



Universidad Nacional  
**Federico Villarreal**

Vicerrectorado de  
**INVESTIGACIÓN**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL  
VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO  
DE LA I.E. INTEGRADA 30529 LEONCIO CANGAHUALA MARAVÍ,  
ANEXO DE LLACUARIPAMPA, SINCOS, JAUJA**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN DOCENCIA DEL IDIOMA INGLÉS**

**AUTORA:  
LIC. CASIO GARCIA, LAURA**

**ASESORA:  
DRA. OLIVERO PACHECO, NANCY**

**JURADO  
DRA. MALDONADO CALDERÓN JULIA SOLEDAD  
MG. ESTRADA ALCÁNTARA, VICTOR ELIAS  
MG. GOÑE GUARDIA, LEMBER LEONARDO**

**Lima –Perú**

**2019**

## **Dedicatoria**

A mi familia: mis padres y esposo por el apoyo constante que me brindan para alcanzar mis metas en mi vida profesional.

La Autora.

## Resumen

Esta investigación tiene por objetivo analizar la aplicación de juegos educativos que mejoran el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja. Para el desarrollo de este trabajo fue necesario aplicar tres sesiones con diversos juegos educativos. En la primera sesión se aplicaron los siguientes juegos: “Adivina los útiles escolares”; “Dibujos y Pronombres Demostrativos”, y “Cercano y lejano”; en la segunda sesión se administraron los siguientes juegos: “El Ahorcado”, “Tarjetas de actividades (flashcards)”, y “Yo no realizo”; y finalmente en la tercera sesión se desarrollaron los siguientes juegos: “Pictionary”, “Mi cuerpo”, “Adivinando en grupos” y “Conversando en pares”. Los resultados indican que después de aplicar la estrategia didáctica de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví se encontró que los juegos de la sesión 2 influyeron en la obtención de mejores resultados toda vez que el 62.5% de los estudiantes alcanzaron una calificación en proceso o satisfactorio. Asimismo, se encontró que el sexo si influye en la aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, pues las mujeres obtuvieron una mayor calificación en comparación con los varones. Además, tener una edad apropiada para cursar el 4to grado de nivel secundario permite que los estudiantes obtengan mejores calificaciones respecto al aprendizaje del vocabulario en inglés, toda vez que aquellos que tuvieron 15 y 16 años alcanzaron una calificación en proceso y satisfactorio.

**Palabras clave:** Juegos educativos, aprendizaje, inglés, vocabulario.

## **Abstract**

This research aims to analyze the application of educational games to improve the learning of vocabulary in English in the 4th grade students of the I.E. Integrated 30529 "Leoncio Cangahuala Maraví", annex of Llacuaripampa, Sincos, Jauja. For the development of this work, it was necessary to apply three sessions with various educational games. In the first sesión, the following games were applied: "Guess the school supplies"; "Demonstrative Drawings and Pronouns", and "Near and far"; in the second session the following games were administered: "Hangman", "Activity cards (flashcards)", and "I do not perform"; and finally in the third session the following games were developed: "Pictionary", "My body", "Guessing in groups" and "Talking in couples". The results indicate that after applying the didactic strategy of educational games to improve the learning of English vocabulary to the 4th grade students of the I.E. integrated 30529 "Leoncio Cangahuala Maraví", I found that the games of the session 2 influenced the obtaining of better results since 62.5% of the students reached a qualification in process or satisfactory. It was also found that sex does influence the application of educational games to improve the learning of vocabulary in English, because women obtained a higher score compared to men. In addition, having an appropriate age to attend the 4th grade of secondary level allows students to obtain better scores regarding the learning of vocabulary in English, since those who were 15 and 16 years old reached a qualification in process and satisfactory.

Keywords: Educational games, learning, English, vocabulary.

## Índice de contenido

	Pág.
Dedicatoria	i
Resumen	ii
Abstract	iii
Índice de contenido	iv
I. Introducción	6
1.1. Descripción del problema	7
1.2. Antecedentes	10
1.2.1. A nivel nacional	10
1.2.2. A nivel internacional	13
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Justificación	15
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	16
1.6. Bases teóricas	16
1.6.1. Los juegos educativos	16
1.6.2. Aprendizaje del vocabulario en inglés	23
1.6.3. Influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de vocabulario en inglés de la institución educativa	34
II. Metodología	38
2.1. Tipo de investigación	38
2.2. Población	38
2.3. Muestra	38
2.4. Instrumentos de investigación	38
III. Resultados	39
3.1. Resultados de la Sesión 1 de juegos educativos	39
3.2. Resultados de la Sesión 2 de juegos educativos	45
3.3. Resultados de la Sesión 3 de juegos educativos	50

3.4. Resultados generales	56
IV. Conclusiones	60
V. Recomendaciones	61
VI. Referencias	62
VII. Anexos	66

## **I. Introducción**

El trabajo académico “LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E INTEGRADA 30529 LEONCIO CANGAHUALA MARAVÍ, ANEXO DE LLACUARIPAMPA, SINCOS, JAUJA” tiene el propósito de poner en manifiesto diferentes juegos educativos para su aplicación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en inglés, con el fin de mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés y así lograr la comprensión y el entendimiento del idioma de una manera fácil y sencilla en acato al requerimiento de Grados y títulos de la facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal para optar el título de segunda especialidad Profesional en Docencia del Idioma Inglés.

El presente trabajo consta de cuatro capítulos:

En el capítulo uno se hace referencia a la descripción y formulación del problema general y problemas específicos cada uno con sus respectivos objetivos.

La segunda parte explica todo el marco teórico desde los antecedentes hasta las bases teóricas que sustenta el trabajo.

El capítulo tres pone en conocimiento el marco metodológico, se expone el tipo de investigación, la población, muestra y los instrumentos que ayudaron a recoger los datos.

En el cuarto capítulo se visualiza los resultados obtenidos de la investigación en relación con los objetivos planteados.

Finalmente, se detallan las conclusiones, las recomendaciones, referencias y anexos de las diversas sesiones empleadas en la ejecución del trabajo académico.

## 1.1. Descripción del problema

La educación cumple un rol en el desarrollo de un país por ser generadora del capital humano, siendo los docentes los actores principales para brindar el servicio de educación escolar. Es por ello que los docentes a través de los años adquieren experiencia en la forma de enseñanza óptima para captar la atención del estudiante. La preparación del docente es permanente mediante capacitaciones, estudios adicionales, al ser evaluados por el Ministerio de Educación (MINEDU) hoy en día. Además, porque el objetivo del país es contar con un gran capital humano que responda y logre soluciones, y aporte a la sociedad.

El uso de los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario de un idioma extranjero (inglés) vienen a ser actividades que los estudiantes realizan de manera cotidiana en su quehacer habitual realizando actividades recreativas pero planificadas por los docentes quienes hacen uso de los juegos educativos para que los estudiantes sigan practicando y sean más organizados. Según Froebel (1840) afirma que “el juego es la expresión en la que el estudiante tiende a desarrollarse, esa expresión hace que el estudiante tenga un alma de pequeño” (p. 125). Además, el juego es considerado como una actividad distinta a la realidad. Es cuando un individuo juega e interacciona con lo real. Asimismo, da a conocer que el juego es un componente de ficción en la que el personaje se conecta con la realidad asumiendo la conciencia determinada en ese momento (Caillois, 1986, p. 46).

La educación en el país según el Ministerio de Educación (2016, p. 3) busca incrementar el conocimiento y desarrollo de los estudiantes, además, la enseñanza por parte de los docentes, cumpliendo con las diversas capacitaciones ejecutadas como requisito para su buen desempeño. Para ello aplican diversas estrategias para alcanzar mejores resultados en los estudiantes, es por ello que la investigación se

centra en la manera como se aplica los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja. Además, “para lograr un buen aprendizaje, uno de los mecanismos es la implementación del juego como estrategia pedagógica, con el fin de lograr un aprendizaje significativo del vocabulario inglés” (MINEDU, 2016, p. 5).

Las diversas instituciones educativas del nivel secundario en Perú conforme a lo dispuesto por “el artículo 33 de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, el Ministerio de Educación es responsable de diseñar los currículos básicos nacionales según las normas legales a nivel nacional”. (Diario El Peruano, 2016, p. 13).

Según el Diario El Peruano (2016, p.13), dentro del “Oficio N° 2896-2016-MINEDU-VMGP-DIGEBR, la Dirección General de Educación Básica Regular, la Dirección General de Servicios Educativos Especializados y la Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe, y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural”, como pieza del proceso de “implementación del Currículo de la Educación Básica, conteniendo orientaciones para los docentes, con la finalidad de concretar la propuesta pedagógica nacional para el desarrollo del perfil de egreso de los estudiantes de los referidos niveles de la educación básica regular”.

Además, MINEDU (2016, p. 15), según los aspectos curriculares, y la organización integradora ayuda a desarrollar en los estudiantes modos de aprendizaje. En el Plan de estudios para el nivel de Educación secundaria, es necesario llevar acabo los valores y la educación ciudadana de los estudiantes resaltando sus derechos y deberes, deben desarrollar sus habilidades y de esta manera responder a las demandas del mercado actual direccionándose al desarrollo sostenible, además, del “manejo del inglés como idioma extranjero y las TICs. Para conseguir el progreso y efectuar el Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica, los

enfoques transversales, los conceptos clave y la progresión de los aprendizajes desde el inicio hasta el fin de la escolaridad”.

Según el programa curricular del Ministerio de Educación (2016, p.8), “el estudiante se comunica en su lengua materna, considerando como segunda lengua el castellano, y el inglés como lengua extranjera de manera asertiva y responsable para interactuar con otras personas en diversos contextos y con distintos propósitos”.

Dentro de las competencias que presentan el Currículo Nacional de la Educación Básica y sus capacidades, el idioma inglés se enseña con el fin de desarrollar comunicación oralmente en inglés como lengua extranjera, para ello los estudiantes deben cumplir capacidades como, interpretar el contenido de textos orales, desarrollar y organizar las opiniones coherentemente, interactuando estratégicamente con diversos interlocutores. La importancia de la comprensión y producción eficaz depende del proceso activo del estudiante poniendo en juego sus conocimientos, habilidades y actitudes procedentes del lenguaje oral y del espacio que lo rodea.

El presente trabajo toma en cuenta las diversas capacitaciones y mecanismos aplicados por los docentes básicamente en la enseñanza del idioma inglés la ejecución de los juegos educativos mejora el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes.

### **1.1.1. Problema general**

¿De qué manera la aplicación de juegos educativos mejora el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja?

### **1.1.2. Problemas específicos**

- ¿En qué medida los juegos educativos influyen en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes según sexo del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja?
- ¿Existe relación entre los juegos educativos para el aprendizaje del vocabulario en inglés y la edad de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja?

## **1.2. Antecedentes**

### **1.2.1. A nivel nacional**

Gutiérrez y Páez (2015,p. 64) realizaron la investigación: “Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Javier Heraud de Huancán – Huancayo”, la investigación concluyó en que la aplicación de juegos verbales influye significativamente al desarrollo del habla en los estudiantes; el uso de video juegos se relacionan con el uso de estrategias de aprendizaje en Persona, Familia y Relaciones Humanas de estudiantes; además, se halló diferencia significativa en el post test del grupo experimental con respecto al grupo control, por tanto la aplicación de los juegos verbales es significativo para la expresión oral en estudiantes.

Paucar y Samaniego (2010, p. 59), en su investigación sobre: “Inteligencia lingüístico – verbal e inteligencia creativa en estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Javier Heraud del asentamiento humano justicia paz y vida el Tambo”. Finalmente, concluyó en que existe correlación entre la inteligencia lingüístico – verbal y la inteligencia creativa. Además, existe correlación significativa

entre la inteligencia lingüístico – verbal y la inteligencia creativa en las mujeres y en los varones. Por lo tanto, a mayor ejercicio de la inteligencia lingüístico – verbal mayor será el desarrollo de la inteligencia creativa.

Chipana, Arellano y Gamboa (2015, p.82), desarrollaron la investigación titulada: “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la I.E. Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011”, las conclusiones fueron: que existe una relación significativa entre los juegos educativos, con el tipo de aprendizaje del idioma inglés; como estrategia de enseñanza existe relación significativa con los juegos lingüísticos y el tipo de estilo de aprendizaje; además, existe relación significativa entre los juegos populares como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

Aspajo, Quintana y Trigozo (2015, p. 97), desarrollaron la investigación: “Influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial – 5 años de la I.E.I. N° 593- Los Garabatos, Iquitos- 2014”. Concluyendo en que el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés antes de la aplicación de los juegos educativos fue del 21,05% en el nivel bueno y ninguno de ellos logró ubicarse en el nivel muy bueno. Además, el nivel de inglés de los niños de cinco años era por debajo de bueno en el grupo experimental y bueno en el grupo control; la aplicación incrementó en un 47.37% de avance tendiendo un nivel excelente. Finalmente, el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés después de la aplicación de los juegos educativos y conforme a los resultados del Post Test en los niños del grupo experimental, se incrementó significativamente en 47.37% en el nivel excelente a comparación del grupo de control que solo logró el 4.7%.

Ullauri (2017, p. 200), realizó esta investigación: “Influencia de los estilos de aprendizaje en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. 2015-2016”. Teniendo como conclusiones la existencia de diferencias entre el grupo de control y experimental; se halló diferencias significativas entre el grupo de control y el experimental en el post test respecto de las habilidades investigativas de información organizacional; además, de la existencia diferencias significativas entre los 2 grupos: el grupo experimental registrando un incremento en relación con el grupo control en cuanto a rendimiento académico activo, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Noriega (2014, p. 54), desarrolló la investigación: “Influencia de la página web GO4ENGLISH en la comprensión y producción de textos en inglés en estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E.P. el Nazareno – 2013”. Concluyendo en que los niveles de rendimiento respecto al grupo de control y experimental fueron homogéneos; se logró ejecutar 14 sesiones de la página web Go4English con resultados positivos mostrando un nivel regular y nivel excelente en el grupo de control y experimental respectivamente; además, con un nivel de confianza del 95%, se mostró mejores resultados después de la aplicación de la página web Go4English.

