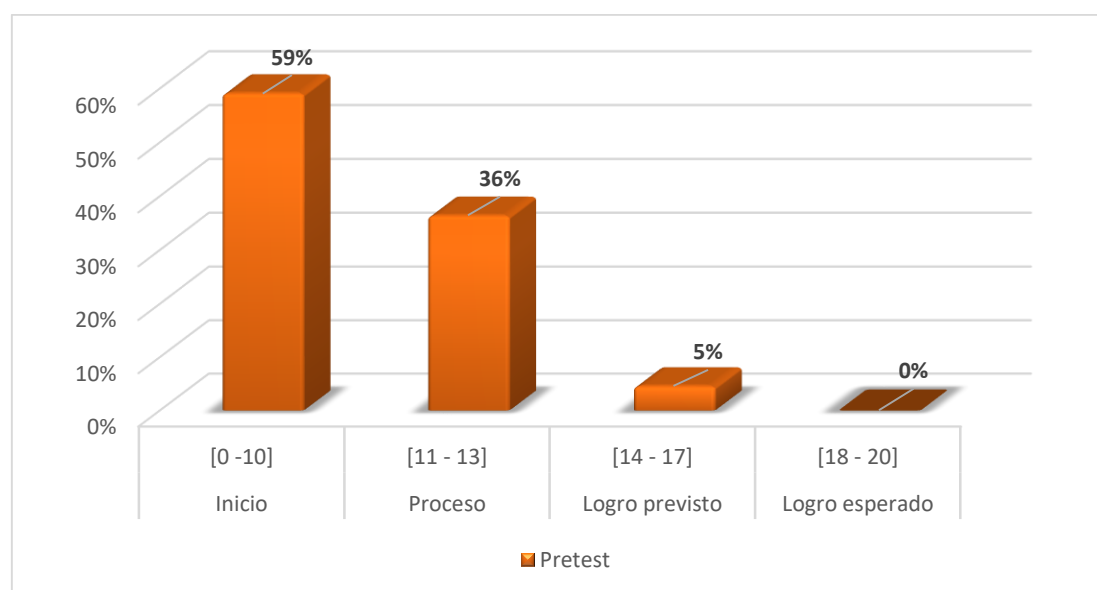


Gráfico 1. Gráfico de barra del nivel de Aprendizaje del idioma inglés antes de la aplicación del método English, según pre test.

Descripción. Según la tabla 4 y el gráfico 1 presenta los resultados del Aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental antes de la aplicación del Programa EG: English Gamification. Mostrando indicios de un inadecuado aprendizaje del idioma inglés pues los resultados muestran que el 59% de los estudiantes se encuentran en un nivel de Inicio del idioma inglés, mientras que el 36% muestran un nivel de Proceso de aprendizaje y sólo el 5% muestra un Logro previsto. Así mismo ninguno de los estudiantes muestra un nivel Logro esperado de aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 5: Resultado del nivel de Aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del método English Gamification en VI ciclo del Centro de Idiomas, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Nivel	Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	[0 - 10]	0	0%
Proceso	[11 - 13]	4	18%
Logro previsto	[14 - 17]	5	23%
Logro destacado	[18 - 20]	13	59%
Total		22	100%
Mediana		18	100%

Fuente: Resultados Spss versión 24.

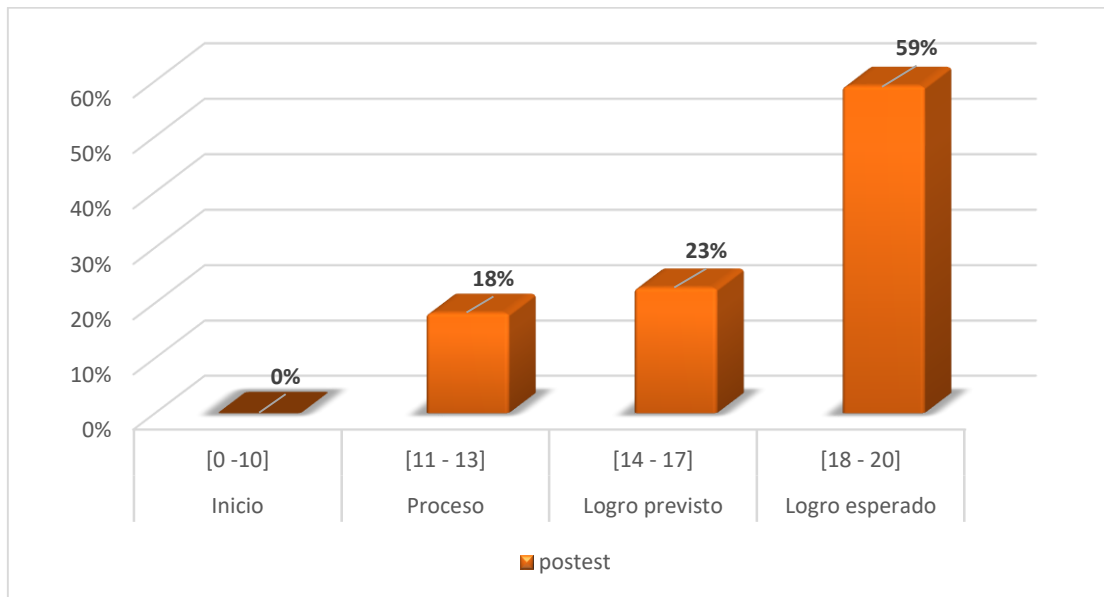


Gráfico 2. Gráfico de barra del nivel de Aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del método English Gamification, según postest.

Descripción. De la tabla 5 y gráfico 2 se observa resultados del Aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental después de la aplicación del Programa EG: English Gamification. Mostrando indicios de una mejora significativa en el aprendizaje del idioma inglés, pues los resultados muestran que el 59% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado de aprendizaje del idioma inglés, mientras que el 23% de estudiantes, muestran un nivel de Logro previsto y el 18% presentan un logro en Proceso de aprendizaje. Así mismo se evidencia que ningún estudiante mostro un nivel de Inicio en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 6: Resultado del nivel de Aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification en VI ciclo del Centro de Idiomas, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Test			
		Pretest		Postest	
		Fi	%	Fi	%
En inicio	[00 – 10]	13	59%	0	0%
En proceso	[11 – 13]	8	36%	4	18%
Logro previsto	[14 – 17]	1	5%	5	23%
logro destacado	[18 – 20]	0	0%	13	59%
Total		22	100%	22	100%
Mediana		10		18	

Fuente: Resultados Spss versión 24.

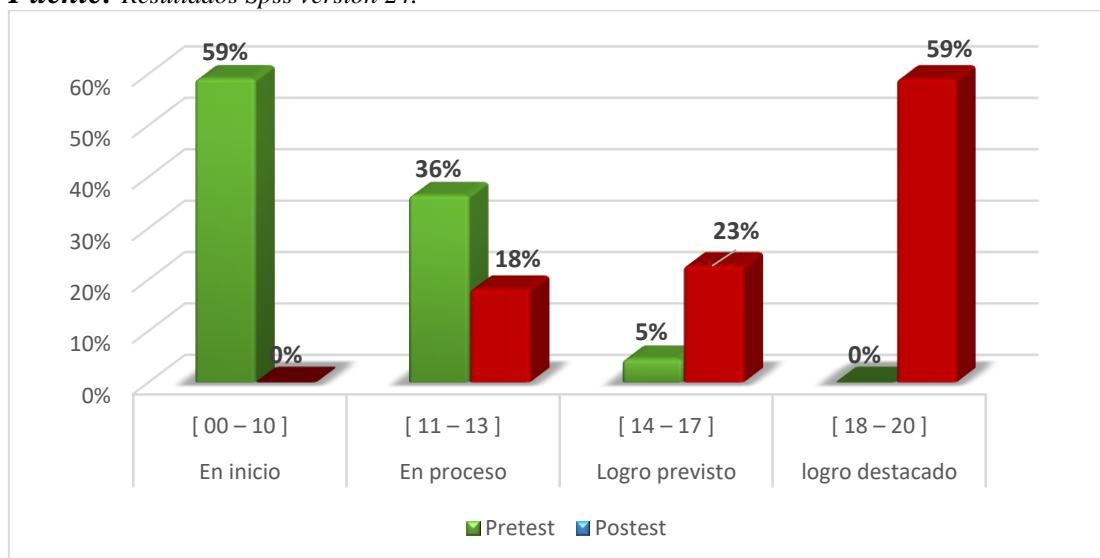


Gráfico 3. Gráfico de barra del nivel de Aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English, según postest.

Descripción. De la tabla 6 y gráfico 3 se observa resultados del Aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental antes y después de la aplicación del Programa EG: English Gamification.

La prueba Pretest aplicado a los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019, evidencia valores en los niveles de Inicio y en Proceso con 59% y 36% respectivamente. Mientras que sólo

el 5% de estudiantes se encontró en el nivel Previsto de aprendizaje del idioma inglés.

Mientras que después de la aplicación del programa English Gamification en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, se obtuvieron resultados positivos, obteniendo altos valores en los niveles de Logro destacado (59%) y Logro previsto (23%), mientras que sólo el 18% de los estudiantes se ubicó en el nivel de Proceso.

Por lo tanto, se establece una mejora significativa en el aprendizaje del idioma inglés luego de la aplicación del programa English Gamification en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

3.2 Prueba de hipótesis

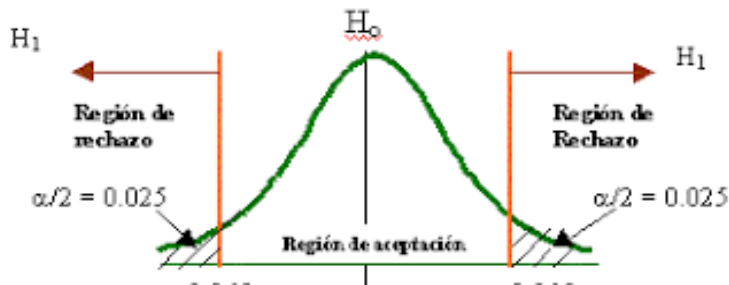
Para contrastar la hipótesis de la variable aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. En el Pretest se empleó la prueba Rangos de Wilcoxon con parámetro de comparación la mediana, debido a que la información obtenida en el Pretest proviene de una distribución Normal y la información obtenida en la prueba post test proviene de una distribución No Normal.