Montes y Vela (2015, p. 87), en su investigación: “Video juegos y estrategias de aprendizaje en persona, familia y relaciones humanas - estudiantes de 4to grado de secundaria - Institución Educativa Colegio Nacional Iquitos - San Juan Bautista 2014”. Concluyó en que los videos tienen una relación moderada respecto a las estrategias de aprendizaje que se imparte en los estudiantes; se hizo uso del estilo de aprendizaje para adquirir los conocimientos; los videos juegos guardan relación con la utilización de estrategias; finalmente el uso de video juegos se

relaciona con el uso de estrategias de aprendizaje en Persona, Familia y Relaciones Humanas de los estudiantes.

### **1.2.2. A nivel internacional**

Cardona (2013, p. 115), desarrolló la investigación: “Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”. Concluyendo en que es necesario integrar recursos tecnológicos en la clase de inglés; fortalecer metodologías flexibles adaptadas a las características del grupo; las clases motivaron a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés de una forma dinámica proporcionando la motivación, el interés y el desarrollo creativo de los estudiantes en actividades basadas en los juegos.

Díaz, Gómez y Otero (2016, p. 59), realizaron la investigación: “Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba”. Teniendo como conclusión que los nuevos programas exigen que las instituciones utilicen metodología enfocadas en campo bilingüe, para mejorar los resultados; según la lúdica se evidenció la importancia de poder realizar juegos en el idioma inglés; además, la lúdica es positiva y significativa con la implementación de las TICS, siendo este un recurso didáctico para mejorar la educación con la utilización de aparatos ingles el estudiante tiende a desarrollar más la comunicación en el idioma inglés.

Mayoral (2016, 60), realizó la investigación: “Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México”. Concluyendo en que el carácter adaptivo afectivo facilita el entorno de trabajo por lo que también facilita el aprendizaje; las estrategias encontradas guardan relación con los métodos de enseñanza; las estrategias brindan mayor

calidad a la respuesta, además, el análisis nos brinda que las características guardan relación con los métodos de enseñanza empleados en una clase.

Molina (s.f., p. 35), realizó la investigación: “El uso de juegos para la enseñanza de inglés en Educación Primaria”. Las conclusiones fueron que existen otros métodos que ayudan a la enseñanza del idioma inglés como mostrar de una manera simple la alternativa respecto a los métodos tradicionales de enseñanza y respecto al uso de los juegos en el aula de inglés. En esta investigación se diseñó trabajos para generar aprendizajes imaginativos y divertidos; además, no se intentó mostrar rechazo hacia los libros de texto para ello la opción considerada fue el fomento de la atención en los momentos necesarios por parte de los estudiantes. Se resalta también la enseñanza de calidad acompañada del esfuerzo y la diversión genera mayor aprendizaje.

Pastor (2015, p. 45), desarrolló la investigación: “El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés. La obtención del grado en Universidad de Valladolid en la ciudad de Valladolid, España”. Concluyendo que el juego ayuda al desarrollo físico, mental y contextual de los estudiantes; el trabajo con juego es primordial el aprendizaje de los estudiantes en el idioma de inglés; mediante el juego se mejora el ambiente, haciéndolo relajado y divertido ayudando al aprendizaje de los estudiantes. Desde el punto de vista del docente, ha sido muy enriquecedor, puesto que son muchos los autores que defienden el juego como metodología de trabajo y, una vez realizado este proyecto, he podido corroborar la teoría con la práctica.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Analizar la aplicación de juegos educativos que mejoran el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes según sexo del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja
- Evaluar la relación entre los juegos educativos para el aprendizaje del vocabulario en inglés y la edad de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja.

### **1.4. Justificación**

Según el Programa Curricular Ministerio de Educación (2016, p. 14) dentro de la curricula el idioma inglés es identificado como una lengua extranjera, y priorizándola porque generara en el estudiante el conocimiento de otras culturas y costumbres a través de su lengua. Convirtiéndose en una exigencia en las Instituciones Educativas buscando el crecimiento educacional y cultural.

Esta investigación también se encargó de qué manera la aplicación de juegos educativos mejoran el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, es

decir que, el desarrollo de esta investigación aporta positivamente en la sociedad y como fuente para el uso de maestros en las instituciones educativas e investigaciones nuevas que puedan tomar como antecedente y mejorarla.

Los beneficiarios con esta investigación serán los estudiantes de la institución educativa, además servirá como un antecedente para otras investigaciones, como una guía para los docentes y demás instituciones educativas. Esta investigación servirá para dar a conocer la aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes.

## **1.5. Impactos esperados del trabajo académico**

Se espera que el trabajo académico sea tomado como un documento de referencia para el desarrollo de trabajos de investigación como tesis o artículos. Asimismo, es posible que los docentes consideren la metodología adoptada del juego didáctico en el proceso de enseñanza de los estudiantes para la enseñanza del idioma inglés. Por tanto, el trabajo realizado presenta impactos positivos en la literatura.

## **1.6. Bases teóricas**

### **1.6.1. Los juegos educativos**

El juego, se define como una “alternativa a la enseñanza tradicional donde la creatividad y la imaginación de los estudiantes pueden ser utilizadas para el aprendizaje y facilitarla, como jugar, cantar, bailar y pintar. Mediante el juego se aprende a escuchar, expresar opiniones y tomar decisiones propias”. (Lendin & Malcren, 2008, p. 2)

Los juegos suelen ser actividades que propician el acto creativo e imaginativo de los estudiantes con las cuales surge la posibilidad de aprender nuevos tópicos y conocimiento de un manera lúdica. Asimismo

el desenvolvimiento permite que el estudiante tenga autonomía al momento de interrelacionarse con sus compañeros.

Asimismo, otros autores definen que “los juegos educativos tienen un objetivo educativo implícito o explícito para que los estudiantes aprendan algo específico” (Arellano Vilchez, Chipana Gamboa, & Pumarrumi Corman, 2015, p.47). Por otro lado, según Piaget, citado por Jerlang, (2001, p. 240) “El juego cumple una función adaptiva, como una forma de asimilar o adaptar la realidad. El juego amplía el conocimiento y comprensión de los adolescentes ayudando al estudiante a desarrollar sus habilidades y posibilidades de actuar”.

Es importante destacar que mediante el juego, el estudiante ejecuta sus deseos de lograr metas con diversos mecanismos a través de la acción. En el caso de los adolescentes, el juego se ciñe a menudo en el desarrollo de juegos respetando y teniendo en cuenta reglas de juego las cuales deben tener en cuenta los estudiantes al recordarlas, entenderlas y aplicarlas,.

El ser humano se desarrolla mediante el lenguaje y aprende mediante la interacción. En ese sentido, el adolescente debe alcanzar una madurez adecuada para adquirir nuevos conocimientos. Según Vygotskij, citado por Jerlang, (2001, p.277) la enseñanza es la materia prima del desarrollo y que el adolescente se hace experto y aprende formas culturalmente definidas de pensar y aprender”. Afirmando que se debe de mirar progresivamente, la cual indica que el adolescente se halla siempre en desarrollo y que los adultos a su alrededor le ayudan hacia la próxima zona de desarrollo según

Por lo tanto, el juego nace del medio social en el cual el adolescente se interrelaciona con su entorno; asimismo el adolescente se hace consciente de sus actos y motivos desarrollando su voluntad, objetivos y comprensión social. Estos aspectos forman la base que hace posible su desarrollo y aprendizaje de nuevos aspectos.

#### 1.6.1.1. *Tipología de juegos en la enseñanza de lengua extranjera a adolescentes*

La aplicación de una metodología adecuada con los juegos requiere de establecer una tipología de juegos que clasifique sus elementos diferenciadores.

Haldfield (1987, p. 50) insta una clasificación al funcionamiento interno común a cada tipo de juego.

La primera división general a la que debemos atender se basa en la distinción entre:

- a. Juegos competitivos: El interés se enfoca en alcanzar el primer lugar respecto a un determinado objetivo.
- b. Juegos cooperativos: Se refiere a la participación grupal, donde todos los integrantes participan necesariamente para concluir una actividad planteada.

La ejecución de los juegos debe variar para generar una atmósfera nueva y no cargada.

También se puede clasificar los juegos respecto a los rasgos fundamentales de funcionamiento:

- a. Juegos de vacío de información: “estos juegos pueden ser unívocos (un estudiante tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el estudiante tiene la información que necesita B y viceversa)” tal como lo establece Haldfield (1987, p. 50).

- b. Juegos de averiguación: “utilizan el mismo principio que los anteriores, pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente, y juegos de búsqueda y averiguación en el que se confieren a todos, un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- c. Juegos puzzle: “es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- d. Juegos de jerarquización: “los estudiantes elaboran una lista de ítems sobre un determinado foco de interés y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de cada estudiante”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- e. Juegos para emparejar: “se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- f. Juegos de selección: “cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo. Deben decidir a través del diálogo y de la discusión cuál es ese común denominador”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- g. Juegos de intercambios: “están basados en el principio del trueque. Los jugadores poseen unos determinados artículos que no necesitan y tienen que intercambiarlos por otros que sí necesitan para llevar a cabo una tarea” (Haldfield, 1987, p. 50).

- h. juegos de asociación: “el juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo. una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su identidad”. (Haldfield, 1987, p. 50)
- i. Simulaciones: “se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase”. (Haldfield, 1987, p. 50)

Los diversos juegos se pueden clasificarse según los recursos de acuerdo a Auerbach (2006, p. 86).

- Sin disponer de recursos: “juegos de adivinanzas o de escucha, como “Listen and do”, “Hide and find”, juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía, como “Consequences””.
- Juegos de dibujar: “juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar, como “Picture dictation”, “Mime””.
- Juegos de tarjetas con palabras: “juegos como “Domino”, “Read and classify””.
- Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: “unir las partes de algunas oraciones, haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones, o la causa con el efecto, como “Pelmanism””.
- Juegos de dados: “los dados tienen palabras o dibujos en los que los estudiantes deben nombrarlos”.
- Juegos de mesa.

- Juegos por medio de tablas o matrices: “dibujar y organizar juegos utilizando un vacío de información en el que cada adolescente marca secretamente la posición de las cosas en una carta, como “Battleships””.

El uso de los juegos para aprender una lengua, desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma. A continuación, se muestra una clasificación de la siguiente forma:

- Juegos de lengua de carácter social: “orales (“Veo Veo”), escritos (“The Hangman”), audiovisuales (“Bingo”, “The game of films”), juegos de tablero y cartas (“Pictionary”), o juegos de mímica”.
- Juegos de actividades individuales: “crucigramas, sopas de letras o adivinanzas, juegos de televisión o radio (Cifras y Letras, Pasapalabra)”.
- Juegos de palabras: “anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas o grafitis”.

#### *1.6.1.2. Características de los juegos educativos en adolescentes*

El juego educativo relaja al estudiante, por lo que al enseñar el idioma inglés favorecerá a la creatividad. Por lo que según Bello (1990), afirma que se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Tener en cuenta la metodología de los juegos y hacer que cuando se agrupen los estudiantes para alguna actividad sepan cómo hacerlo.
- El material que se empleara a la hora de realizar un juego, del mismo modo el lenguaje utilizado, esto para establecer una interacción en el juego como estructuras que serán necesarios

para empezar y finalizar un juego. Estas estructuras deberán exponerse a los estudiantes antes de ser ejecutada y de esta manera hacer que se familiaricen en el vocabulario.

- Se deben tomar en cuenta que los juegos deberán estar acorde al objetivo que estas tengan, como: juego de vocabulario, hacer que el estudiante condiga la palabra o escribirla. Otro juego puede ser en la que se puedan fijar estructuras que sean conocidas por el estudiante. También no olvidar que juegos que presente la creatividad y comunicación que tengan un amplio vocabulario, por lo que de esta manera se obtendrán mejores resultados en cuanto a la comprensión del idioma.
- Los juegos en las que se pueden adicionar la imaginación, y que tengan relación con nuestra lengua natal, tendrán también influencia en la comprensión del idioma inglés. (págs. 139-137)

a) Uso de textos literarios:

El aprendizaje del estudiante del cuarto grado, depende también si ponemos en práctica otros recursos como pueden ser los textos sin exagerar. Se tiene que tomar en cuenta que esto se tiene que hacer sin aburrirlos, o sea, se podría emplear textos periodísticos o películas subtituladas, por lo que de esta manera se estaría ayudando a que comprendan mejor.

El uso del texto literario será de gran utilidad ya que no existe un solo camino para practicar la literaria en segundas lenguas, por lo que el empleo de distintas técnicas hará que acceder a esto sea motivador y más rico.

Se debe mostrar actividades interactivas con el uso de textos para que así el estudiante pueda tomar en cuenta la imagen como una actividad de aprendizaje. (Pastor, 2004, p. 215)

b) Uso de canciones

El empleo de canciones es por si un instrumento dinámico que facilitara de todo modo al aprendizaje del idioma ingles del estudiante, asimismo hace entretenida y generando un buen ambiente en la clase. Se puede hacer que los estudiantes al entonar las canciones puedan aprender las palabras inconscientemente, más aún si se realiza un baile cantando, esto multiplicara el aprendizaje.

Además, tenemos que tener en cuenta que con las canciones se pueden aumentar nuevas estructuras en contexto para reforzar las estructuras aprendidas por los estudiantes, esto aumentara el vocabulario del estudiante. (Pastor, 2004, p. 256).

#### 1.6.2. Aprendizaje del vocabulario en inglés

Aprender es la actividad que resulta a veces muy fácil para otros y difícil para otros; en caso de las matemáticas es más problemático, y más la identificación del predicado de una oración. Esto se debe a que, aunque todos nacemos con la misma capacidad de inteligencia, no todos saben cómo desarrollarla; es así como se derriba el mito de que existen individuos “más inteligentes que otro” o “mejores que otros”. Desde el campo de la psicología el aprendizaje ha sido estudiado recurriéndose a variadas perspectivas teóricas, las cuales otorgan prioridad a determinados aspectos del proceso de aprendizaje para conceptualizarlo e instrumentalizarlo.

Tarpy (1987, p. 50), en su libro:”Principios básicos del aprendizaje, el aprendizaje como un cambio en la conducta

relativamente que ocurre como resultado de la experiencia. Al usar la expresión relativamente permanente”.

Vigotsky (1978, p. 40) en su obra:” *Mente y sociedad*”, sostiene que el “aprendizaje es un proceso necesario y universal en el desarrollo de las funciones psicológicas, específicamente humanas y organizadas culturalmente. El aprendizaje es un proceso social, no privado o individualista, por lo tanto, tiene que anteceder al desarrollo, para que el desarrollo continúe.”

#### *1.6.2.1. Tipos de aprendizaje:*

Según Piaget citado por (Lizárraga, 2010, p.25)

- Partes innatas del aprendizaje: “Desarrolladas por los distintos, reflejos, impulsos genéticos que hemos heredado. Nos hace aprender determinadas cosas”. (Lizárraga, 2010, p.25)
- Por condicionamiento: “Determinados estímulos provocan determinadas respuestas. Si los estímulos por azar o no se condicionan provocan que esta conducta inicial se refleja y se convierte en hábito”. (Lizárraga, 2010, p.25)
- Por imitación o modelo: “muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros”. (Lizárraga, 2010, p.25)
- Por aprendizaje memorístico: “aprendizaje académico, y no sabes lo que estas aprendiendo”. (Lizárraga, 2010, p.25)
- Aprendizaje de memoria clásico: “por lo cual al cabo de unas horas ya no lo recuerdas”. (Lizárraga, 2010, p.25)

- Aprendizaje significativo:” parte de cosas importantes para ti. A partir de ahí acumular lo que ya sabias y lo haces tuyo”. (Lizárraga, 2010, p.25)

Uno de los mayores tipos de aprendizaje es por motivación.

La motivación se puede definir, como una definición disposición interior que impulsa una conducta o mantiene una conducta. Por necesidad se mantiene la motivación. Los impulsos, instintos o necesidades internas nos motivan a actuar de forma determinada.

#### *1.6.2.2. Características del aprendizaje en adolescentes*

Antón (1999, p. 30) en su libro: “Fundamentos del aprendizaje significativo”, sostiene diversas maneras de caracterizar el aprendizaje:

1. El aprendizaje es cambio de comportamiento. Esto es que cuando repetimos comportamiento ya realizados anteriormente no estamos aprendiendo. Solo hay aprendizaje en la medida en que hay un cambio en el comportamiento.
2. El aprendizaje es cambio de comportamiento basado en las experiencias. Casi todos nuestros comportamientos son aprendidos, aunque no todos. Hay comportamiento que resaltan de la maduración o del crecimiento de nuestro organismo y por lo tanto no contribuyen aprendizaje: respiración, digestión, salivación.

Según la teoría histórico-cultural, el aprendizaje presenta las siguientes características:

- a. El aprendizaje es principalmente un proceso social, ocurre en el individuo como una forma de integrantes a su medio y a su historia.
- b. Antecede al desarrollo, para que el desarrollo continúe.
- c. Como proceso social, organiza y orienta las actividades del conocimiento y posibilita la dirección del desarrollo psicológico.

- d. El aprendizaje como proceso social permite despertar o desarrollar determinados procesos superiores. Por eso su objetivo principal es dirigir el desarrollo.

#### *1.6.2.3. Aprendizaje del idioma inglés en adolescentes*

En la actualidad la mayor parte de población tiende a aprender inglés por el mismo hecho de estar convirtiéndose en idioma que la mayor parte de la población está tendiendo a hablar. Es así que hay hechos que influyen para que los estudiantes aprendan.

Según Roseberry (2005, p. 32), es importante que los docentes influyan en aprendizaje del idioma inglés para que así entiendan los procesos y fenómenos normales de la adquisición de un segundo idioma.

#### *1.6.2.4. Construcción para el aprendizaje del idioma inglés*

British Council (2002, p. 25), señala que los estudiantes tienden aprender de manera lenta, de esa manera también memorizan lentamente, más adelante los estudiantes empiezan a crear oraciones. La construcción del aprendizaje para el idioma inglés se realiza de la siguiente manera:

- Comprensión

Comprender es mejor que hablar, lo que hace que a los estudiantes no se les debe exigir, en vista que utilizan la comprensión de un idioma materno una serie de claves. Asimismo, cuando no entienden los estudiantes captan la esencia.

- Frustración

Después de empezar sesiones en inglés, los pequeños se sienten frustrados ya que sienten que son incapaces de expresar algún

pensamiento en inglés. Algunos piensan hablar rápidamente como su lengua natal.

- Errores

Tomar en cuenta que a los estudiantes no se les tiene que mencionar sus errores, en vista que esto los desmotivara. Se debe tener en cuenta que los errores son parte del proceso de aprendizaje.

- Las diferencias de género

Los estudiantes desarrollan de manera distinta la de las niñas por lo que esto afectara a comprender el lenguaje que utilizan. Entender también que una clase mixta desfavorecerá a los estudiantes ya que se sentirán eclipsados para aprender algún lenguaje.

#### *1.6.2.5. Capacidades fundamentales del área de inglés para los adolescentes*

Según el diseño Curricular Nacional (2009, p. 23), el área del idioma inglés desarrolla las siguientes capacidades:

- Expresión oral.

Se llama así a la destreza en la que se puede observar de manera directa, también se le considera destreza productiva, ayuda a su desarrollo la comprensión oral.

Este proceso debe ser fluido y claro, se puede emplear recursos verbales y no verbales, intervienen la integración de comprensión y producción. (García, 2001, p. 99)

- Comprensión oral.

Es necesario saber que en una comunicación interviene el quien habla y escucha. Es decir, la expresión oral es importante como

la comprensión oral, al escuchar y predecir expectativas concretas de lo que vamos a oír hace que se tenga una mejor comprensión. (Bestard, Pérez y Concepción, 1992, p. 11)

- Compresión de textos.

Se encarga de construir la idea del texto, cabe mencionar que se encarga de interpretar las ideas principales y secundarias, viendo la lingüística del texto.

Es una interacción no indistinta entre el lector y el texto, asimismo intervienen distintos factores, uno de ellos el fin que ten el lector para afrontar cada texto, por medio de la intervención de conocimientos anteriores, textuales, entre otros. (Neyra y Pacheco, 2008, p. 68)

- Producción de textos.

Según el Diseño Curricular Nacional (2009, p. 25), para producir textos se debe tomar en cuenta el procedimiento con la que se expresan a las ideas, emociones y sentimientos, teniendo en cuenta la planificación y como está organizado el texto.

Es así que se pretende tener códigos lingüísticos y no lingüísticos., es tos procedimiento ayudan a la comunicación de un individuo. El léxico es empalo el grado de planeación teniendo en cuenta informaciones básica, también es necesario la fonética tomando en cuenta si estas presentan relación con la pronunciación o entonación.

#### 1.6.2.6. *Clasificación de estrategias aprendizaje de idiomas a nivel de adolescentes*

Según Chamot y El-Dinary (1990, p. 48), clasifican de la siguiente manera:

- Estrategias cognitivas

Son operaciones que permitan actuar de forma directa enfocado en lo aprendido, se focaliza en operaciones para la solución de los problemas, requiriendo un análisis directo. Se consideran procesos mentales en vista que están razonados en la información aprendida.

- Estrategias metacognitivas

Estas estrategias nos permiten reflexionar en el pensamiento de uno mismo. Permiten organizar y planificar esto para tener una mejor noción de algún tema, lo que también es factible mencionar que se establezca el ritmo de aprendizaje, lo que permite aprender, mejorar y buscar oportunidades, en la concentración, también podemos identificar que la verificación del progreso hace que se emplee una tarea.

- Estrategias afectivas

Está relacionada con acciones que manejan los efectos, y con algún estudio. Estas estrategias buscan que el estudiante regule las actitudes motivación y afecciones emocionales, en la que el aprendizaje de una lengua tiende a ser la meta.

#### 1.6.2.7. *Beneficios del material didáctico en el idioma inglés*

El empleo de material didáctico ayuda al estudiante a concientizarse en su cultura. Con el uso de algún material didáctico el

aprendizaje del idioma inglés será más fácil, agradable y divertido, por ende, más recordable.

Cuando los estudiantes participan en una tarea esto producirá un contexto único en el aula. Brindar a los estudiantes a realizar grupos para crear material, que facilitarían la interacción y comprensión de estudiantes, asimismo de esta manera los estudiantes podrán ayudarse el uno con el otro. (Little, 1997, pág. 120)

Es importante tener en cuenta que la cantidad de material existente en la actualidad, tiene que hacernos pensar que tenemos que nosotros mismo realizar nuestro propio material, por lo que tomar en cuenta que cada situación es distinta y el docente tiene que aplicar la metodología implementa por él.

Los docentes tienen que analizar su material, ya que cada aula es distinta y al aplicar se puede encontrar errores, en la que esto dará el éxito o fracaso de las tareas realizadas en el aula. (Little, 1997, p. 132).

La forma de enseñar el inglés deberá ser de forma activa, aprender de vidas cotidianas, asimismo a medida que los docentes se divierten los estudiantes también tiene tendencia a aprender y emplear el lenguaje, los estudiantes tienen que sentir esa conexión de poder comunicarse.

Necesariamente los docentes tienen que desarrollar habilidades en las que puedan explayar a los estudiantes, dando desarrollo tanto cognitivo como eficaz para hacerlo más sencillo. El docente tiene que hacer que sea motivacional y le interese al estudiante (Brown, 2001, p. 75).

#### 1.6.2.8. *Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*

El vocabulario es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u otra entidad (como un diccionario) Gains and Redman (1986, p. 26).

Gains and Redman (1986, p. 26) For vocabulary presentation and revisión – Forum”, sostiene que: “Vocabulario es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u entidad”.

La adquisición del vocabulario (tanto en el primer idioma como en los segundos y/o extranjeros, es un proceso muy complejo. La primera distinción que debemos hacer es entre vocabulario pasivo y vocabulario activo.

El primero es el vocabulario que el sujeto entiende sin ayuda o con muy poca ayuda, pero que no es capaz de utilizar autónomamente.

El segundo es el vocabulario que el sujeto comprende sin problemas pero que, además, es capaz de utilizar cuando lo necesite y sin necesidad de ayuda.

Gains and Redman (1986, p. 26) el vocabulario se refiere a las palabras que debemos que debemos saber para comunicarse efectivamente. En general el vocabulario puede ser descrito como vocabulario oral o escrito. El vocabulario oral se refiere a las palabras que usamos cuando hablamos o reconocemos al escuchar. El vocabulario escrito se refiere a las palabras que reconocemos o usamos en escrito. La adquisición de vocabulario es incrementadamente como crucial en la adquisición de idioma.

- El vocabulario de lectura. Son todas las palabras que una persona pueden reconocer en la lectura. Éste es generalmente el más grande tipo de vocabulario, simplemente porque un lector tiende a ser expuesto a más palabras mediante la lectura y por escuchar.
- Vocabulario auditivo. Es el vocabulario que le sirve para escuchar a una persona son todas las palabras que él o ella pueden reconocer cuando escucha el habla. Este vocabulario es ayudado en tamaño por el contexto y el tono de voz.
- Vocabulario hablado. Son todas las palabras que una persona utiliza en el habla. Es probable que sea un subconjunto del vocabulario escuchado. Debido a la naturaleza espontánea de expresión, palabras a menudo se utilicen. Este mal uso - aunque leve y no intencionales – puede ser compensado por las expresiones faciales, tono de voz o gestos con las manos.
- Vocabulario escrito. Las palabras utilizadas en las diversas formas de la escritura de ensayos formales. Muchas palabras escritas no aparecen comúnmente en el habla. Los Escritores generalmente utilizan un conjunto limitado de palabras cuando se comunican: por ejemplo:
  - Si hay un número de sinónimos, un escritor tendrá su propia preferencia en cuanto a cuál de ellos utilizar.
  - es poco probable que utilizar un vocabulario técnico relacionado con un tema en el que no tiene ningún conocimiento o interés.
- Vocabulario focal. Vocabulario focal es un conjunto especializado de términos y distinciones que es particularmente importante para un determinado grupo: los que tienen un enfoque particular de la

experiencia o actividad. Un léxico o vocabulario, es un diccionario de idioma: el conjunto de nombres para las cosas, eventos, e ideas.

Es importante tener en cuenta la importancia de contar con un vocabulario amplio, por tanto, es necesario tener en cuenta las ventajas que ésta proporciona:

- Un vocabulario extenso ayuda a la expresión y la comunicación.
- El Tamaño del vocabulario ha estado directamente relacionado con la comprensión de lectura.
- Vocabulario lingüístico es sinónimo de pensar en el vocabulario.
- Una persona puede ser juzgada por otros basados en su vocabulario.

El vocabulario de los hablantes nativos varía ampliamente dentro de un lenguaje, y son especialmente dependientes del nivel de educación del orador. Un estudio de 1995 muestra que el primer ciclo de estudiantes de secundaria sería capaz de reconocer los significados de alrededor de 10.000- 12.000 palabras, mientras que para los estudiantes universitarios este número crece hasta aproximadamente 12,000-17,000 y para los adultos de edad avanzada hasta aproximadamente 17,000-21,000 o más.

Los efectos del tamaño del vocabulario en la comprensión del lenguaje. El conocimiento de las palabras que se derivan de las 3.000 palabras inglesas más frecuentes proporciona una comprensión del 95% del uso de la palabra, y el conocimiento de 5.000 familias de palabras es necesario para el 99,9% de cobertura de la palabra.

Cárter y Me Carthy (1987, p. 4) opinan que “el léxico que adquieren los hablantes de una segunda lengua es muy parecido al que poseen en su lengua materna, así el contacto entre dos lenguas produce intercambios e influencias recíprocas”.

Tradicionalmente a diferencia de la actualidad, el vocabulario se asimilaba por medio de listados donde el alumno tenía que repetir para sí mismo de modo automático. Hoy en día la competencia comunicativa se puso de moda proporcionando herramientas para el desenvolvimiento oral.

Como indica Krashen (1989, p. 26), “la comprensión del alumno aumenta si se tiene en cuenta su conocimiento y experiencia previa”.

Las tramas asociativas suelen ser el sistema más común para la organización mental del vocabulario; así éste se categoriza en campos axiológicos, en sinónimos, antónimos...

### 1.6.3. Influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de vocabulario en inglés de la institución educativa

Kim (1995, p. 34) señala que para aprender un idioma distinto a nuestra lengua natal es sumamente difícil por lo que se puede estar en vuelto en la frustración. Por lo que la aplicación de juegos es beneficioso dando un valor incalculable permitiendo practicar habilidades aprendidas y por aprender. Los juegos tienden a ser atractivos y más comprensibles en esa misma línea.

#### 1.6.3.1. *La importancia del juego en la enseñanza*

Wikare, Berge y Watsi (2002) mencionan que la “participación del juego en estudios científicos a comienzos del año 1900, han postulado diversas teorías acerca del rol del juego en el aprendizaje y

algunos de estos científicos” son Piaget, Vygotskij y Knutsdotter Olofsson (p.84).