La aproximación a la normal z , cuando tenemos muestras lo suficientemente grandes viene dada por la expresión:

$$Z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

Donde μ_U y σ_U son la media y la desviación estándar de U si la hipótesis nula es cierta, y vienen dadas por las siguientes fórmulas:

$$\mu_U = \frac{n_1 n_2}{2} \quad \sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$



Se rechaza H_0 si $p(\text{valor}) < \alpha$

Decisión

Se rechaza H_0 si $p(\text{valor}) < 0.05$

$Z_c < Z_t$

Planteamos nuestra Hipótesis

Hipótesis General

H_0 = El programa “EG: English Gamification” no mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

H_1 = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Tabla 7: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon		Gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			Zc < Zt
H0: Med1 = Med2	Z = - 4,128	Zt = - 1.645	22	$\alpha = 0.05$ p = 0.00	Se rechaza H0
Ha: Med1 < Med2					

Fuente: Resultados spss versión 24.00

Se rechaza H0 como p (valor) < 0.05, significancia teórica y se acepta la H1. Concluimos que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

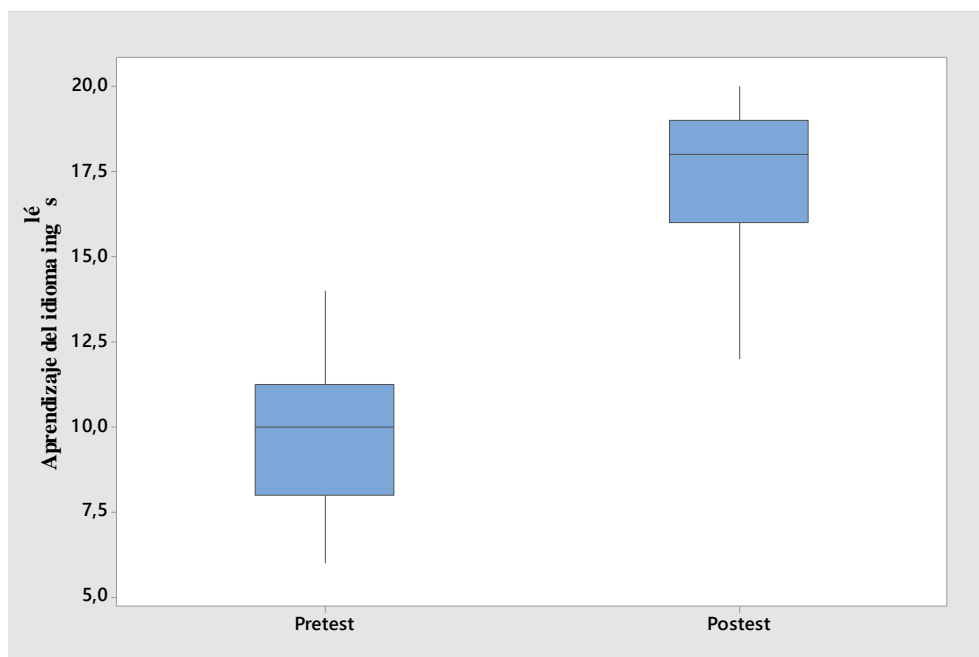


Gráfico 4. Diagrama de cajas del nivel de Aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification, según posttest.

Descripción: El gráfico 4 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba observando que luego de la aplicación del programa “EG: English Gamification” se obtuvo una diferencia significativa de 8 en las medianas

(aprendizaje del idioma inglés) mediana Pretest = 10 y Postest = 18 evidenciando que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Prueba de Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1.

Ho = El programa “EG: English Gamification” no mejora significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

H1 = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Tabla 8: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			Zc < Zt
H0: Med1 = Med2	Z = - 4,19	Zt = - 1.645	22	$\alpha = 0.05$ p = 0.00	Se rechaza H0
Ha: Med1 < Med2					

Fuente: Resultados spss versión 24.00

Conclusión: Se rechaza H_0 como p (valor) < 0.05 , significancia teórica y se acepta la H_1 . Concluimos que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

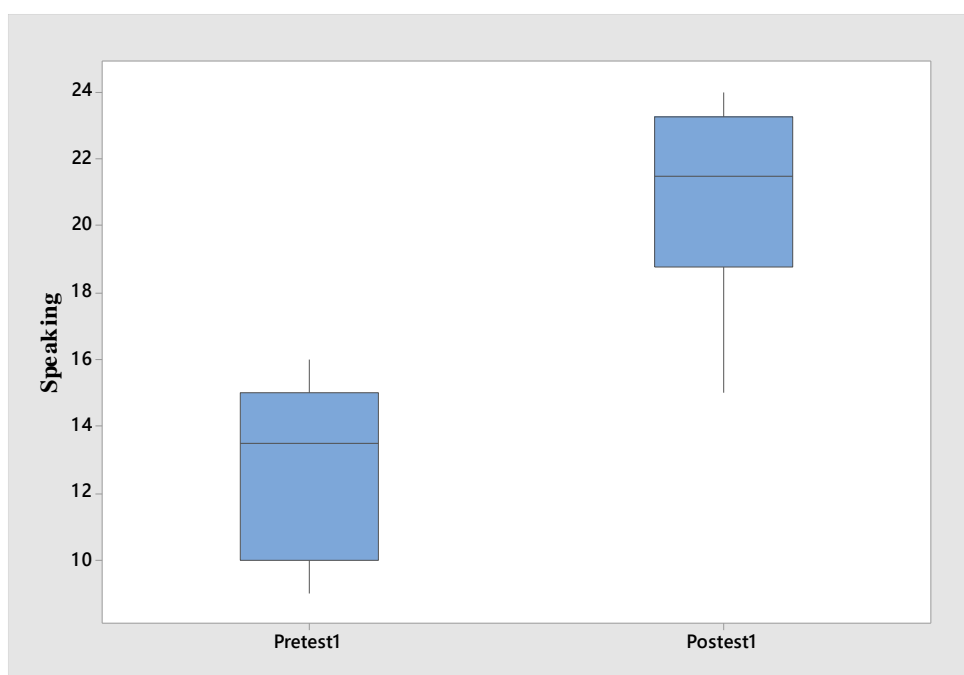


Gráfico 5. Diagrama de cajas del nivel de Speaking del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification, según posttest.

Descripción: El gráfico 5 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba observando que luego de la aplicación del programa “EG: English Gamification” se obtuvo una diferencia significativa de 8 en las medianas (aprendizaje del idioma inglés) mediana Pretest = 13.5 y Posttest = 21.5 evidenciando que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Hipótesis Específica 2

Ho = El programa “EG: English Gamification” no mejora significativamente el Listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

H1 = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Tabla 9: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Prueba de comparación de medias	Prueba T Student		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			
H0: Me1= Me2	Z = - 11,277	Zt = - 1.696	22	$\alpha = 0.05$ p = 0.00	Se rechaza H0
Ha: Me1 < Me2					

Fuente: Resultados spss versión 24.00

Conclusión: Se rechaza H0 como p (valor) < 0.05, significancia teórica y se acepta la H1. Concluimos que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Listening en el aprendizaje del idioma inglés en los

estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

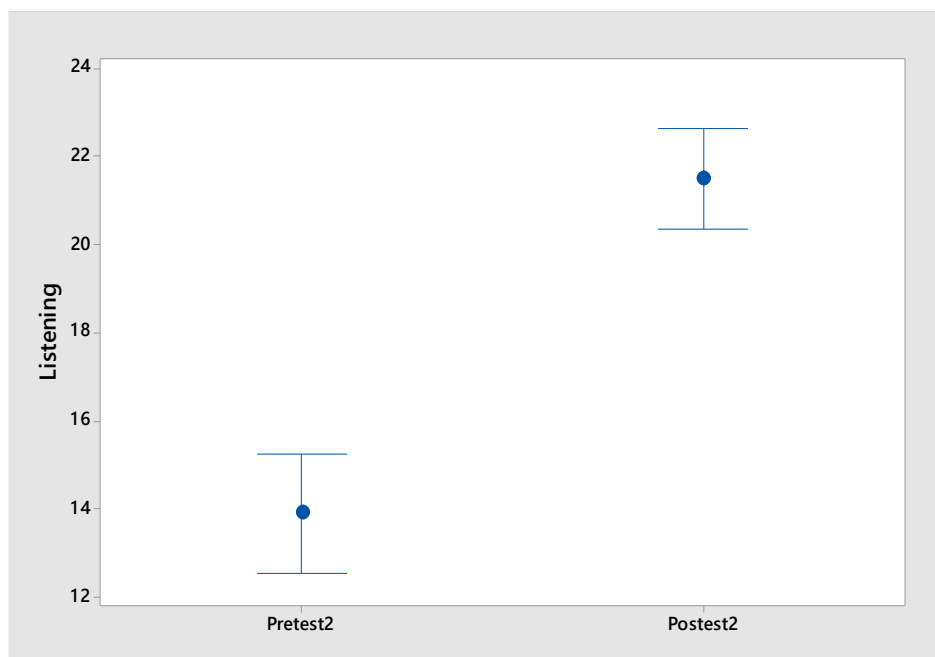


Gráfico 6. Diagrama de cajas del nivel de Speaking del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification, según postest.

Descripción: El gráfico 6 muestra la comparación de los resultados de la cartilla de calificación, donde se observa que una diferencia significativa de 8 en los promedios (aprendizaje del idioma inglés) promedio Pretest = 14 y Postest = 22 evidenciando que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Hipótesis Específica 3

Ho = El programa “EG: English Gamification” no mejora significativamente el Reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en

el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

H1 = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Tabla 10: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon			Nivel de significancia	Decisión $Z_c < Z_t$
	Valor Z calculado	Valor Z tabular	gl		
H0: Med1= Med2	Zc = - 4,121	Zt = - 1.645	22	$\alpha = 0.05$ p = 0.00	Se rechaza H0
Ha: Med1< Med2					

Fuente: Resultados spss versión 24.00

Conclusión: Se rechaza H0 como p (valor) < 0.05, significancia teórica y se acepta la H1. Concluimos que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo , 2019.