Knutsdotter (2003) hace mención sobre el ambiente formal y la estructura a través la lengua como jugando. Como: juegos de rol, los estudiantes pueden jugar diferentes roles que pueden contribuir al desarrollo lingüístico de los estudiantes (p.66).

Los docentes, hacen uso del juego como método de aprendizaje mediante la interacción desarrollando mecanismos como el teatro y el juego de rol, las canciones, bailes y rimas.

Los estudiantes al jugar juegos absorbentes evitan distraerse y por ende esos factores que son risas y diversión, hacen que se aprenda sin aburrirse y más aún cuando un estudiante se encuentra con la dificultad de un idioma que diverge de sus lenguas maternas, pues la IE Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” se ubica en el área rural, donde el quechua viene a ser la lengua materna.

Cuando un estudiante se divierte y se siente a gusto, quiere decir que el juego es lo primordial para él o ella.

Los juegos no tienen que ser una actividad marginal, es decir, que no se puede realizar en momentos raros o cuando el maestro ya no tenga que realizar alguna actividad.

Aprender es la actividad que resulta a veces muy fácil para otros y difícil para otros; en caso de las matemáticas es más problemático, y más la identificación del predicado de una oración. Esto se debe a que, aunque todos nacemos con la misma capacidad de inteligencia, no todos saben cómo desarrollarla; es así como se derriba el mito de que existen individuos “más inteligentes que otro” o “mejores que otros”. Desde el campo de la psicología el aprendizaje ha sido estudiado

recurriéndose a variadas perspectivas teóricas, las cuales otorgan prioridad a determinados aspectos del proceso de aprendizaje para conceptualizarlo e instrumentalizarlo.

#### *1.6.3.2. Aplicación de juegos educativos en la IE Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”*

La aplicación de juegos para incrementar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja”, tuvo resultados positivos.

Para lograr el aprendizaje se hizo uso de juegos de reglas mediante los cuales cada estudiante utilizaba la espontaneidad y la improvisación para el desarrollo de los mismos.

Para el desarrollo de esta investigación se siguieron los siguientes pasos:

- i. Se solicitó autorización a la Directora Dávila Castro María Cleofe para realizar la investigación en el 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”.
- ii. Se analizaron las limitaciones y deficiencias de los estudiantes pues el idioma inglés viene a ser una lengua extranjera que no se adapta rápidamente a los estudiantes pues pertenecen al área rural.
- iii. Se aplicaron tres sesiones de juegos educativos para el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés (ver Anexo 3). En cada sesión se evaluaron tres aspectos: el inicio, el desarrollo y el cierre (ver Anexo 1). La evaluación fue realizada mediante la observación, toda vez que solo se aplicó a 16 estudiantes del 4to grado por lo que el manejo fue posible.

- iv. Las sesiones de juegos educativos para mejorar el vocabulario en el idioma de inglés en los estudiantes del 4to grado fueron los siguientes: i) Sesión 1: This is me; ii) Sesión 2: A day in life of...; y iii) Sesión 3: I am sick. Estas sesiones consistieron en mejorar el vocabulario en pronombres posesivos, actividades rutinarias y partes del cuerpo, respectivamente.
- v. Posteriormente se procedió a procesar los puntajes de la ficha de observación en el software SPSS v. 23.
- vi. Seguidamente se analizaron los resultados obtenidos y se plasmaron en esta investigación.

## II. Metodología

### 2.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo.

### 2.2. Población

La población de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, según ESCALE (2017), para el año 2017 fue de 47 estudiantes del nivel secundario y 20 estudiantes del nivel primario siendo en total 67 estudiantes.

Tabla 1

*Población de Estudiantes de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”*

<b>Nivel</b>	<b>N° de estudiantes</b>
<b>Primaria</b>	20
<b>Secundaria</b>	47
<b>Total</b>	67

Adaptado de ESCALE (2017)

### 2.3. Muestra

La muestra está conformada por el total de estudiantes del cuarto año es decir 16 estudiantes del 4to grado de nivel secundario de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”.

### 2.4. Instrumentos de investigación

El instrumento de evaluación fue una ficha de observación del desempeño por las tres sesiones de juegos educativos aplicado a los estudiantes del 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” (ver Anexo 1).

### III. Resultados

El 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” está conformado por 16 estudiantes, de los cuales el 69% de los estudiantes son mujeres y el 31% son varones. Asimismo, se ha encontrado que el 50% de los estudiantes tienen 16 años, el 31% tiene 15 años. Se encontraron dos casos con 17 años y uno con 14 años. A partir de estas características se desarrollaron los juegos educativos. Es así que se desarrollaron un total tres sesiones compuestas por diversos juegos educativos. Además, la cantidad de estudiantes permitió que los juegos se desarrollen apropiadamente, así como resultó ser sencilla la evaluación respectiva (mediante el método observacional).

#### 3.1. Resultados de la Sesión 1 de juegos educativos

La primera sesión se desarrolló con los siguientes juegos educativos:

- i. Adivina los útiles escolares. Consistió en adivinar y mencionar los útiles escolares colocados dentro de una bolsa empleando Pronombres Demostrativos.
- ii. Pronombres Demostrativos. Consistió en emplear los pronombres demostrativos THIS, THAT, THESE, THOSE.
- iii. Cercano y lejano. Consistió en describir la ubicación de objetos cercanos y lejanos, y escribirlos en sus cuadernos.

En base a los juegos educativos y a la observación se obtuvieron los siguientes resultados de los estudiantes:

Tabla 2

*Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 1*

Etapa	Ítems	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Inicio	Diferencia entre 'this' y 'these'	16	1	3	1.56	0.63
	Menciona útiles escolares en inglés	16	1	3	1.69	0.60
Desarrollo	Diferencia 'this', 'that', 'these' y 'those'	16	1	3	1.75	0.68
	Pronuncia 'this', 'that', 'these' y 'those'	16	1	3	1.69	0.79
Cierre	Menciona objetos cercanos y lejanos	16	1	3	1.81	0.83

## Interpretación:

En la sesión 1 se evaluaron cinco ítems durante tres etapas (inicio, desarrollo y cierre). El puntaje de evaluación fue entre 1 a 3 (1=En inicio; 2=En proceso; y 3=Satisfactorio). Analizando el promedio de los puntajes de los 16 estudiantes de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” se encontró que el ítem con mayor promedio (1.81) correspondió a mencionar objetos cercanos y lejanos; mientras que el ítem con menor promedio (1.56) se ubicó en la etapa de inicio precisamente en el ítem de diferenciación entre 'this' y 'these'. Asimismo, se puede observar que no existe mucha variación entre los puntajes pues la desviación típica se encuentra entre 0.60 y 0.83. Un aspecto relevante es que no se observó mejoría en los promedios a medida del avance de las etapas.

Tabla 3

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Inicio*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 1: Inicio
Media	3.25
Mediana	3.50
Modas	2 y 4
Desv. típ.	1.125
Mínimo	2
Máximo	5

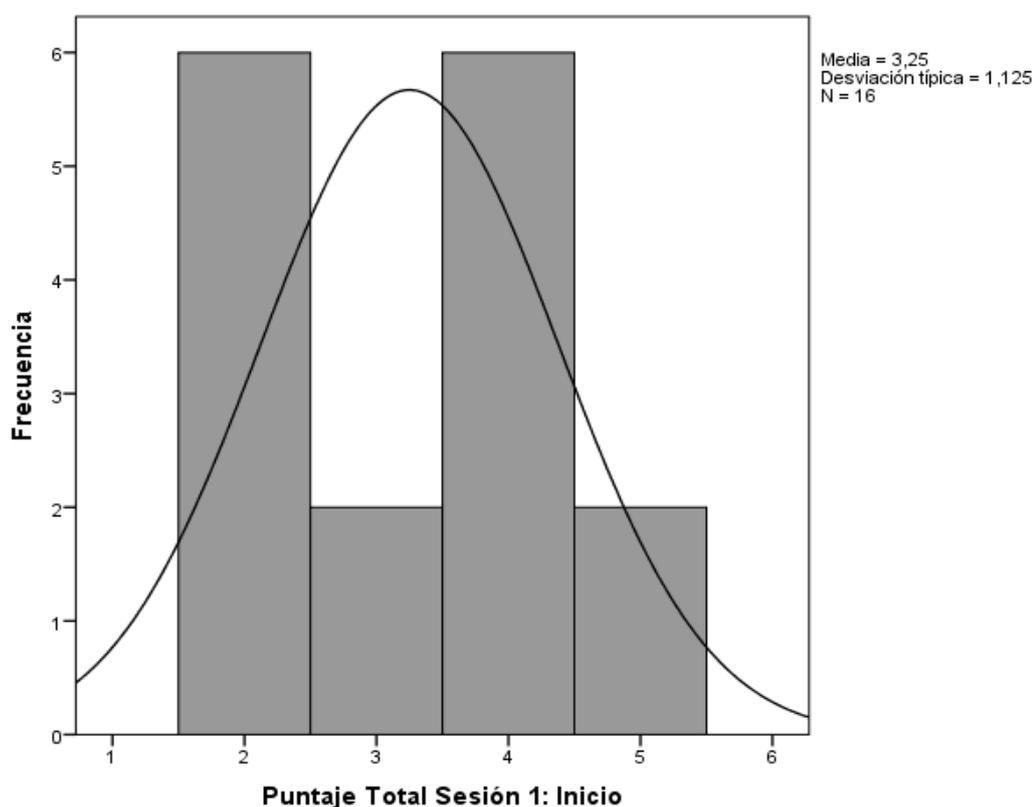


Figura 1. Distribución del puntaje total de la Sesión 1: Etapa Inicio.

Interpretación:

Los resultados de la etapa de inicio de la sesión 1 arrojaron que el puntaje total promedio fue de 3.25 puntos con una desviación típica de 1.1 puntos. El máximo puntaje fue de 5 puntos teniendo en cuenta que su valoración se encuentra entre 2 y 6 puntos. Además, se obtuvieron dos modas de 2 y 4 puntos, y una mediana de 3.5 puntos.

Tabla 4

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 1: Desarrollo
Media	3.44
Mediana	3.00
Moda	2
Desv. típ.	1.365
Mínimo	2
Máximo	6

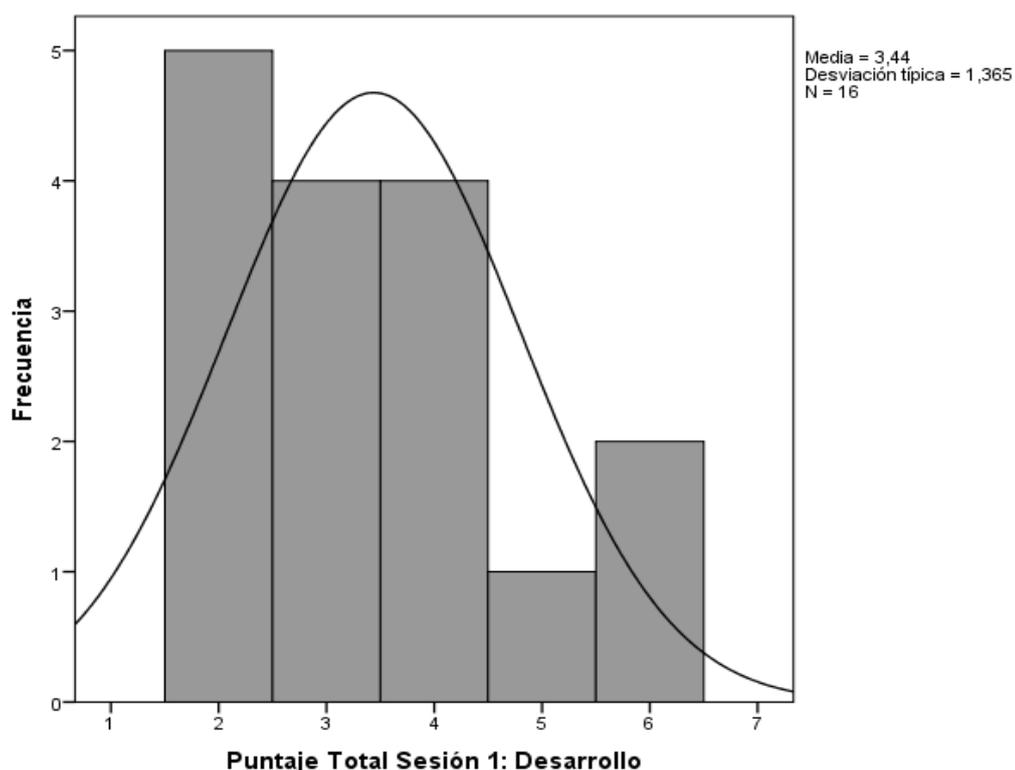


Figura 2. Distribución del puntaje total de la Sesión 1: Etapa Desarrollo.

Interpretación:

Respecto a los resultados de la etapa de desarrollo de la sesión 1 se encontró un puntaje total promedio de 3.44 puntos con una desviación típica de 1.1 puntos. El mayor puntaje fue de 6 puntos (cuya valoración fue entre 2 y 6 puntos). La moda fue de 2 puntos, y la mediana arrojó un valor de 3 puntos.

Tabla 5

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 1: Cierre
Media	1.81
Mediana	2.00
Moda	1
Desv. típ.	0.834
Mínimo	1
Máximo	3

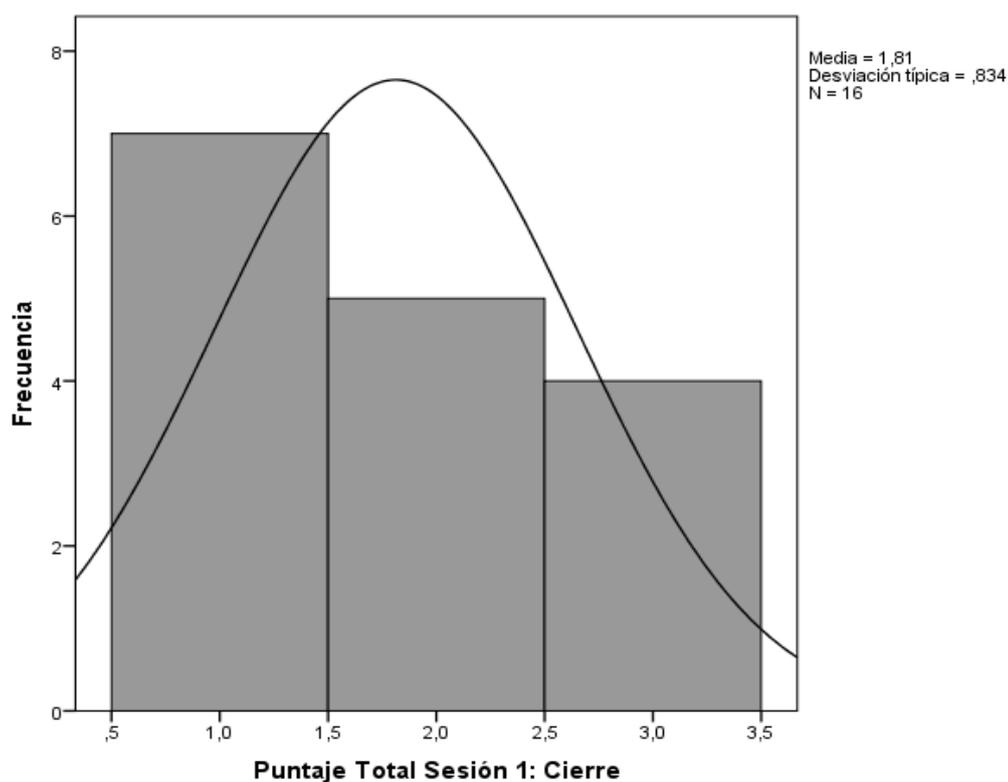


Figura 3. Distribución del puntaje total de la Sesión 1: Etapa Cierre.

Interpretación:

En la etapa de cierre de la sesión 1 se halló un puntaje promedio de 1.8 puntos y la desviación típica fue de 0.8 puntos. Esto se debió que muchos de los estudiantes aún se encontraron la fase de inicio respecto al aprendizaje del vocabulario de inglés. El mayor puntaje obtenido fue de 3 puntos (la valoración se ubicó entre 1 y 3 puntos). Adicionalmente la moda y la moda fueron 2 puntos, respectivamente.

Tabla 6

*Resultados de la Sesión 1*

Estado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En inicio	7	43.8	43.8
En proceso	6	37.5	81.3
Satisfactorio	3	18.8	100.0
Total	16	100.0	

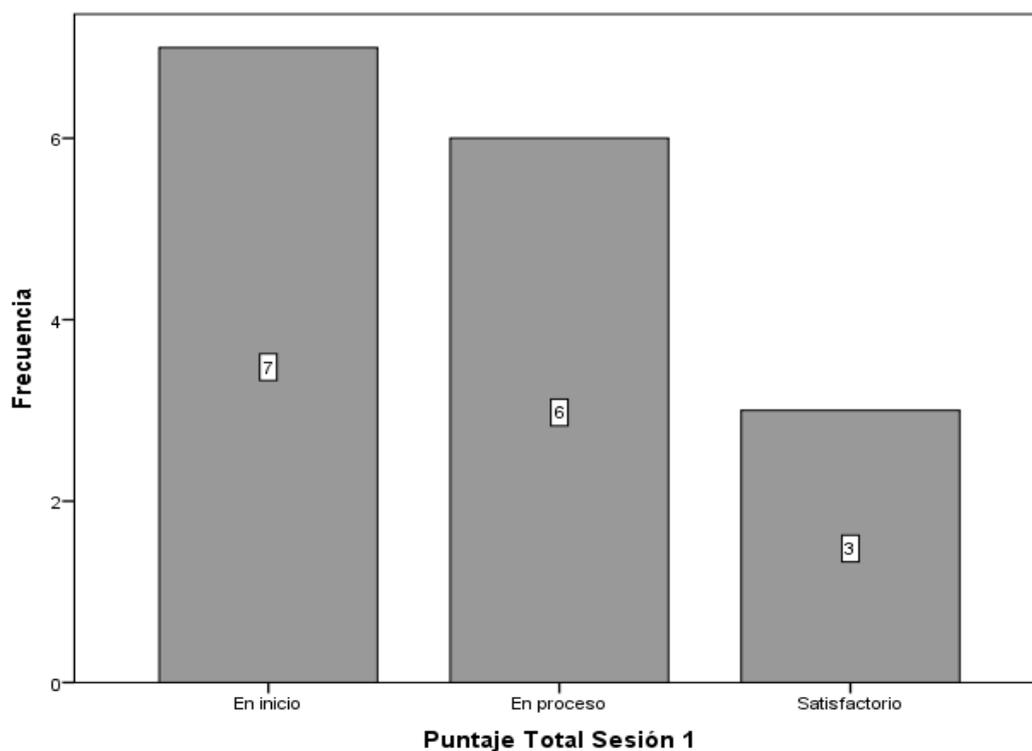


Figura 4. Resultados generales de la Sesión 1.

Interpretación:

Los resultados de la sesión 1 muestran que el 43.8% de los 16 estudiantes obtuvieron una calificación en inicio; mientras que el 37.5% estuvo en proceso. Solo 3 de los 16 estudiantes muestran un resultado satisfactorio respecto a los juegos educativos desarrollados en la sesión. Es posible que este resultado se deba a que la IE se encuentra en una zona rural lo que genera que el inglés como lengua extranjera sea compleja al momento de su aprendizaje.

### 3.2. Resultados de la Sesión 2 de juegos educativos

En la segunda sesión se desarrollaron los siguientes juegos:

- i. El Ahorcado. Consistió en mencionar vocales y consonantes y adivinar las palabras.
- ii. Tarjetas de actividades (flashcards). Consistió en crear oraciones con las figuras con estructuras gramaticales.
- iii. “Yo no realizo”. Consistió en mencionar oraciones con actividades que no realizan.

Una vez desarrollado los juegos educativos se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 7

*Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 2*

Etapa	Ítems	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Inicio	Pronuncia vocales y consonantes	16	1	2	1.69	0.48
	Identifica las estructuras gramaticales	16	1	3	1.56	0.73
Desarrollo	Elabora oraciones con actividades rutinarias	16	1	3	1.75	0.68
	Menciona actividades que no realiza	16	1	2	1.63	0.50
Cierre	Lee adecuadamente las oraciones	16	1	3	1.81	0.66

### Interpretación:

En la sesión 2 se evaluaron cinco ítems desarrollados en tres etapas (inicio, desarrollo y cierre). El puntaje de evaluación fue entre 1 a 3 (1=En inicio; 2=En proceso; y 3=Satisfactorio). A partir del desarrollo de la sesión 2 se obtuvieron los puntajes de los 16 estudiantes de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maravi” y se obtuvo que el ítem con un mayor promedio (1.81) fue la lectura de oraciones; por otro lado, el ítem con menor promedio (1.56) correspondió a la etapa de desarrollo específicamente en el ítem de identificación de estructuras gramaticales. Es importante señalar que la variación de los puntajes es moderada toda vez que la desviación típica se ubica entre 0.48 y 0.73 puntos. Se ha encontrado que la diferencia entre los resultados es, ligeramente, similar en cada ítem evaluado, manteniendo una inclinación hacia un estado en proceso.

Durante esta sesión se evidenció que los estudiantes del 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maravi” presentaron complejidad al momento de jugar con el juego del Ahorcado, pues una gran parte de ellos desconocían la metodología del juego pese a que se explicó previamente. Sin embargo, al explicar por segunda vez se incrementó el nivel de entendimiento de los estudiantes que desconocían el juego.

Tabla 8

#### *Estadísticos Descriptivos de la Sesión 2: Etapa Inicio*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 2: Inicio
Media	1.69
Mediana	2.00
Moda	2
Desv. típ.	0.479
Mínimo	1
Máximo	2

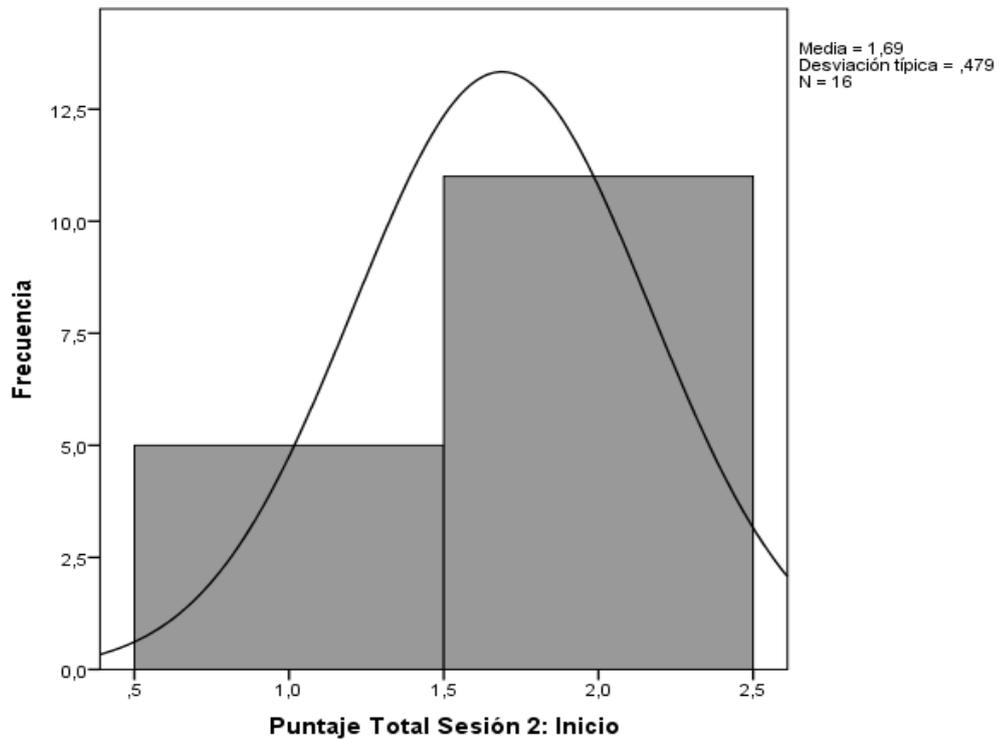


Figura 5. Distribución del puntaje total de la Sesión 2: Etapa Inicio.

Interpretación:

Los resultados de la etapa de inicio de la sesión 2 arrojaron que el puntaje total promedio fue de 1.7 puntos con una desviación típica de 0.48 puntos. El máximo puntaje fue de 2 puntos considerando que su valoración se encuentra entre 1 y 2 puntos. La moda y la mediana fueron de 2 puntos.

Tabla 9

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 2: Desarrollo
Media	3.31
Mediana	3.00
Moda	2
Desv. típ.	1.250
Mínimo	2
Máximo	5

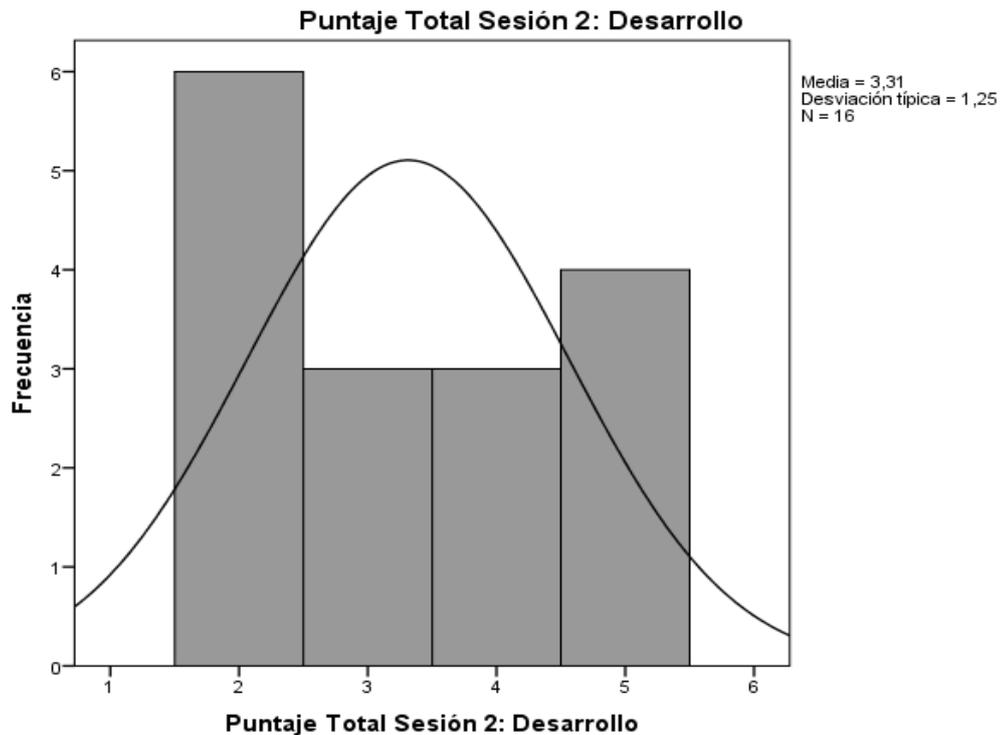


Figura 6. Distribución del puntaje total de la Sesión 2: Etapa Desarrollo.

Interpretación:

En relación a los resultados de la etapa de desarrollo de la sesión 2 se halló un puntaje total promedio de 3.31 puntos con una desviación típica de 1.25 puntos. El mayor puntaje fue de 5 puntos (cuya valoración por cada ítem fue entre 2 y 6 puntos). La moda y la mediana fueron de 2 puntos y 3 puntos, respectivamente.