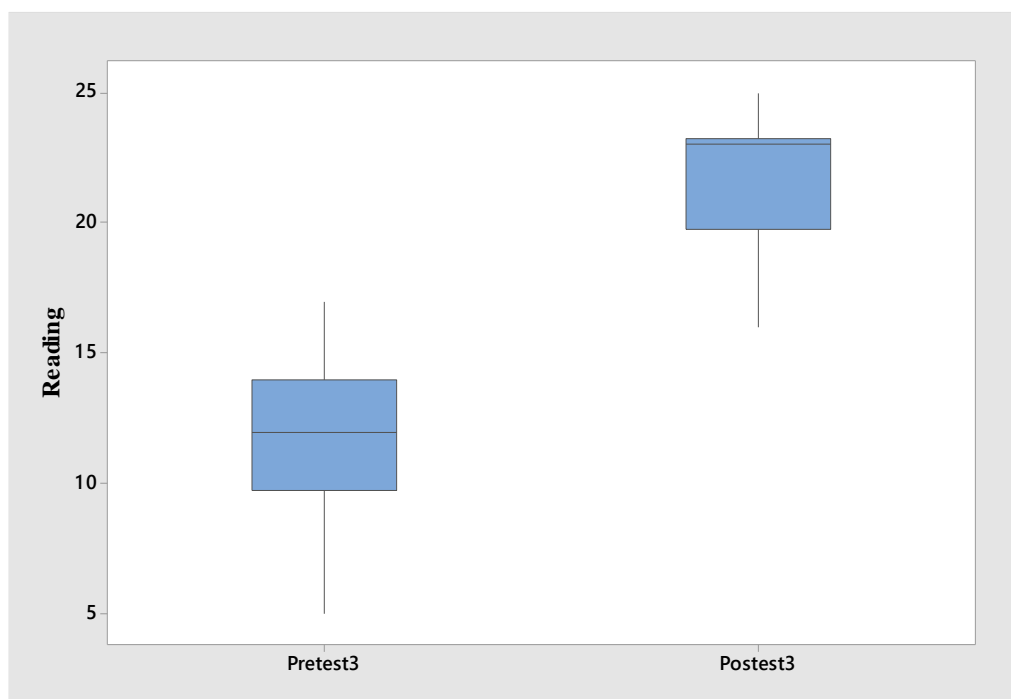


Gráfico 7. Diagrama de cajas del nivel de Reading en el aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification, 2019.

Descripción: El gráfico 7 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba, observando que luego de la aplicación del programa “EG: English Gamification” se obtuvo una diferencia significativa de 11 en las medianas (aprendizaje del idioma inglés) mediana Pretest = 12 y Posttest = 23 evidenciando que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúñez de Mayolo, 2019.

Hipótesis Específica 4

Ho = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

H1 = El programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

Tabla 11: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Prueba de comparación de medianas	Prueba T Wilcoxon		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			$Z_c < Z_t$
H0: Med1= Med2	$Z_c = - 4,112$	$Z_t = - 1.645$	22	$\alpha = 0.05$ $p = 0.00$	Se rechaza H0
Ha: Med1< Med2					

Fuente: Resultados spss versión 24.00

Conclusión: Se rechaza H0 como p (valor) < 0.05 , significancia teórica y se acepta la H1. Concluimos que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Writing en el aprendizaje del idioma inglés en los

estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

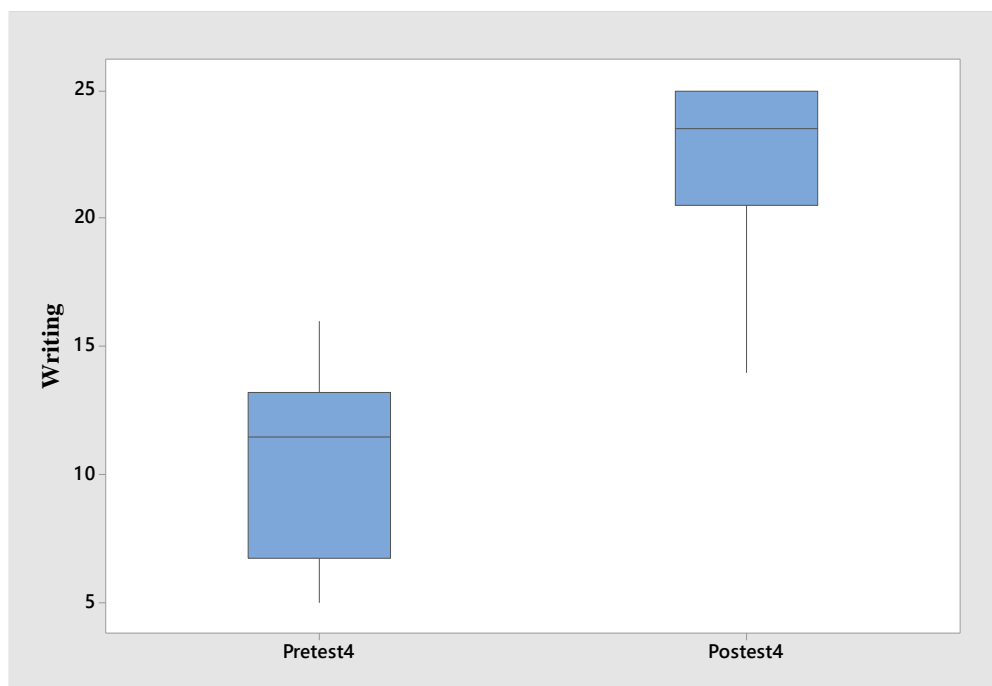


Gráfico 8. Diagrama de cajas del nivel de Writing en el aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del método English Gamification, 2019.

Descripción: El gráfico 8 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba, observando que luego de la aplicación del programa “EG: English Gamification” se obtuvo una diferencia significativa de 12 en las medianas (aprendizaje del idioma inglés) mediana Pretest = 11.5 y Postest = 23.5 evidenciando que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.

IV. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El programa English Gamification aplicado a los alumnos del VI ciclo de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo ha logrado

contribuir positivamente en su aprendizaje. Esta información se puede observar en el Postest cuyos resultados muestran una mejora significativa, observando que la mayor concentración en el aprendizaje se da en el nivel Logro destacado mostrando un valor de 59% con respecto al Pretest antes de la aplicación del programa English Gamification donde el 59% de estudiantes se ubicó en el nivel de Inicio.

En cuanto a la hipótesis general bajo el criterio de la prueba de comparación de medianas Z de Wilcoxon se evidencia superioridad en el postest (18) respecto al pre test (10), diferencia justificada mediante la prueba Z de Wilcoxon para muestras relacionadas Z_c (calculada) = -4.128 el cual es menor que el valor teórico Z_t (tabular) = -1,645, para un nivel de significancia de ($\alpha = 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Esto significa que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Estos resultados concuerdan con Patricia Mangado Aguirre (2017) en su investigación titulada La Gamification en el aprendizaje de lenguas extranjeras, quien concluye que existe una tendencia positiva acerca del empleo de la Gamification en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Así mismo Yildirim (2017) demuestra que los estudiantes experimentan mejores actitudes hacia un temario utilizando la Gamification y que ayuda en el logro de los estudiantes.

El análisis de la primera hipótesis específica bajo el criterio de la prueba de comparación de medianas para muestras relacionadas Z de Wilcoxon, evidencia una diferencia en los valores de la prueba, donde Z_c (calculada) = -4.19 el cual

es menor que el valor teórico Z_t (tabular) = -1,645, para un nivel de significancia de ($\alpha = 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Esto significa que el programa “EG: English Gamification” mejora significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo, 2019.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

La presente investigación buscó estudiar los efectos de la aplicación del programa English Gamification en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo 2019.

Para ello se realizó los contrastes de hipótesis general y específicas bajo el criterio de la prueba para muestras relacionadas, con naturaleza de sus datos con característica de Normalidad y No normalidad utilizando la prueba T de Student para las distribuciones Normales y se aplicó la prueba Rangos de wilcoxon (Z) para muestras relacionadas en los casos donde la información obtenida proviene de una distribución No Normal. En función a los resultados obtenidos explicamos las siguientes conclusiones:

1. Se realizó una prueba antes de la aplicación del programa English Gamification para diagnosticar el nivel de aprendizaje de los alumnos del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo,

donde se evidenció que el 59% de los estudiantes se encuentran en un nivel de Inicio, el 36% se encuentran en un nivel de Proceso mientras que sólo el 5% mostro un nivel de Logro previsto. Así como ninguno de los estudiantes mostro un nivel de Logro esperado en el aprendizaje del idioma inglés.

2. Se verificó que la aplicación del programa English Gamification mejoró significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Aplicando para ello la Prueba Rangos de Wilconxon con parámetro de comparación de medianas, donde el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, contrastando la hipótesis del investigador.

3. Se verificó que la aplicación del programa English Gamification mejoró significativamente el Speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Esta conclusión se obtiene aplicando la Prueba Rangos de Wilconxon con parámetro de comparación de medianas, donde el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, contrastando la hipótesis del investigador.

4. Se verificó que la aplicación del programa English Gamification mejoró significativamente el Listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Debido a que las distribuciones de esta información provienen de la Normalidad de sus datos, se aplicó la prueba T de Student con parámetro de comparación de medias, donde el valor de significación

observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, contrastando la hipótesis del investigador.

5. Se verificó que la aplicación del programa English Gamification mejoró significativamente el Reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo de idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Esta conclusión se obtiene aplicando la Prueba Rangos de Wilconxon con parámetro de comparación de medianas, donde el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, contrastando la hipótesis del investigador.

6. Se verificó que la aplicación del programa English Gamification mejoró significativamente el Writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo deL Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo. Esta conclusión se obtiene aplicando la Prueba Rangos de Wilconxon con parámetro de comparación de medianas, donde el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, contrastando la hipótesis de la investigadora.