Tabla 10

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 2: Cierre
Media	3.44
Mediana	4.00
Moda	4
Desv. típ.	1.094
Mínimo	2
Máximo	5

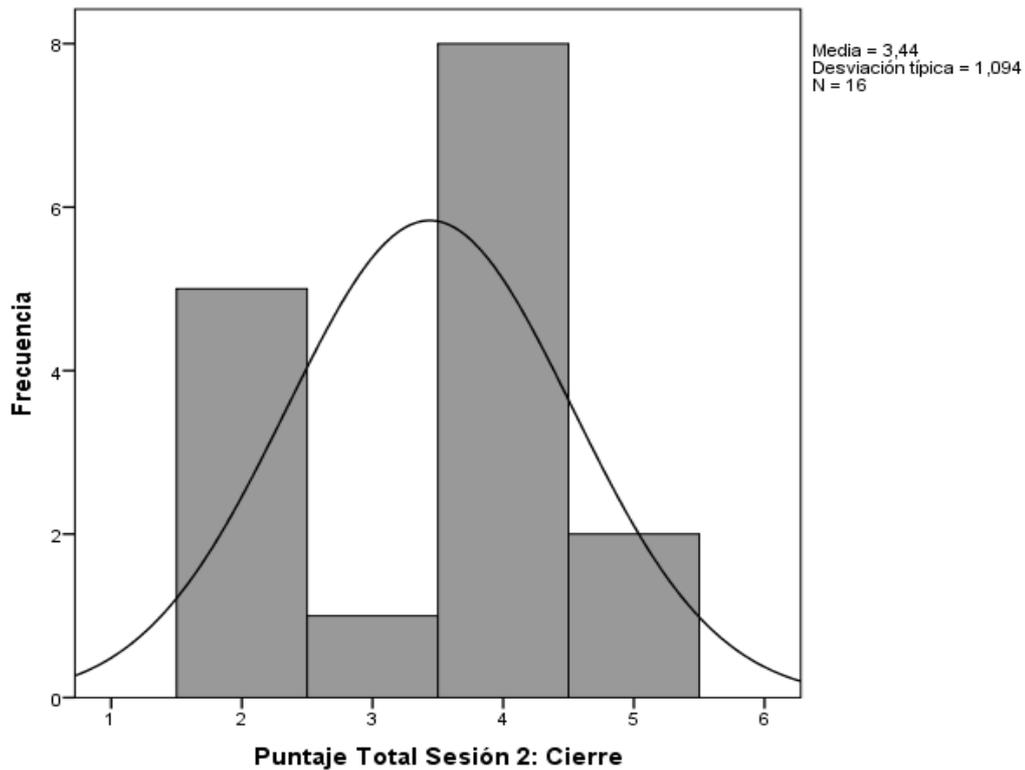


Figura 7. Distribución del puntaje total de la Sesión 2: Etapa Cierre.

Interpretación:

Finalmente, en la etapa de cierre de la sesión 2 se encontró un puntaje promedio de 3.44 puntos y la desviación típica fue de 1.1 puntos. Tomando en cuenta que la valoración total de esta etapa se ubicó entre 2 y 6 puntos, se obtuvo que el máximo puntaje fue de 5 puntos. Además, la moda y la moda fueron 2 puntos, respectivamente. Esto señala que los estudiantes tienen una calificación en proceso.

Tabla 11

*Resultados de la Sesión 2*

Estado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En inicio	6	37.5	37.5
En proceso	8	50.0	87.5
Satisfactorio	2	12.5	100.0
Total	16	100.0	

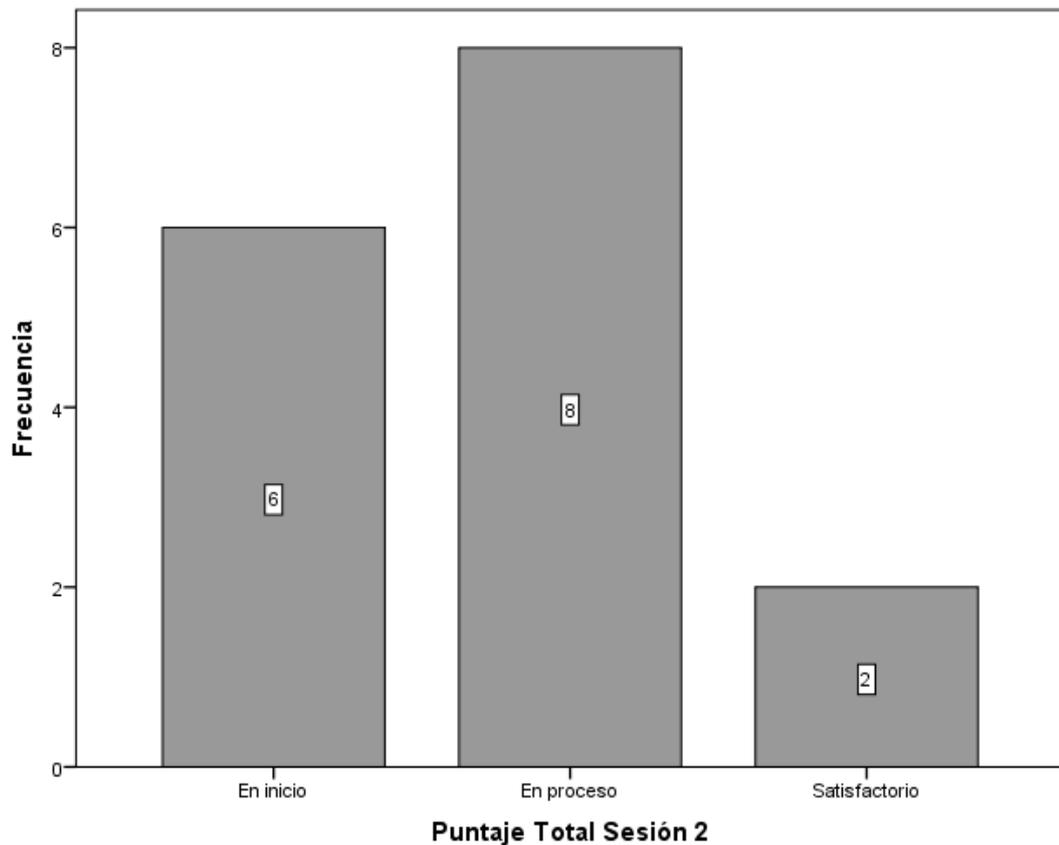


Figura 8. Resultados de la Sesión 2.

Interpretación:

En la sesión 2 se encontró que el 37.5% de los 16 estudiantes alcanzaron una calificación en inicio; por otra parte, el 50.0% obtuvo una calificación en proceso. Mientras solo 2 de los 16 estudiantes alcanzaron un resultado satisfactorio en relación a los juegos educativos correspondientes a esta sesión.

### 3.3. Resultados de la Sesión 3 de juegos educativos

Finalmente, la tercera sesión correspondió al desarrollo de los siguientes juegos:

- i. Pictionary. Consistió en dibujar en silencio y luego adivinar.

- ii. Mi cuerpo. Consistió en mencionar partes de su cuerpo.
- iii. Adivinando en grupos. Consistió en agrupar estudiantes y adivinar la parte del cuerpo que se entregó a un participante.
- iv. Conversando en pares. Consistió en conversar respecto a las partes del cuerpo.

Tabla 12

*Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 3*

Etapa	Ítems	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Inicio	Menciona partes del cuerpo mostradas en figuras	16	1	2	1.63	0.50
	Menciona partes de su cuerpo	16	1	3	1.69	0.60
Desarrollo	Diferencia y compara vocabulario del cuerpo	16	1	3	1.69	0.60
	Emplea vocabulario del cuerpo	16	1	3	1.69	0.60
Cierre	Conversa en pares con vocabulario del cuerpo	16	1	3	1.69	0.70

Interpretación:

Así como en las sesiones anteriores, en la sesión 3 se valoraron cinco ítems señaladas en tres etapas (inicio, desarrollo y cierre). El puntaje de evaluación fue similar al de los anteriores. En la sesión 3 se encontró que los puntajes de los 16 estudiantes del 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” arrojaron como mayor promedio (1.69) a cuatro ítems que correspondieron a las etapas de desarrollo y cierre; por otro lado, el ítem con menor promedio (1.63) correspondió a

la etapa de inicio específicamente en el ítem de mencionar partes del cuerpo. La variabilidad se encontró entre 0.5 y 0.7 mostrando ligera estabilidad entre los resultados. En esta sesión se encontró que muchos de los estudiantes tenían pocos conocimientos previos de las partes de cuerpo.

Tabla 13

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Inicio*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 3: Inicio
Media	1.63
Mediana	2.00
Moda	2
Desv. típ.	0.50
Mínimo	1
Máximo	2

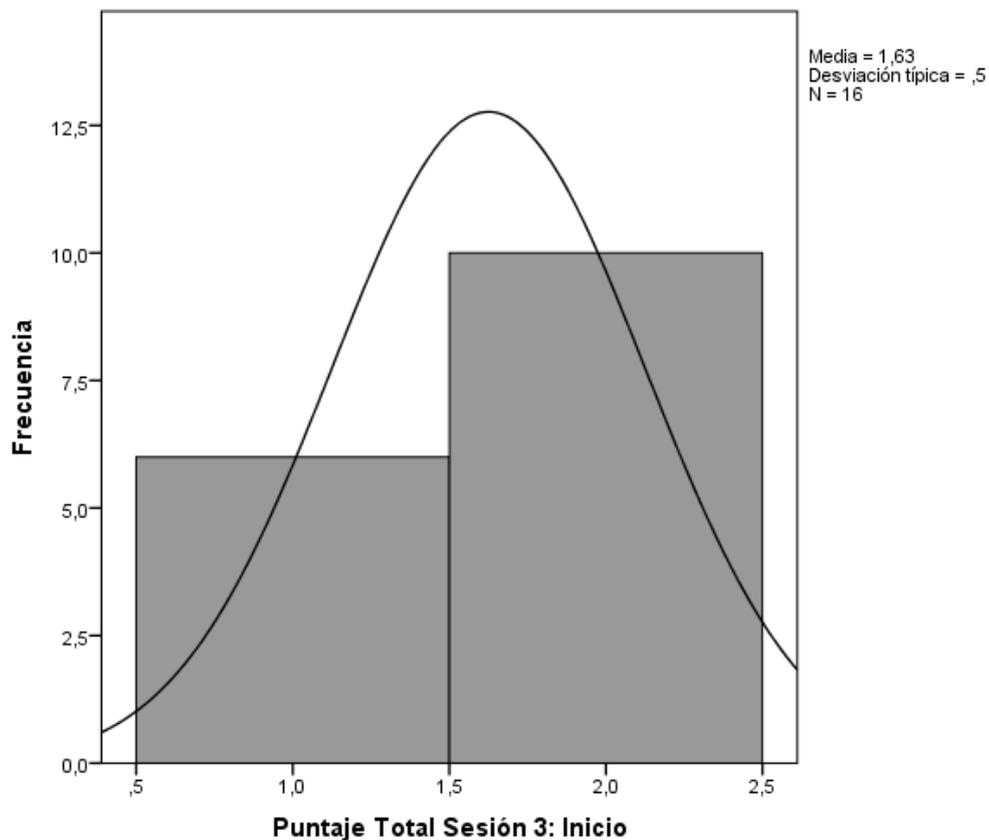


Figura 9. Resultados de la Sesión 3: Etapa Inicio.

Interpretación:

Los hallazgos de la etapa de inicio de la sesión 3 arrojaron que el puntaje total promedio fue de 1.6 puntos con una desviación típica de 0.5 puntos. El máximo puntaje fue de 2 puntos considerando que su valuación se ubicó entre 1 y 2 puntos. La moda y la mediana fueron de 2 puntos.

Tabla 14

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 3: Desarrollo
Media	5.06
Mediana	6.00
Moda	6
Desv. típ.	1.61
Mínimo	3
Máximo	7

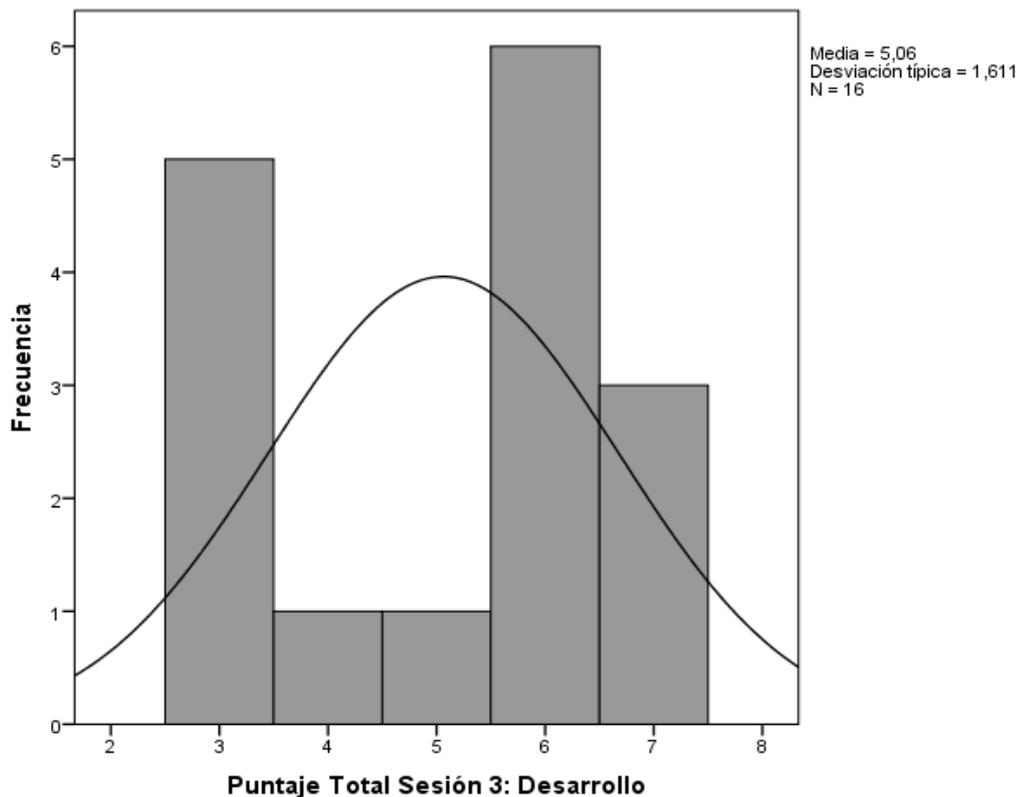


Figura 10. Resultados de la Sesión 3: Etapa Desarrollo.

Interpretación:

Observando los resultados de la etapa de desarrollo de la sesión 2 se halló un puntaje total promedio de 5.1 puntos con una desviación típica de 1.6 puntos. El mayor puntaje fue de 7 puntos (cuya valoración total de la etapa fue entre 3 y 9 puntos). La moda y la mediana fueron de 6 puntos, respectivamente.