5.2.RECOMENDACIONES

Concluida la investigación se exponen las siguientes recomendaciones.

1. Desarrollar nuevos programas que se enfoquen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los idiomas.
2. Implementar metodología que incluya el método lúdico en cada sesión para lograr un aprendizaje significativo.

3. Planificar el uso de estrategias metodológicas en cada clase, viendo las necesidades de los alumnos de manera que los alumnos superen sus deficiencias.
4. Incluir en los sílabos de inglés, el método lúdico o el programa desarrollado en esta tesis, para trabajar las cuatro habilidades del inglés.
5. Aplicar el método activo, con la finalidad no solo de generar la participación activa de los estudiantes sino también la capacidad creadora del docente para lograr el objetivo de un aprendizaje perenne.
6. Realizar capacitaciones para los docentes e incentivarlos en el uso del método activo con el fin de realizar y aprovechar diversas actividades para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arias, D. (2005). Enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales: Una propuesta didáctica. Bogota: Magisterio.

Ausubel, D. (1979). Psicología educativa, un punto de vista cognositivo. Mexico D.F: Trillas.

Bello. (1990). Didáctica de las segundas lenguas: Estrategias y recursos básicos. Madrid: Santillana.

Bertoldo, S. (2003). LIngüística aplicada y formación de profesores de lengua extranjera. Brasil: Contexto.

- Byrne, D. (1986). Teaching oral english. Londrés: Logman.
- Candlin, C. (1993). Task-based educational approaches. Bangkok: Colloquium papers.
- Cassany, D., Martha, L., & Gloria, S. (2000). Enseñar lengua . Barcelona: Impremeix.
- Caviedes, M. (1987). Dinámicas de grupo. Buenos Aires: Paulinas.
- Claparede, E. (1960). Psicología del niño y pedagogía experimental. El método activo de la enseñanza, 26.
- Cooper, D. J. (1990). Como mejorar la comprensión lectora. España: Visor.
- Chacón, M. (2009). Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés. Granada: ISNN.
- Chiluiza, W., Diana, C., Soledad, P., & Edison, S. (2017). El constructivismo: Estrategias metodológicas para el aprendizaje de idiomas. Quito, Ecuador: EDICIEM.
- Delmastro, A. (2004). El uso del portafolio en la enseñanza de lenguas extranjeras: perspectiva del docente. Revinvest, 187-209.
- Dewey, J. (1920). Democracia y educación. Madrid: Morata.
- Dewey, J. (1938). Experiencia y educación. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Díaz, J. (2004). Didáctica de las lenguas extranjeras. Madrid: 2004.
- Díaz, J. (2004). Didáctica de las lenguas extranjeras . Madrid: ISBN.
- Erikson, E. (1982). Juego y desarrollo. Barcelona : Grijalbo.
- Fernandez, R. (1996). Evaluación de programas: una guía práctica en ámbitos sociales, educativos y de salud . Madrid: Síntesis.

- Fink, A. (1995). *Evaluation and education and psychology*. California: Sage Publications.
- Flores, R., Castro, J., & Arias, N. (2016). *Aprendizaje, cognición y mediaciones en la escuela*. Bogotá: IDEP.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2012). *Cooperation and competition: Theory and research*. *Revista iberoamericana de educación*, 1-3.
- Kneller, G. (1967). *La filosofía de la Educación*. Cali: Norma.
- Krashen, S. (1984). *Writing: Research theory and application*. California: Laredo.
- Lawson, A. (1994). *Uso de los ciclos del aprendizaje para la enseñanza de destrezas de razonamiento científico y de sistemas conceptuales*. *Enseñanza de las ciencias*, 165-187.
- Markela, L. (5 de Octubre de 2010). *Diversinsana*. Obtenido de *Diversinsana*: <http://diversinsana.blogspot.com/2010/10/importancia-de-las-actividades-ludicas.html>
- Martí, J. (2019). *La edad de oro*. Barcelona: Red ediciones SL.
- Molina, M. (10 de Febrero de 2018). *Centro Mario Molina*. Obtenido de *Centro Mario Molina*: <https://centromariomolina.org/>
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata SL.
- Pastor, S. (2004). *Aprendizaje de segundas lenguas: Lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas*. Alicante: ISBN.

Pérez, M., Monroig, B., & Concepción, M. (1992). Didáctica de la lengua inglesa: Fundamentos lingüísticos y metodológicos. España: Síntesis.

Piaget, J. (1998). La equilibración de las estructuras cognitivas: problema central del desarrollo. México: Siglo XXI editores.

Psicopedagogía. (10 de Febrero de 2018). www.psicopedagogia.com.
Obtenido de www.psicopedagogia.com: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/programa%20educativo>

Ramirez, J. L., Pamplón, E., & Grijalva, S. (2012). Problemática de la enseñanza del inglés en las primarias públicas de México. México: Iberoamericana.

Redacción central. (31 de octubre de 2017). Andina. Obtenido de Andina: <https://andina.pe/agencia/noticia-el-8-altos-ejecutivos-peruanos-hablan-hasta-tres-idiomas-extranjeros-688059.aspx>

Ricoy, M., & Sabella, A. (2013). La enseñanza del inglés en personas jóvenes y adultas. *Revista mexicana de investigación educativa*, 386-388.

Rich, M. (1992). *Foundation of education. Perspectives on american education*. New York: Macmillan.

Riva, J. L. (2009). *Como estimular el aprendizaje*. Barcelona: Océano.

Rodríguez, L. (2008). *Teorías de aprendizaje significativo en la perspectiva del aprendizaje significativo*. Barcelona: Octaedro.

Sanchez, E. (2000). *Comprensión y redacción de textos*. México: ISBN.

Shunck, D. (2012). *Teorías de aprendizaje, una perspectiva educativa*. México: Pearson.

Solano, J. (2002). Educación y aprendizaje. Costa Rica: Obando.

Talanquer, V. (2015). La importancia de la educación formativa.

Educación Química, 177-179.

Texidor, R., Reyes, D., & Echevarria, M. (2016). La pronunciación y la enseñanza del inglés en las ciencias médicas. Revista habanera de ciencias médicas, 271- 272.

VII. AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi padre sustentador y creador

Al Dr. José Yovera por recibir su asesoría.

A mi familia, en especial a mi esposo por su apoyo constante.

A los alumnos del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional

Santiago Antúnez de Mayolo, por su participación durante el

desarrollo de esta investigación

VIII. ANEXOS

ANEXO 01

CARTILLA DE CALIFICACIÓN DEL PRETEST Y POSTEST

CÓDIGO DEL ESTUDIANTE: _____ CICLO: _____

PREGUNTAS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
1. Salga al frente y realice una autopresentación indicando nombre y apellido, edad.					
2. Diga de donde es y cuál es su mascota favorita					
3. Elija a un compañero y converse con él sobre mascotas y otros animales.					
4. Utilice en su conversación palabras del vocabulario aprendido en clase.					
5. Realice el spelling de la palabra sorteada					
6. Escuche el audio y traduzca.					
7. Observe el video y responde quiénes son los personajes y cuál es el mensaje.					
8. Escuche el spelling y escriba					
9. Escuche y relacione					
10. Escuche cuantos animales hay y complete					
11. Lea y escriba 2 oraciones acerca del texto					
12. Lea y encierre					
13. Salga al frente y lea en voz alta un texto sobre animales salvajes.					
14. Lea y complete las oraciones					
15. Encierre el modal correcto en las oraciones.					
16. Escriba que tiene cada niño					
17. Identifique las palabras desconocidas de la lectura y encuentre su significado.					
18. Redacte dos oraciones y señale el adjetivo posesivo.					
19. Observe el animal y haga una pequeña descripción					
20. Redacte dos oraciones contando sus actividades diarias con animales.					

Donde:

1 = Muy mala

2 = Mala

3 = Regular

4 = Buena

5 = Muy buena

ANEXO 02

**RESULTADOS DEL PRETEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES (GRUPO:
EXPERIMENTAL)**

Código	Nombres y Apellidos	Pretest	Postest
01	ALVAREZ PAUCAR ANDRÉS	47	82
02	BARRETO CASIMIRO ADALHID	49	93
03	BARTOLOME ZALAZAR BRAYAN	40	81
04	CARRANZA LEÓN JORGE	36	82
05	COTRINA MAGUIÑA GUSTAVO	54	97
06	CRUZ VASQUEZ BENJAMÍN	32	57
07	EGUIZABAL ORTEGA PATRICK	63	95
08	ESCOBEDO HUERTA ALBERT	42	66
09	HERRERA CASTILLO CHRISTOFER	38	64
10	HUAMÁN JOAQUÍN ALONDRA	51	95
11	IBARRA URBANO ALEXANDRA	54	97
12	IRIGOYEN HIZO PIERO	51	79
13	JAMANCA SALAZAR CIELO	49	79
14	JAMANCA SALAZAR VALERIA	34	64
15	MONTALVO PILLACA MARILIA	46	93
16	PALACIOS ASHNATE SILVANA	56	92
17	PAUCAR ALVA VALENTINA ZARAYU	50	89
18	PEÑARANDA MEJIA DANIELA	58	98
19	SOLORZANO TAFUR JOE	38	62
20	VALVERDE BRONCANO VALENTINA	68	96
21	VALVERDE GONZALES ANDREA	58	86
22	VILCA TAPULLIMA LEANDRO	32	92

DIMENSIONES	SPEAKING					LISTENING					READING					WRITING				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Estudiante 1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2
Estudiante 2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
Estudiante 3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
Estudiante 4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 5	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2
Estudiante 6	2	2	1	2	2	1	3	1	2	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 7	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3
Estudiante 8	2	2	2	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Estudiante 9	3	3	3	3	2	2	3	1	2	5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 10	3	3	2	3	2	2	2	5	4	4	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3
Estudiante 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Estudiante 12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	5	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3
Estudiante 13	3	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2
Estudiante 14	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1
Estudiante 15	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	1	3	3	2	1	3	2	1	2	3
Estudiante 16	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2
Estudiante 17	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2
Estudiante 18	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3
Estudiante 19	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1
Estudiante 20	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
Estudiante 21	3	3	3	3	4	2	3	4	5	5	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
Estudiante 22	2	2	2	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES (GRUPO: EXPERIMENTAL)

DIMENCIONES	SPEAKING					LISTENING					READING					WRITING				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Estudiante 1	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
Estudiante 2	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5
Estudiante 3	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
Estudiante 4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4
Estudiante 5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
Estudiante 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	2	3	4	5	2	5	3	3
Estudiante 7	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
Estudiante 8	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	2	3	3	5	3	2	5	3	3
Estudiante 9	5	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4
Estudiante 10	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
Estudiante 11	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
Estudiante 12	4	3	3	4	4	4	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5
Estudiante 13	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5
Estudiante 14	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3
Estudiante 15	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4
Estudiante 16	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Estudiante 17	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
Estudiante 18	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Estudiante 19	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3
Estudiante 20	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Estudiante 21	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	2	5	4	5	3
Estudiante 22	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	3	5	5	4

ANEXO 03

RELACIÓN DE TABLAS

Tabla 1: Tabla de valoración del Alpha de Cronbach.....	41
Tabla 2: Resultados de la prueba de fiabilidad	42
Tabla 3: Prueba de normalidad	42
Tabla 4: Resultado del nivel de aprendizaje del idioma inglés antes de la aplicación del programa EG.....	44
Tabla 5: Resultado del nivel de aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del programa EG	45
Tabla 6: Resultado del nivel de aprendizaje del idioma inglés antes y después de la aplicación del programa EG	46
Tabla 7: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés	51
Tabla 8: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés (speaking)	52
Tabla 9: Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés (listening)	54
Tabla 10: : Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés (Reading)	56
Tabla 11: : Prueba de hipótesis para los resultados del aprendizaje del idioma inglés (writing)	58

ANEXO 04 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO Y DISEÑO	CONCEPTOS CENTRALES
El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019	<p>General: ¿El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019?</p>	<p>General: Determinar si el programa "EG: English gamification" es eficaz para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.</p>	<p>General: El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.</p>	<p>Tipo: Aplicada Enfoque Cuantitativo: Datos obtenidos serán presentados o expresados en números. Alcance: explicativo Diseño: Preexperimntal con preprueba y posprueba GE: 01 X 0 2 Dónde: G.E. Grupo Experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente.</p>	<p>Listening: La comprensión auditiva es clave, y puede considerarse la base de las demás. Mientras mayor sea la capacidad del estudiante de comprensión auditiva, mayor será su capacidad de desarrollar las demás habilidades. Speaking: El habla se alimentará especialmente de todos los recursos de que podamos dotar al estudiante: mientras más lea y escuche mayores serán sus progresos. Se puede decir que el habla es el resultado más claro de la suma de todos los recursos materiales invertidos. Reading: La lectura, por otro lado, proporcionará una "estructura mental" y dará riqueza al vocabulario, que beneficiará al habla. Writing: La escritura dará importancia al mensaje y a su presentación. Requiere de una comunicación más cuidadosa más elaborada en la que el estudiante tiene tiempo de elaborar el mensaje.</p>
	<p>Específicos: 1. ¿El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019? 2. ¿El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019? 3. ¿El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019? 4. ¿El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019?</p>	<p>Específicos: 1. Determinar si el programa "EG: English gamification" mejora significativamente para el speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 2. Determinar si el programa "EG: English gamification" mejora significativamente el listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 3. Determinar si el programa "EG: English gamification" mejora significativamente el reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 4. Determinar si el programa "EG: English gamification" mejora significativamente el writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.</p>	<p>Específicos: 1. El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 2. El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el listening en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 3. El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el reading en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019. 4. El programa "EG: English gamification" mejora significativamente el writing en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sexto ciclo, en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2019.</p>		

**PROPUESTA METODOLÓGICA
PROGRAMA ENGLISH GAMIFICATION**

PROGRAMA “English Gamefication”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Centro de aplicación : Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo
2. Curso : Inglés
3. Nivel : Basico - kids
4. Ciclo : VI
5. Nombre del docente : Lic. Doris Pillaca Mori

II. Fecha de inicio y final : Del

III. FUNDAMENTACIÓN

El programa que se propone lleva por nombre “Gamification”. Consiste en la aplicación de un enfoque activo a través del método lúdico para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VI ciclo, del nivel Basico kids, del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Para probar la eficacia del programa se han elaborado 18 sesiones de aprendizaje, cuya duración es de 90 minutos cada una, tomando en cuenta los temas planteados en el libro Get Smart 2. Las sesiones se realizarán cinco veces por semana.

Las sesiones de aprendizaje del programa están estructuradas en base al modelo de las 5E, que ayudan al estudiante a crear su propia comprensión a partir de saberes previos, experiencias e ideas nuevas.

El modelo 5E fue diseñado por The Biological Science Curriculum Study (BSCS) y divide las etapas del proceso pedagógico en: estimular, explorar, explicar, elaborar y evaluar.

El programa “Gamefication” se realizará con una secuencia de sesiones planificadas.

IV. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General:

Aprende el idioma inglés de una manera fácil y divertida, desarrollando las habilidades del writing, speaking, listening y reading.

4.2 Objetivos específicos:

- Expresa sus ideas de acuerdo al tema tratado.
- Elabora conversaciones realizando preguntas y respondiendo a las mismas.
- Responde preguntas de acuerdo al tema planteado.
- Entona adecuadamente sus expresiones en inglés.
- Responde preguntas relacionadas a la conversación.
- Intercambia información sobre el tema de conversación.
- Predice la intención de textos a través de preguntas
- Reconoce mensajes planteados en diversos textos.
- Entiende el significado de palabras o expresiones en inglés.
- Responde preguntas de comprensión lectora.
- Escribe oraciones usando con propiedad el vocabulario.
- Escribe oraciones con coherencia y cohesión.

- Compara elementos usando la correcta estructura gramatical.

V. ORGANIZACIÓN TEMÁTICA

El programa educativo “Gamefication” se realizará en el aula y considerará la aplicación inicial de una preprueba y una posprueba al finalizar el programa. Los temas se desarrollarán en 18 sesiones para abarcar el aprendizaje del idioma inglés expresado en las cuatro dimensiones de la variable dependiente. Las sesiones tendrán una duración de 90 minutos cada una.

Preprueba					
Nº	SESIONES	Speaking	Listening	Reading	Writing
1	Modal can				
2	Modal can				
3	Wild animals and farm animals				
4	Wild animals and farm animals				
5	Can't				
6	Can't				
7	How many				
8	How many				
9	Whose pet is this?				
10	Whose pet is this?				
11	Adjectives				
12	Adjectives				

13	Possessive adjectives				
14	Possessive adjectives				
15	Prepositions of place				
16	Prepositions of place				
17	Has y have				
18	Has y have				
Posprueba					

VI. METODOLOGÍA

El programa se aplicará en función al método activo, en el que el alumno desarrollará diferentes actividades como escribir, hablar, leer, representar durante toda la sesión.

VII. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

APRENDIZAJES ESPERADOS	
Competencias	Capacidades
Produce expresiones orales	Elabora textos descriptivos con una estructura gramatical adecuada
	Analiza textos escritos teniendo en cuenta el mensaje para expresar ideas y opiniones
Entiende los mensajes que escucha	Comprende el mensaje de sus interlocutores
	Infiere el significado de textos orales

	Analiza textos orales teniendo en cuenta la cualidad de la voz para expresar ideas y opiniones
Entiende los textos que lee	Comprende textos en nivel literal
	Analiza textos escritos teniendo en cuenta el mensaje para expresar ideas y opiniones
Produce textos	Expresa con claridad sus ideas.
	Analiza textos escritos teniendo en cuenta el mensaje para expresar ideas y opiniones

VIII. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará de manera permanente y conforme al avance del programa tal como se detalla en el siguiente cuadro:

DIMENSIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Speaking	Expresa mensajes con coherencia.	Role playing Interview
Listening	Comprende, analiza e infiere textos orales.	Cartilla (bingo) Dictado
Reading	Entiende los textos que lee.	Karaoke Chants
Writing	Expresa y analiza textos relacionados con el tema planteado en la sesión de aprendizaje.	Cuestionario

La evaluación para la presente investigación se realizará con una preprueba que se complementará con una lista de cotejo. Posteriormente, la encargada de la investigación implementará las 18 sesiones del programa “Gamefication”. Finalmente, se aplicará las posprueba complementada con la lista de cotejo.

VII. Responsable: Lic. Doris Raquel Pillaca Mori

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES: SESIÓN 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Curso** : Inglés
- 1.2 Docente** : Lic. Doris Raquel Pillaca Mori
- 1.3 Fecha** : Setiembre
- 1.4 Tema** : Modal can
- 1.5 Logros de aprendizaje/objetivo:** Expresa sus ideas de acuerdo al tema tratado.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

La secuencia didáctica ha sido elaborada siguiendo el modelo instruccional de las ‘5E’. Este modelo considera cinco momentos para el desarrollo de una sesión de clase orientada a cubrir el proceso de enseñanza aprendizaje. Las 5E ayudan al estudiante a crear su propia comprensión a partir de saberes previos, experiencias e ideas nuevas.

El modelo 5E fue diseñado por The Biological Science Curriculum Study (BSCS) y define los procesos pedagógicos como: estimular, explorar, explicar, elaborar y evaluar.

2.1 Condiciones previas.- Debido a que el Programa “Gamification” se apoya en los métodos activos y lúdicos, se considerarán las siguientes condiciones antes del desarrollo de cada sesión:

a) Selección de materiales: Serán detallados en los recursos didácticos de la sesión.

b) Disposición en el aula: Las carpetas serán distribuidas en círculos o alrededor del salón, según se requiera para cada ejercicio.

c) La asignación de roles: El docente dará las indicaciones sobre cómo se realizarán las actividades, detallando la participación de cada estudiante, el tiempo de duración de los juegos o ejercicios y los aprendizajes esperados.