Tabla 15

*Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre*

Estadísticos	Puntaje Total Sesión 3: Cierre
Media	1.69
Mediana	2.00
Moda	1 y 2
Desv. típ.	0.70
Mínimo	1
Máximo	3

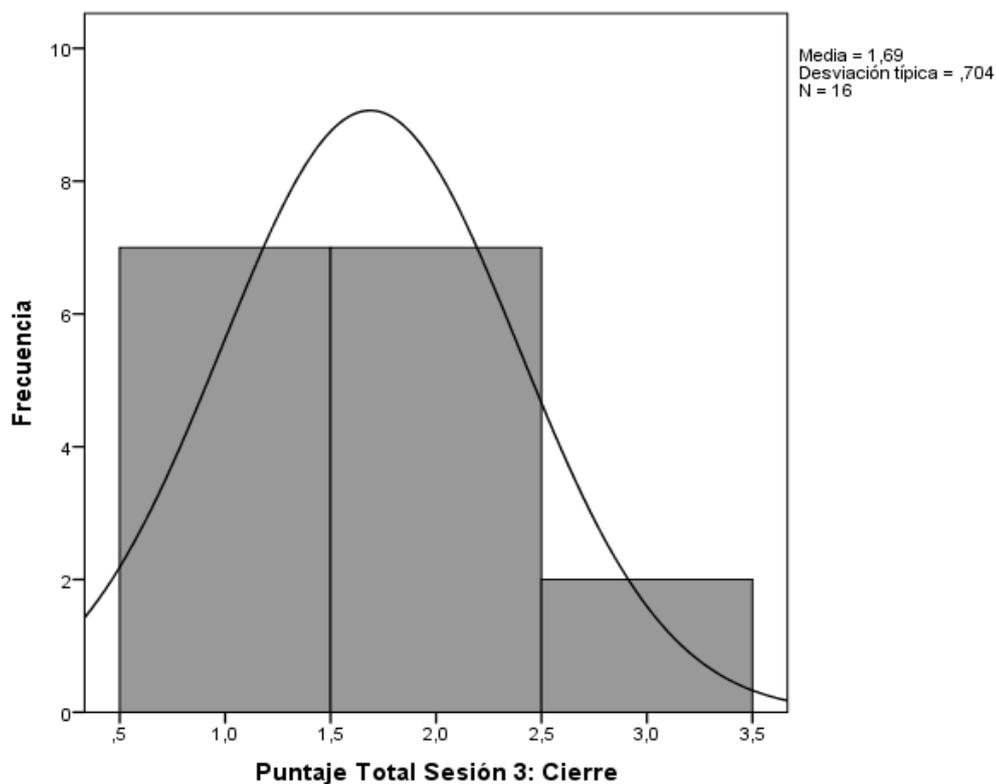


Figura 11. Resultados de la Sesión 3: Etapa Cierre.

### Interpretación:

En la última etapa de la sesión 3 (de cierre) se halló un puntaje promedio de 1.7 puntos y una desviación típica de 0.7 puntos. Considerando que la valoración total de esta etapa se ubicó entre 1 y 3 puntos, se obtuvo que el máximo puntaje fue de 3 puntos. Además, se obtuvieron 2 modas que fueron 1 y 2 puntos, mientras que la mediana fue de 2 puntos. En base a estos hallazgos se obtiene que los estudiantes tienen una calificación en inicio y en proceso, en su mayoría.

Tabla 16

#### Resultados de la Sesión 3

Estado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En inicio	7	43.8	43.8
En proceso	8	50.0	93.8
Satisfactorio	1	6.3	100.0
Total	16	100.0	

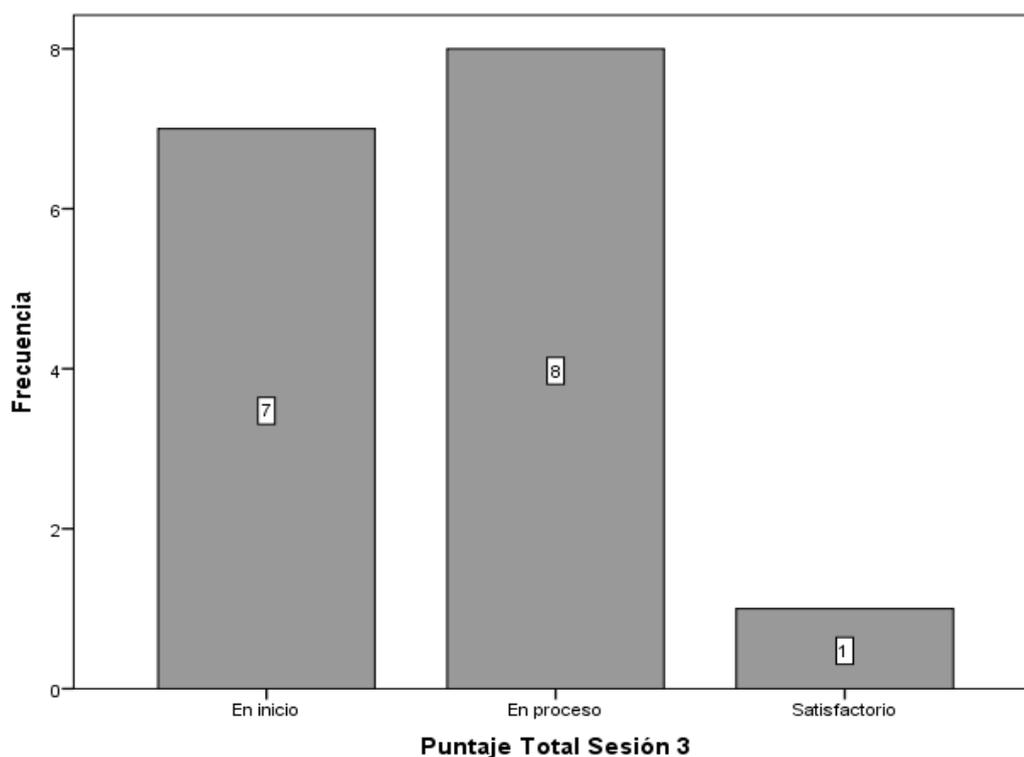


Figura 12. Resultados de la Sesión 3.

### Interpretación:

Los resultados de la sesión 3 mostraron que el 43.8% de los 16 estudiantes obtuvieron una calificación en inicio; mientras que el 50.0% estuvo en proceso. Solo 1 de los 16 estudiantes tuvieron un resultado satisfactorio evaluando los juegos educativos desarrollados en la tercera sesión.

### 3.4. Resultados generales

A partir de los resultados de las 3 sesiones se obtuvo un resultado general.

Tabla 17

*Resultados de las Sesiones de Juegos Educativos*

Estado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En inicio	6	37.5	37.5
En proceso	8	50.0	87.5
Satisfactorio	2	12.5	100.0
Total	16	100.0	

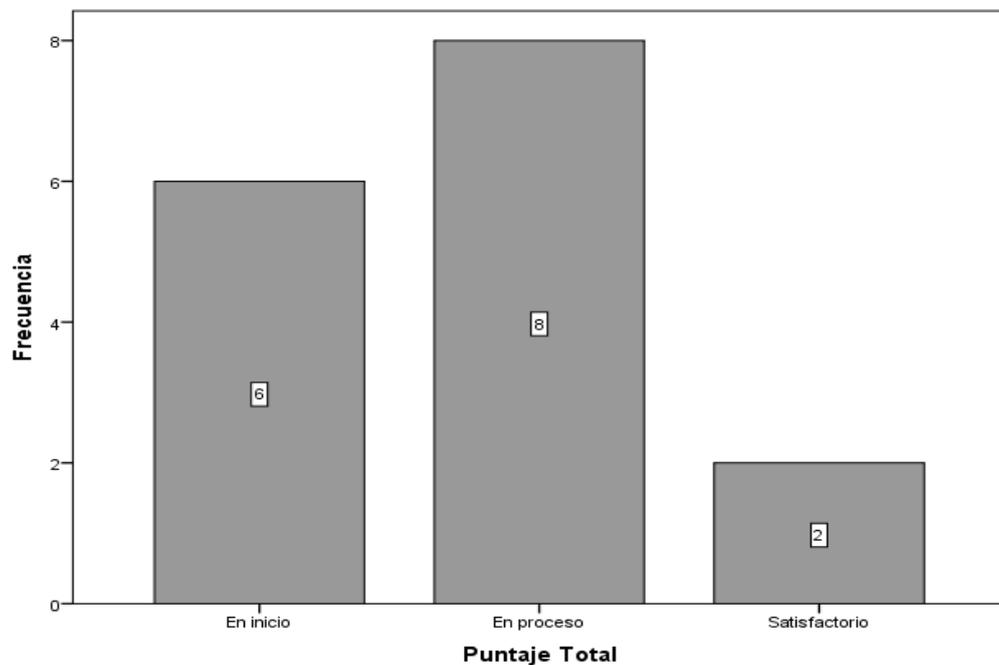


Figura 13. Resultados de las sesiones de juegos educativos.

Interpretación:

Después de desarrollar las sesiones se evaluó la situación general de los estudiantes del 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” y se encontró que, al aplicar los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario de inglés, el 37.5% se encuentran en inicio, el 50% en proceso y solo el 12.5% alcanza un estado satisfactorio.

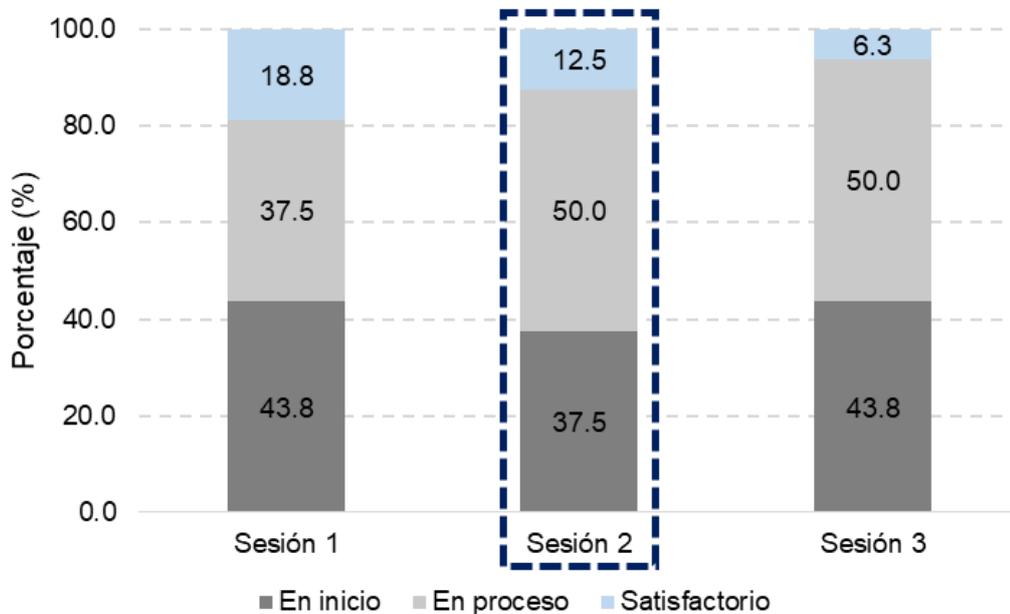


Figura 14. Comparación de resultados según las sesiones de juegos educativos.

Interpretación:

Al comparar los resultados de los juegos educativos en las tres sesiones, se pudo evidenciar que la sesión 2, compuesto por los juegos: i) El Ahorcado, ii) Tarjetas de actividades (flashcards) y iii) “Yo no realizo”, influyó en mejores resultados toda vez que el 62.5% de los estudiantes del 4to grado de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” obtuvo una calificación en proceso o satisfactorio.

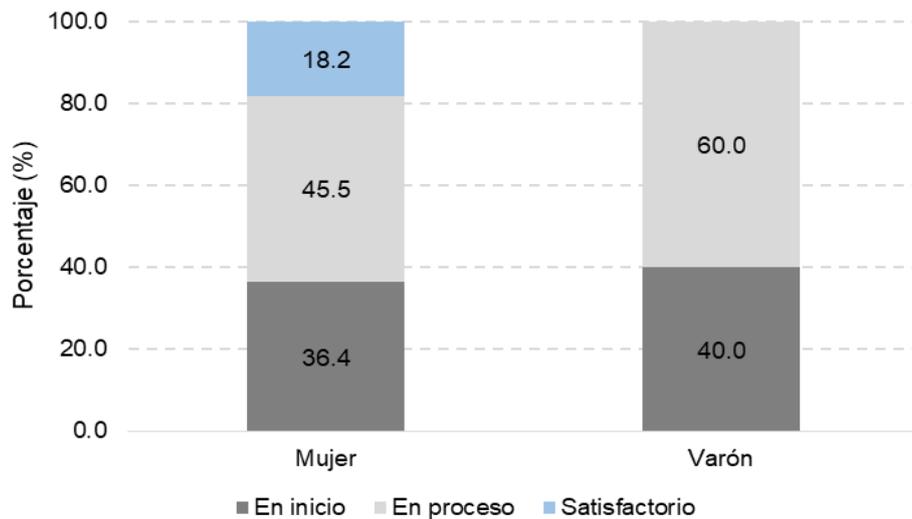


Figura 15. Comparación de resultados de las sesiones de juegos educativos según sexo.

Interpretación:

Según el sexo se encontró que las mujeres obtuvieron una mayor calificación en comparación con los varones, pues el 63.6% se encontró en proceso o satisfactorio después de realizada las tres sesiones de juegos educativos, esto señala que las mujeres asimilan los juegos educativos mejorando su aprendizaje del vocabulario en inglés.

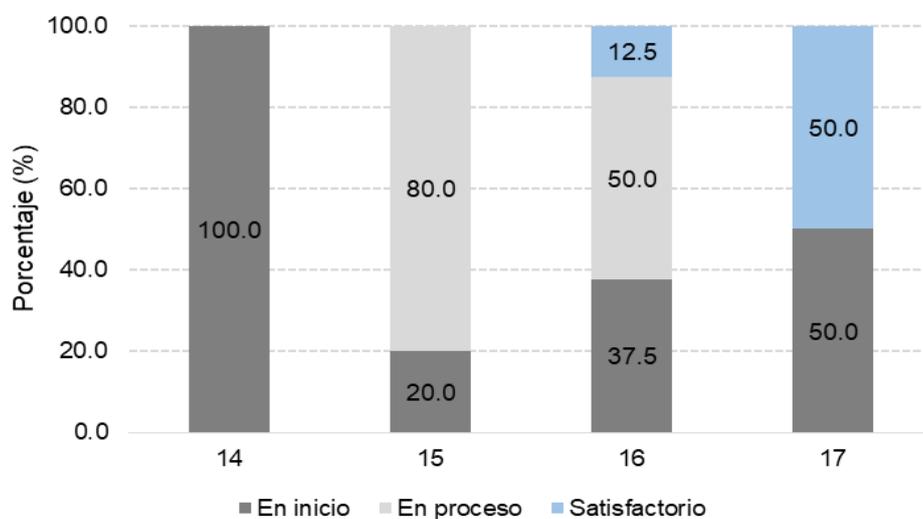


Figura 16. Comparación de resultados de las sesiones de juegos educativos según sexo.