2.2 Sesión 1: Modal can

N ^o	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Se divide a los alumnos en dos grupos uno de los grupos pretenderan ser monos y los otros loros. Entonan la canción “Animals Everywhere” alternadamente tocando las partes que se mencionan en la canción. Análisis y reflexión: ¿Cuáles son las partes del cuerpo de un animal? ¿Cuáles son las diferencias entre un ser humano y un animal?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan imágenes de animales en sus libros y los reconocen. La profesora realiza algunas mímicas de los animales y los alumnos adivinan cuales son.	Libro Flash cards	10'

		<p>Repiten los nombres de animales y las partes de su cuerpo.</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales pueden realizar las mismas acciones?</p>		
3	Explicar	<p>Presentación del tema: la profesora escribe las respuestas de los alumnos y los escribe en la pizarra. Realiza un vocabulario con los verbos de estas acciones.(jump, run, swim, talk, dance, shout) Unen a los verbos el modal can para explicar la habilidad de cada animal</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, escriben oraciones acerca de los animales que conocen describiendo sus habilidades. Luego, conforme se lean las características, cada estudiante las ejemplificará empleando dibujos.</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: En el reverso de las hojas de resumen se encontrarán algunos ejercicios para convertir textos escritos en textos sonoros y viceversa. Para esta etapa el docente dividirá a los alumnos en equipos de trabajo, conforme se detalla en las condiciones previas.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes explicarán a los editores los cambios que plantearon al texto escrito para convertirlo en sonoro. Finalmente, el director de cada grupo narrará los textos noticiosos redactados. Simultáneamente el docente hará sonar una música de fondo característica de los servicios informativos para comprobar el ritmo de los textos redactados.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>Los alumnos forman grupos de 5 y realizan oraciones que describan las habilidades de los animales que ellos conocen. Luego salen a leer al frente.</p>	<p>Grabadora</p> <p>Laptop</p>	5'

		Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?		
--	--	---	--	--

Sesión 2: Modal can

N ^o	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Se divide a los alumnos en dos grupos un representante de cada grupo hará alguna mímica que se le indicará en un papelito, los compañeros de su grupo tendrán que adivinar la acción usando palabras en inglés, luego todos repetirán la palabra. (swim, talk, run, jump, fly)</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Cuáles son las actividades que puede realizar cada animal? ¿ Puedo yo realizar las mismas acciones?</p>	<p>Canción Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan las acciones como parte del vocabulario en sus libros, luego escuchan la grabación unas cuantas veces y repiten tratando de imitar la pronunciación correcta. Los alumnos dicen los verbos que recuerdan en inglés.</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales pueden realizar las mismas acciones?</p>	<p>Libro Flash cards</p>	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: Observan las imágenes que tienen en sus libros y dicen que observan. Leen la pregunta, can you fly? Reciben la explicación de la pregunta y como podemos contestar. Se hace hincapié en que el modal Can se usa para indicar habilidad para hacer algo. Luego comienzan a leer la lectura: Can you fly?</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35'

		Posteriormente escuchan la grabación del texto. Seguidamente leen en voz alta tratando de imitar la pronunciación correcta. Procesamiento de la información: Tras haber escuchado y releído el texto, responden a preguntas acerca del texto. También usan fichas de trabajo.		
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Con la ayuda de la computadora y el equipo de sonido oirán algunas acciones que las personas pueden realizar. Luego observarán imágenes de personas y escucharán acerca de que acciones pueden realizar estas personas y tendrán que escoger la acción correcta de acuerdo al audio Sistematización: Finalmente, los alumnos tendrán que dar sus respuestas para verificar cuan bien lo hicieron.	Guía de ejercicios Fotocopias Papel y lapiceros Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y realizan oraciones que describan las habilidades de los animales que ellos conocen. Luego salen a leer al frente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?		5'

Sesión 3: wild animals and farm animals. (s y l)

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos entonan la canción “Animals everywhere”. Luego se divide a los alumnos en grupos de dos y nombran el animal que más les gusta. Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales conoce? ¿Cuáles son las diferencias entre un ser humano y un animal?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos:	Libro Flash cards	10'

		<p>Los alumnos observan imágenes de animales en flash cards y los reconocen nombrándolos.</p> <p>Los alumnos realizan algunas mímicas de los animales y los sonidos que les caracterizan.</p> <p>Repiten los nombres de animales</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales pueden vivir en las mismas condiciones?</p>		
3	Explicar	<p>Presentación del tema: la profesora dibuja un cuadro en la pizarra con el título “Wild animals” y explica porque llamamos wild animals.</p> <p>Procesamiento de la información: Luego pide a los alumnos escribir en el cuadro los animales que no pueden vivir como mascotas en casa. Luego leen todos los estudiantes el listado y lo reescriben en sus cuadernos.</p> <p>Luego, conforme se lean las características, cada estudiante dirá que animal es.</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35’
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Con los animales ya nombrados los alumnos realizaran oraciones diciendo en que lugar viven (jungle, river, ocean, mountain, forest). Para esta etapa el docente dividirá a los alumnos en grupos de dos.</p> <p>Luego escucharán el audio acerca de los animales salvajes donde viven y que pueden hacer, posteriormente los alumnos repiten.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes harán pequeñas cartillas dibujando y escribiendo acerca de los animales que han aprendido. Simultáneamente el docente hará sonar una canción de fondo que hablará acerca de los animales.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>Grabadora</p>	35’

5	Evaluar	<p>Los alumnos en grupo de dos presentarán sus cartillas a otro grupo y viceversa.</p> <p>Los alumnos dicen sus oraciones tratando de tener una pronunciación correcta.</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?</p>	Grabadora Laptop	5'
---	----------------	--	---------------------	----

Sesión 4: Wild animals and farm animals

N ^o	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: La docente pega las siguientes imágenes en la pizarra: goat, cow, sheep, pig, chicken, duck.</p> <p>La docente pregunta: What sound do cows make?</p> <p>(los estudiantes hacen el sonido de una vaca)</p> <p>Luego se divide la clase en dos grupos y un voluntario sale al frente y hace el sonido de otro animal si los miembros de su grupo adivina ganan un punto. Gana el grupo con más puntos.</p> <p>Entonan una canción alternadamente tocando las partes que se mencionan en la canción.</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Qué animales hemos conocido? ¿Cómo se les denomina a esos animales?</p>	<p>Canción</p> <p>Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos:</p> <p>Los alumnos observan imágenes de animales en sus libros y los reconocen. Recuerdan de que tipo de animales hablaron el día anterior</p> <p>Repiten los nombres de animales y recuerdan que son Wild animals</p> <p>Generación de conflictos cognitivos:</p> <p>¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales son salvajes?</p>	<p>Libro</p> <p>Flash cards</p>	10'

3	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora responde a los alumnos diciéndoles que también existen animales que pueden vivir en nuestras casas y que no son peligrosos.</p> <p>La profesora dibuja un cuadro en la pizarra, donde los niños escriben los nombres de animales que viven en la casa y en la granja “Farm animals”.</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escrito una lista de animales en la pizarra, escriben oraciones acerca de los farm animals.</p>	Flash cards Libro cuadernos	35’
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Usando los nombres de los animales de granja los alumnos elaborarán fichas donde dibujarán al farm animal y escribirán que puede hacer este animal o donde vive. Para esta etapa el docente dividirá a los alumnos en parejas.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes explicará a otro grupo que dibujaron en sus fichas y leerán la oración que escribieron.</p> <p>Simultáneamente el docente hará sonar una música referente a los animales de la granja.</p>	Guía de ejercicios Fotocopias Papel y lapiceros Grabadora	35’
5	Evaluar	<p>En grupos de 2 presentan las fichas que elaboraron frente a la clase</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?</p>	Fichas Laptop Audio	5’

Sesión 5: Can’t

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Repiten el siguiente chant: On this farm, you can see a lot of animals, Some animals are big. Some animals are small. Some a nimals can swim. Somee animals can fly. All animals are amazing!</p>	<p>Canción Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5’

		<p>This is a goat. That is a cow. This is a sheep. That is a pig. This is a chicken. That is a duck.</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales existen en nuestro país? ¿Qué tipos de animales existen?</p>		
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos se sientan en un círculo en el piso alrededor de un grupo de flashcards. Luego voltean los flashcards alternadamente y dicen que animal tienen.</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales pueden realizar las mismas acciones?</p>	<p>Libro</p> <p>Flash cards</p>	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora muestra un flashcard y pregunta What animal is it? What can it do? Asi sucesivamente con los demás flash cards Anima a los alumnos a usar el vocabulario jump, run, swim, talk, dance, shout . También se forman oraciones de lo que no pueden hacer esos animales usando can't</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, escriben oraciones acerca de los animales que aprendieron. Diciendo que pueden hacer y que no pueden hacer esos animales.</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>Cuadernos</p>	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: En sus workbooks leen oraciones donde encontrarán oraciones para completar usando can't. realizan esta actividad de forma individual</p> <p>Sistematización: Los estudiantes escriben en sus cuadernos pequeñas oraciones contrastando can y can't con cada animal que han aprendido.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>Grabadora</p>	35'

		Finalmente, leen en grupo las oraciones redactadas		
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos y contrastan sus oraciones para ver similitudes Socializan sus trabajos Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 6: Can't

N ^o	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Se le asigna a cada estudiante un animal que debe representar en un dibujo. Primero pondrá el nombre del animal, luego el dibujo del animal y dirá una oración con respecto a cada animal. Análisis y reflexión: ¿Cuáles son los animales que conoce? ¿Cuáles son las actividades que puede realizar cada animal?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan las imágenes de los animales que han representado. La profesora realiza algunas mímicas de los animales y los alumnos adivinan cuales son. Responden a la pregunta: What can't it do? Generación de conflictos cognitivos: ¿Qué acciones pueden realizar estos animales? ¿Todos los animales pueden realizar las mismas acciones?	Libro Flash cards	10'
3	Explicar	Presentación del tema: La profesora muestra un flash card y pregunta What animal is it? What can it do? Así sucesivamente con los demás flash cards La profesora anima a los alumnos a usar el vocabulario jump, run, swim, talk, dance, shout . También aprenden a formar oraciones usando can't que es la negación de la habilidad, luego formulan oraciones de	Flash cards Libro cuadernos	35'

		<p>lo que no pueden hacer esos animales usando can't</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, escriben oraciones acerca de los animales que conocen describiendo sus habilidades y lo que no pueden hacer. Luego, conforme se lean las características, cada estudiante las ejemplificará empleando dibujos.</p>		
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: En las cartulinas que tuvieron al principio escriben la oración que la profesora les dicta, luego una oración más usando su vocabulario can y can't.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes muestran sus cartillas a sus compañeros con la imagen que representaron y dicen las oraciones que escribieron. Finalmente, los alumnos entonan una canción acerca de los animales de la selva.</p>	<p>Guía de ejercicios Fotocopias Papel y lapiceros Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>Los alumnos salen al frente a presentar sus cartillas a sus compañeros.</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?</p>	<p>Grabadora Laptop</p>	5'

Sesión 7: How many...?

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos realizan el ejercicio de spelling bee con los nombres de los animales que ya conocen, realizan el ejercicio por grupos, el grupo donde se cometan menos errores en el deletreo gana.</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Qué animales conocemos? ¿Cuáles son las diferencias entre un ser humano y un animal?</p>	<p>Spelling bee contest Flash cards</p> <p>Díálogo con los estudiantes</p>	5'

2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan una proyección de diversos animales en una jungla La profesora realiza algunas preguntas acerca de que es lo que observan y si hay pocos o muchos</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Cómo decimos cuántos hay? ¿?</p>	<p>Libro</p> <p>Flash cards</p>	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: la profesora escribe la pregunta en la pizarra. How many lions are there? Y explica que esa es la forma como preguntar acerca de cantidades. Se hace la pregunta acerca de otros animales (crocodile, ostrich, tiger, monkey, parrot, elephant, penguin, hippo, horse, zebra, giraffe) Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, realizan las preguntas de forma oral y tratan de responder de acuerdo a la cantidad que observan (1 - 10)</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Los alumnos se colocan en parejas y observando la imagen proyectada, un voluntario hará la pregunta usando, How many...? Y los alumnos responderán de acuerdo a la cantidad que observa en la imagen. Sistematización: Los alumnos intercambiarán los papeles de pregunta y respuesta.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Fotocopias</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>La profesora realiza un sorteo y uno por uno sale al frente y hace una pregunta usando How many.... Are there? El que levanta primero la mano y responde correctamente gana un punto. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?</p>	<p>Grabadora</p> <p>Laptop</p>	5'

Sesión 8: How many...?

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos repiten el chant</p> <p>Doug the funny bug There´s a bug in my cup There´s a bug in my cup It´s Doug, the funny bug It´s Doug, the funny bug. There´s a bug on the rug. There´s a bug on the rug. Run, Doug, run! Run, Doug, run!</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Qué es un bug? ¿Cuáles son los insectos que conozco?</p>	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan la proyección del día anterior y recuerdan que aprendieron el día anterior How many...?</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: ¿Cuándo debo usar how many..?</p>	Proyector Laptop Flash cards	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora pide a los alumnos le dicten la forma como preguntar ¿Cuántos leones hay?</p> <p>How many lions are there? Y vuelve a explicar que esa es la forma como preguntar acerca de cantidades.</p> <p>Se hace la pregunta acerca de otros animales (crocodile, ostrich, tiger, monkey, parrot, elephant, penguin, hippo, horse, zebra, giraffe)</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, escriben oraciones acerca de los animales que conocen y de las cantidades que observan.</p> <p>Posteriormente usando worksheets los alumnos completan preguntas y responden a las mismas observando las imágenes.</p>	Flash cards Libro cuadernos	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Los alumnos se dividen en dos grupos de 6 integrantes. En trozos de papel se escriben preguntas acerca de las cantidades de animales que observan, luego memorizan la pregunta.</p>	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'

		Luego hacen la pregunta a sus compañeros del otro grupo que responderán observando la proyección. Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar How many...? Finalmente, los alumnos repiten el chant, Doug the funny bug.		
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 5 y realizan oraciones que describan las habilidades de los animales que ellos conocen. Luego salen a leer al frente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 9: Whose pet is this?

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos repiten el chant Looking in the pet store Looking in the pet store What do you see? I see a (cat) And a (cat) sees me. Análisis y reflexión: ¿Qué es un pet store?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Repiten el chant nuevamente y responden a la pregunta ¿Que encontramos en un pet store? Generación de conflictos cognitivos: Cada estudiante saca un peluche del animal que trajo de su casa y dice que animal es ¿Cómo se dice “de quién es ...?”	Proyector Laptop Flash cards	10'
3	Explicar	Presentación del tema: la profesora pide a los alumnos que le digan si les gusta estos animales, luego dice que cada animalito tiene un dueño y que para devolverlo debemos hacer una pregunta Whose Is this? Esta es la forma de decir “De quién es este ...?”	Flash cards Libro	35'

		Luego se pregunta acerca de la pertenencia de los siguientes animalitos (crocodile, tiger, monkey, parrot, elephant, penguin, hippo, horse, zebra, giraffe, bear, dog, cat, fish) Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, cada uno devolverá el peluche a quién le pertenezca, pero practicando la pregunta Whose ... is this?	cuadernos	
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Los alumnos depositan todos los peluches en una bolsa donde se mezclan. Luego cada uno va a sacar un peluche y hará la pregunta usando Whose ...? Y el dueño del peluche se acercará respondiendo It's mine. Así sucesivamente hasta acabar con los peluches Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar Whose...?	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y colocan una de sus pertenencias en una bolsa, luego la profesora comienza sacando un objeto de la bolsa y comienza a hacer la pregunta Whose is this? Y responde el dueño, diciendo: It's mine. y así sucesivamente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 10: Whose pet is this?

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos repiten el chant Looking in the pet store Looking in the pet store What do you see?	Canción Flash cards	5'

		<p>I see a (cat) And a (cat) sees me. Luego reemplazan cat por: Dog Fish rabbit</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales podemos encontrar en un pet store? ¿Qué mascota tengo en casa?</p>	<p>Diálogo con los estudiantes</p>	
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan los peluches del día anterior y nombran cada uno de ellos Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cómo se dice de quién es esto?</p>	<p>Proyector Laptop Flash cards</p>	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora juntamente con los alumnos leen un texto escrito en la pizarra One day a group of kids lost a very big bag with their toys. When they found the bag they saw all of their toys. One of the kids start asking Whose rabbit is this? It's mine answered another. Después van a cercandose a la bolsa para preguntar hasta acabar con los peluches. Procesamiento de la información: Tras haber leído el texto, observan como todos tienen una pertenencia con respecto a los juguetes Posteriormente usando worksheets los alumnos completan preguntas y responden a las mismas observando las imágenes.</p>	<p>Flash cards Libro cuadernos</p>	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Los alumnos se dividen en dos grupos de 6 integrantes. Usando los ejercicios de su workbook realizan preguntas a manera de rolle play. Luego hacen la pregunta a sus compañeros del otro grupo que responderán observando sus libros Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar Whose ...? Finalmente, los alumnos repiten el chant, Looking at the pet store.</p>	<p>Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora</p>	35'

5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y escriben preguntas que salen a leer al frente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'
---	----------------	--	---------------------	----

Sesión 11: Adjectives

N ^o	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos repiten el chant Looking in the pet store Looking in the pet store What do you see? I see a (cat) And a (cat) sees me. Análisis y reflexión: ¿Qué es un pet store?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Repiten el chant nuevamente y responden a la pregunta ¿Que encontramos en un pet store? Generación de conflictos cognitivos: Cada estudiante saca un peluche del animal que trajo de su casa y dice que animal es ¿Cómo se dice “de quién es ...?”	Proyector Laptop Flash cards	10'
3	Explicar	Presentación del tema: la profesora pide a los alumnos que le digan si les gusta estos animales, luego dice que cada animalito tiene un dueño y que para devolverlo debemos hacer una pregunta Whose Is this? Esta es la forma de decir “De quién es este ...?” Luego se pregunta acerca de la pertenencia de los siguientes animalitos (crocodile, tiger, monkey, parrot, elephant, penguin, hippo, horse, zebra, giraffe, bear, dog, cat, fish) Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, cada uno devolverá el peluche a quién le	Flash cards Libro cuadernos	35'

		pertenezca pero practicando la pregunta Whose ... is this?		
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Los alumnos depositan todos los peluches en una bolsa donde se mezclan. Luego cada uno va a sacar un peluche y hará la pregunta usando Whose ...? Y el dueño del peluche se acercará respondiendo It's mine. Así sucesivamente hasta acabar con los peluches Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar Whose...?	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y colocan una de sus pertenencias en una bolsa, luego la profesora comienza sacando un objeto de la bolsa y comienza a hacer la pregunta Whose is this? Y responde el dueño, diciendo: It's mine. y así sucesivamente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 12: Adjectives

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales podemos encontrar en un pet store? ¿Qué mascota tengo en casa?	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan diferentes objetos y dicen sus características.	Proyector Laptop	10'

		Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cómo se dice esto en inglés?	Flash cards	
3	Explicar	Presentación del tema: La profesora juntamente con los alumnos leen la lista de palabras que ellos dictaron. Luego la profesora les indica que estas palabras dicen las características de los objetos. A estos les llamamos adjectives Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la información explicada la profesora elabora una tabla donde coloca los adjetivos usando las siguientes categorías shape, size, weight, color	Flash cards Libro cuadernos	35'
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Los alumnos colocan los adjetivos que dictaron en las categorías establecidas. Sistematización: Los estudiantes repiten la pronunciación de los adjetivos que tienen en la pizarra Finalmente, los alumnos repiten el chant, Looking at the pet store.	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y escriben preguntas que salen a leer al frente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 13: Possesive adjectives

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos repiten el chant Looking in the pet store Looking in the pet store What do you see? I see a (cat) And a (cat) sees me. Luego reemplazan cat por: Dog Fish rabbit	Canción Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'

		Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales podemos encontrar en un pet store? ¿Qué mascota tengo en casa?		
2	Explorar	Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan los peluches del día anterior y nombran cada uno de ellos Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cómo se dice de quién es esto?	Proyector Laptop Flash cards	10'
3	Explicar	Presentación del tema: La profesora juntamente con los alumnos leen un texto escrito en la pizarra One day a group of kids lost a very big bag with their toys. When they found the bag they saw all of their toys. One of the kids start asking Whose rabbit is this? It's mine answered another. Después van a crecandose a la bolsa para preguntar hasta acabar con los peluches. Procesamiento de la información: Tras haber leído el texto, observan como todos tienen una pertenencia con respecto a los juguetes Posteriormente usando worksheets los alumnos completan preguntas y responden a las mismas observando las imágenes.	Flash cards Libro cuadernos	35'
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Los alumnos se dividen en dos grupos de 6 integrantes. Usando los ejercicios de su workbook realizan preguntas a manera de rolle play. Luego hacen la pregunta a sus compañeros del otro grupo que responderán observando sus libros Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar Whose ...? Finalmente, los alumnos repiten el chant, Looking at the pet store.	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y escriben preguntas que salen a leer al frente. Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 14: Possessive adjectives

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos repiten el chant</p> <p style="text-align: center;">Looking in the pet store</p> <p style="text-align: center;">Looking in the pet store What do you see? I see a (cat) And a (cat) sees me.</p> <p>Luego reemplazan cat por: Dog Fish rabbit</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Cuántos animales podemos encontrar en un pet store? ¿Qué mascota tengo en casa?</p>	<p>Canción Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan los peluches del día anterior y nombran cada uno de ellos</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cómo se dice de quién es esto?</p>	<p>Proyector Laptop Flash cards</p>	10'
3	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora juntamente con los alumnos leen un texto escrito en la pizarra One day a group of kids lost a very big bag with their toys. When they found the bag they saw all of their toys. One of the kids started asking Whose rabbit is this? It's mine answered another. Después van a crecandose a la bolsa para preguntar hasta acabar con los peluches. Reconocen los possessive adjectives (my, your, his, her, our, their)</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber leído el texto, observan como todos tienen una pertenencia con respecto a los juguetes Posteriormente usando worksheets los alumnos completan preguntas y responden a las mismas observando las imágenes.</p>	<p>Flash cards Libro cuadernos</p>	35'

4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Los alumnos se dividen en dos grupos de 6 integrantes. Usando los ejercicios de su workbook, ejemplo: My cat is brown, your cat is white. Luego hacen la pregunta a sus compañeros del otro grupo (What about your teddy bear/your toy?) que responderán observando sus toys</p> <p>Sistematización: Los estudiantes explicarán cuando debemos usar Whose ...?</p> <p>Finalmente, los alumnos repiten el chant, Looking at the pet store.</p>	<p>Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>Los alumnos forman grupos de 6 y escriben preguntas que salen a leer al frente.</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿cómo hemos aprendido? y ¿por qué es importante lo aprendido?</p>	<p>Grabadora Laptop</p>	5'

Sesión 15: Prepositions of place

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos repiten el chant</p> <p>Análisis y reflexión: ¿Where are the animals?</p>	<p>Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan una imagen de la jungla con diferentes animales y en diferentes partes.</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Dónde estan los animales? (Where are the animals?)</p>	<p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Flash cards</p>	10'
	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora presenta el tema diciendo que tenemos palabras para indicar en que lugar se</p>	<p>Flash cards</p>	35'

		<p>encuentra cada animal como existe en el español (in, on, under, next to, between)</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber escuchado la explicación, observan la primera imagen en la proyección y elaboran oraciones. ejemplo The monkey is in the tree, etc. Posteriormente usando worksheets los alumnos completan oraciones y responden a preguntas observando imágenes.</p>	<p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Usando sus manos realizan un juego (in, on, under, next to, between) y lo memorizan, luego los alumnos se dividen en dos grupos de 6 integrantes. Usando algunos juguetes hacen un concurso colocando los juguetes según la orden de la profesora. Luego hacen la pregunta a sus compañeros del otro grupo que responderán observando sus juguetes</p> <p>Sistematización: Los estudiantes nombran las preposiciones de lugar. Finalmente, los alumnos repiten el chant in, on, under, next to, between.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>O plumones</p> <p>Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>Los alumnos forman grupos de 6 y usando pequeños juguetes usan las preposiciones de lugar según la orden de la profesora.</p> <p>Luego cantan la canción:</p> <p style="text-align: center;">Good bye</p> <p>Say good bye Let's say good bye Let's say good bye to every one I see you soon And tell you next time Thank you and good bye</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Dónde está...?, Where is it? y ¿Por qué es importante lo aprendido?</p>	<p>Grabadora</p> <p>Laptop</p>	5'

Sesión 16: Prepositions of place

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos repiten el chant In On under Next to Between</p> <p>Análisis y reflexión: Where are the animals?</p>	Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos observan la imagen de la jungla con diferentes animales y en diferentes partes.</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta¿Dónde estan los animales? (Where are the animals?)</p>	Proyector Laptop Flash cards	10'
	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora les recuerda el tema diciendo que tenemos palabras para indicar en que lugar se encuentra cada animal como existe en el español, pide a los niños digan en voz alta cuales son. (in, on, under, next to, between)</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber recordado la explicación, observan una ficha con imágenes donde tendrán que dibujar según se indica en cada ejercicio.</p>	Flash cards Libro cuadernos	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Usando sus manos repiten (in, on, under, next to, between)luego elaboran oraciones como por ejemplo The monkey is in the tree, etc. Luego observan unas imágenes donde tendrán que identificar la imagen correcta al escuchar un audio.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes nombran las preposiciones de lugar. Finalmente, los alumnos repiten el chant in, on, under, next to, between.</p>	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos forman grupos de 6 y usando pequeños juguetes usan las preposiciones de lugar según la orden de la profesora.	Grabadora Laptop	5'

		<p>Luego cantan la canción: Good bye Say good bye Let's say good bye Let's say good bye to every one I see you soon And tell you next time Thank you and good bye</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Dónde esta...?, Where is it? y ¿Por qué es importante lo aprendido?</p>		
--	--	---	--	--

Sesión 17: Have and has

N°	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	<p>Actividad: Los alumnos participan de la dinámica, shake your body Shake your arms Shake your legs Shake your foot Shake your tummy Shake your head</p> <p>Análisis y reflexión: What are the parts of the body?</p>	<p>Flash cards</p> <p>Diálogo con los estudiantes</p>	5'
2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos se sientan en un círculo para observar las imágenes que la profesora ira mostrando para responder a la pregunta, What animal is this?</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cuáles son las partes del cuerpo de un animal? (Tell us the parts of a dog's body?)</p>	<p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Flash cards</p>	10'
	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora les presenta una canción acerca de los animales y las partes de su cuerpo, luego repiten las partes del cuerpo (head, mouth, legs, wing, tail)</p> <p>La profesora introduce el verbo have y has, diciendo I have a head, luego apunta a la imagen del loro y dice It has a head. Luego les nombra los pronombres (I, YOU, WE, THEY) que</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35'

		seran usados con have y los pronombres (HE, SHE, IT) serán usado con has Procesamiento de la información: Tras haber recordado la explicación, observan unos flash cards y repiten las partes del cuerpo de un animal.		
4	Elaborar	Aplicación de lo aprendido: Usando sus libros completan las imágenes con los nombres de las partes del cuerpo de los animales. Sistematización: Los estudiantes forman algunas oraciones observando animales y diciendo que partes tienen cada uno	Guía de ejercicios Papel y lapiceros O plumones Grabadora	35'
5	Evaluar	Los alumnos trabajan en un worksheet donde completan las partes del cuerpo y completan oraciones usando have o has según convenga. Luego cantan la canción: Good bye Say good bye Let's say good bye Let's say good bye to every one I see you soon And tell you next time Thank you and good bye Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Qué partes tiene este animal?, What parts does it have? y ¿Por qué es importante lo aprendido?	Grabadora Laptop	5'

Sesión 18: Have and has

Nº	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
1	Estimular	Actividad: Los alumnos participan de la dinámica, shake your body Shake your arms Shake your legs Shake your foot Shake your tummy Shake your head Análisis y reflexión: What are the parts of the body?	Flash cards Diálogo con los estudiantes	5'

2	Explorar	<p>Recuperación de saberes previos: Los alumnos se sientan en un círculo para observar las imágenes que la profesora ira mostrando para responder a la pregunta, What animal is this?</p> <p>Generación de conflictos cognitivos: Responden a la pregunta ¿Cuáles son las partes del cuerpo de un animal? (Tell us the parts of a dog's body?)</p>	<p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Flash cards</p>	10'
	Explicar	<p>Presentación del tema: La profesora les presenta una canción acerca de los animales y las partes de su cuerpo, luego repiten las partes del cuerpo (head, mouth, legs, wing, tail)</p> <p>Procesamiento de la información: Tras haber recordado la explicación, observan unos flash cards y repiten las partes del cuerpo.</p>	<p>Flash cards</p> <p>Libro</p> <p>cuadernos</p>	35'
4	Elaborar	<p>Aplicación de lo aprendido: Usando unos sombreros juegan adivina ¿Quién soy?, donde uno tendrá puesto el sombrero y los demás compañeros dirán las características del animal hasta que el alumno del sombrero adivine que animal es.</p> <p>Luego observan unas imágenes donde tendrán que identificar la imagen correcta al escuchar un audio.</p> <p>Sistematización: Los estudiantes nombran las preposiciones de lugar. Finalmente, los alumnos repiten el chant in, on, under, next to, between.</p>	<p>Guía de ejercicios</p> <p>Papel y lapiceros</p> <p>O plumones</p> <p>Grabadora</p>	35'
5	Evaluar	<p>Los alumnos forman grupos de 6 y usando pequeños juguetes usan las preposiciones de lugar según la orden de la profesora.</p> <p>Luego cantan la canción:</p> <p style="text-align: center;">Good bye</p> <p>Say good bye Let's say good bye Let's say good bye to every one I see you soon And tell you next time Thank you and good bye</p> <p>Metacognición: Se formularán las preguntas: ¿Dónde está...?, Where is</p>	<p>Grabadora</p> <p>Laptop</p>	5'

		it? y ¿Por qué es importante lo aprendido?		
--	--	---	--	--