### Interpretación:

Los estudiantes que obtuvieron mejores calificaciones después de las tres sesiones de juegos educativos fueron aquellos que tuvieron 15 y 16 años, encontrándose una calificación en proceso y satisfactorio. Asimismo, solo hubo un estudiante de 14 años y dos estudiantes de 17 años, por lo que sus resultados no pueden generalizarse respecto a estas edades. No obstante, tener la edad apropiada para el 4to grado tiene una relación respecto a la aplicación de juegos educativos y su aprendizaje del vocabulario de inglés. Es de esperarse que un estudiante de 4to grado tenga 15 o 16 años cuando lo esté cursando.

#### **IV. Conclusiones**

1. Después de aplicar la estrategia didáctica de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, se encontró que los juegos de la sesión 2 compuesto por: i) El Ahorcado, ii) Tarjetas de actividades (flashcards) y iii) “Yo no realizo”, influyeron en mejores resultados toda vez que el 62.5% de los estudiantes obtuvieron una calificación en proceso o satisfactorio. Es importante tener en cuenta que los juegos educativos permitieron desarrollar actos creativos mediante la improvisación y la imaginación al momento de responder por parte de los docentes. Asimismo, se debe tener en cuenta que los juegos educativos si influyen en el aprendizaje del vocabulario de inglés, pues se ha observado que los estudiantes tienen mayor libertad para aprender mientras juegan saludablemente.
  2. El sexo si influye en la aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, pues las mujeres obtuvieron una mayor calificación en comparación con los varones, esto es el 63.6% del total de mujeres del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” se encontró en proceso o satisfactorio.
  3. Tener una edad apropiada para cursar el 4to grado de nivel secundario permite que los estudiantes obtengan mejores calificaciones después de la aplicación de juegos educativos, toda vez que aquellos que tuvieron 15 y 16 años del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, alcanzaron una calificación en proceso y satisfactorio.
- Este trabajo demuestra que la aplicación de los juegos educativos permite mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, asimismo se debe tener en cuenta que se deben emplear los juegos adecuados para cada contexto de estudiantes, dado que no todos los juegos tienen el impacto esperado, pero en general mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

## **V. Recomendaciones**

1. Se recomienda aplicar los juegos educativos de la sesión 2, los cuales fueron: i) El Ahorcado, ii) Tarjetas de actividades (flashcards) y iii) “Yo no realizo”. Se sugiere aplicarlos en la enseñanza del inglés y adaptarlos a los diferentes grados de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, toda vez que los estudiantes del 4to grado obtuvieron mejores resultados.
2. Se recomienda desarrollar los juegos apropiadamente para evitar las diferencias de resultados respecto al sexo de los estudiantes toda vez que se encontró que las mujeres tienen una mayor recepción. Para tener una mayor atención y asimilación de los juegos educativos por parte de los varones se sugiere brindarles mayor atención y cuestionar para cerciorarse de su entendimiento.
3. Dado que es una institución pública situada en el área rural se debe tener en cuenta que los diferentes grados están conformados por estudiantes de diversas edades y no necesariamente por la edad esperada, por tanto, se recomienda que al momento de realizar los juegos los estudiantes deben ubicarse en lugares aleatorios, pues los estudiantes suelen agruparse de acuerdo a su edad, lo que genera mayor divergencia en los resultados.

## VI. Referencias

- Antón, L. (1999). *Fundamentos del Aprendizaje*. San Marcos.
- Arellano Vilchez, J., Chipana Gamboa, V., & Pumarrumi Corman, K. (2015). *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la I.E. Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Aspajo Tello, X., Quintana Perez, P., & Trigozo Vásquez, P. (2015). *Influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de vocabulario en ingles en niños de inicial – 5 años de la I.E.I. N° 593- Los Garabatos, Iquitos- 2014*. Iquitos, Perú: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Auerbach, S. (2006). *Juego inteligente, juguete inteligente*.
- Bello, P. (1990). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones*. Madrid, España: Editorial Santillana.
- Bestard, J., Pérez, M., & Concepción, M. (1992). *La didáctica de la lengua inglesa: fundamentos lingüísticos metodológicos*. Madrid, España.
- British Council. (2002). *El aprendizaje del inglés como segunda lengua*. Fuhem.
- Brown, H. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. New York, EE.UU.: Company.
- Cardona Duque, S. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor*. Manizales, Colombia: Universidad de Manizales.
- Cárter, & Carthy, M. (1987). *Aprendizaje de vocabulario*.
- Diario El Peruano; MINEDU. (15 de diciembre de 2016). *Tu docente*. Obtenido de *Tu docente*: <http://www.tudocente.com/aprueban-el-programa-curricular-de-educacion-inicial-el-programa-curricular-de-educacion-primaria-y-el-programa-curricular-de-educacion-secundaria/>

- Díaz, F., Gómez, R., & Otero, S. (2016). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba. Córdoba, Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores.
- (2009). El Juego Como Herramienta Para La Enseñanza Del Idioma Inglés.
- ESCALE. (2017). Información del número de alumnos por institución educativa a nivel nacional.
- Gains, & Redman. (1986). The use of games for vocabulary.
- García, R. (2001). Tecnología educativa. Madrid, España: Ibérica gráfico.
- Gutierrez López, M., & Páez Ponce, E. (2015). Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Javier Heraud” de Huancán - Huancayo. Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Haldfield, J. (1987). Juegos avanzados de comunicación.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de Investigación.
- Jerlang, E. (2001). El juego.
- Kim, L. (1995). Creative games for the language class.english teaching. Korea: Forum.
- Knutsdotter, B. (2003). Los juegos en la enseñanza.
- Krashen. (1989). La comprensión del alumno.
- Lendin, C., & Malcren, A.-s. (2008). La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera.
- Little, J. (1997). Diseño de motivar las actividades de clases. Bogotá, Colombia: CEAS.
- Lizárraga, A. (2010). El Juego Según Jean Piaget. <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Segun-Jean-Piaget/357060.html>.

- Mayoral, P. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- MINEDU. (2016). Educación básica regular Programa curricular de educación secundaria. Lima.
- Ministerio de Educación. (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima, Perú: Med.
- Molina, A. (s.f.). El uso de juegos para la enseñanza de inglés en Educación Primaria. Jaén, Andalucía, España: Universidad de Jaen.
- Montes Gonzales, J., & Vela Ayala, A. (2015). Vídeo juegos y estrategias de aprendizaje en persona, familia y relaciones humanas - estudiantes de 4to grado de secundaria - Institución Educativa Colegio Nacional Iquitos - San Juan Bautista 2014. Iquitos, Perú: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Neyra, L., & Pacheco, M. (2008). Comprensión lectora. Lima, Perú: San Marcos.
- Noriaga Blas, C. (2014). Influencia de la página web GO4ENGLISH en la comprensión y producción de textos en inglés en estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E.P. el Nazareno - 2013. Chimbote, Perú: Universidad Nacional de Santa.
- O' Malley, J., & Chamot, A. (1990). Learning strategies in second language acquisition. Cambridge, England: Cambridge.
- Pastor, A. (2015). El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Pastor, S. (2004). Razones y objetivos de la enseñanza de la gramática. Alicante.
- Paucar, G., & Samaniego Mendoza, V. (2010). Inteligencia lingüístico – verbal e inteligencia creativa en estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa “Javier Heraud” del asentamiento humano “justicia paz y vida” el Tambo. Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Programa Curricular Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular.

- Roseberry-Mckibbin, C. (2005). American Speech-Language-Hearing Association. Obtenido de American Speech-Language-Hearing Association:  
<http://www.asha.org/public/speech/development/Aprendizaje-del-Ingles-como-Segundo-Idioma/>
- Tarpy, R. (1978). Principios Básicos del Aprendizaje. Madrid: Debate.
- Ullauri Moreno, M. (2017). Influencia de los estilos de aprendizaje en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes del Centro de Idiomas de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. 2015-2016. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Vygotsky, L. (1978). Mente y Sociedad. Cambridge-Hass: Universidad de Harward.
- Wellros, C. (2004). Lenguas extranjeras.
- Wikare F., Berge, G. & Watsi, E. (2002). Importancia del juego en la enseñanza y el aprendizaje.

## **VII. Anexos**

## ANEXO 1

### INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DE SESIONES DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS

N°	Apellidos y Nombres	Sexo	Edad	Sesión 1: This is me					Sesión 2: A day in life of...					Sesión 3: I am sick				
				Inicio		Desarrollo		Cierre	Inicio	Desarrollo		Cierre		Inicio	Desarrollo		Cierre	
				Diferencia entre 'this' y 'these'	Menciona útiles escolares en inglés	Diferencia 'this', 'that', 'these' y 'those'	Pronuncia 'this', 'that', 'these' y 'those'	Menciona objetos cercanos y lejanos	Pronuncia vocales y consonantes	Identifica las estructuras gramaticales	Elabora oraciones con actividades rutinarias	Menciona actividades que no realiza	Lee adecuadamente las oraciones	Menciona partes del cuerpo mostradas en	Menciona partes de su cuerpo	Diferencia y compara vocabulario del cuerpo	Emplea vocabulario de dolor de partes del cuerpo	Conversa en pares con vocabulario del cuerpo
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		

Para evaluar coloque el siguiente puntaje en cada ítem de evaluación en cada sesión:

- 1: En inicio
- 2: En proceso
- 3: Satisfactorio

## ANEXO 2

### FOTOS

Foto N° 1

Desarrollo del Juego “Pronombres Demostrativos” (sesión 1) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 2

Desarrollo del Juego “Pronombres Demostrativos” (sesión 1) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 3

Desarrollo del Juego “Tarjetas de actividades” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 4

Desarrollo del Juego “Tarjetas de actividades” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 5

Desarrollo del Juego “Yo no realizo” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 6

Desarrollo del Juego “Yo no realizo” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 7

Desarrollo del Juego “Yo no realizo” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

Foto N° 8

Desarrollo del Juego “Yo no realizo” (sesión 2) aplicado a los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”



**Fuente:** I.E. Integrada 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví”, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja, 2017

### ANEXO 3

#### SESIONES DE APRENDIZAJE DE INGLÉS

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE INGLÉS N° 01			
<b>DOCENTE:</b> Laura Casio Garcia			
TÍTULO DE LA SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	GRADO	FECHA
		4°	10/ 11/ 17
"THIS IS ME"	"ARE THOSE BOOKS?"	DURACIÓN	90´
APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere información implícita y explícita en textos escritos en inglés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deduce el tema central del texto.</li> </ul>	
Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica información en diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee un texto y responde a preguntas acerca de objetos que se encuentran en el aula.</li> </ul>	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
<b>INICIO</b> (30 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes: Good morning. / Good afternoon, según sea el caso.</li> <li>➤ El docente presenta a los estudiantes una bolsa de tela. Dentro de ella, coloca varios útiles escolares.</li> <li>➤ El docente les pide que adivinen qué hay en la bolsa. Les informa que pasará la bolsa alrededor del aula, y que sólo deben palpar los objetos sin decir nada.</li> <li>➤ Al llegar la bolsa nuevamente al docente, este pide a los estudiantes que en forma ordenada opinen sobre el contenido de la bolsa. El docente va sacando los objetos que son mencionados y que están en la bolsa. Mientras saca los objetos de la bolsa, el docente va mencionando "This is a(n)..." o "These are...". Así los estudiantes podrán diferenciar entre "this" y "these".</li> <li>➤ El docente menciona a los estudiantes el objetivo de la sesión.</li> </ul>			
<b>DESARROLLO</b> (40 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente indica a los estudiantes que llevarán a cabo trabajos grupales en equipos de 4 integrantes. Les hace entrega de papelotes y plumones. Les pide que dibujen 4 manos y al costado de esas manos, ubica 2 cuadrados (2 cerca y 2 lejos de las manos).</li> </ul>			

- Después indica que dibujen dentro de los cuadrados algunos útiles escolares (1 objeto en 2 cuadrados y 3 objetos en los otros 2 cuadrados)
- El docente invita a un representante por grupo a mostrar su producto a la clase. Luego usa los primeros trabajos para explicar la gramática: Demonstratives THIS, THAT, THESE, THOSE.
- El docente continúa con los otros trabajos y pide voluntarios para que describan los dibujos.

**CIERRE** (20 minutos)

- El docente pide a los estudiantes que en parejas describan algún objeto cercano y otro lejano. Lo hacen oralmente y después anotan las oraciones en sus cuadernos. Actividades adicionales:
  - ✓ Worksheet N° 1
  - ✓ Worksheet N° 2
  - ✓ **Classroom activity:** “Demonstrative Pronouns Board Game”
  - ✓ **Metacognición:** Los estudiantes responden las siguientes preguntas:  
How do you feel?  
What did we learn?

**TAREA A TRABAJAR EN CASA :** No se asigna tarea para la casa

**RECURSOS:**

1. PPT Presentation:

- <http://www.slideshare.net/Irenya/this-that-these-those-2392594>.

2. Classroom activity:

- <http://busyteacher.org/14613-demonstratives-there-is-there-are-this-is-these.html>

3. Worksheets:

- <http://www.englishworksheets.com/demonstratives-1.html>
- <http://www.englishworksheets.com/demonstratives-2.html>

4. Videos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=BcxmWhY-zx8>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=Pqhk4bVm99M>

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE DE INGLÉS N° 02</b>			
<b>DOCENTE:</b> Laura Casio Garcia			
<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>GRADO</b>	<b>FECHA</b>
A DAY IN LIFE OF...	"MY ROUTINE"	<b>DURACIÓN</b>	90´
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	
Expresión y comprensión oral	• Expresar oralmente diversos tipos de textos en inglés.	• Describe su rutina y el de un compañero oralmente.	
Comprensión de textos	• Evalúa tipos de textos en inglés.	• Identifica estructuras gramaticales y uso a través de la corrección en pares.	
Producción de textos	• Adecua información según la situación comunicativa para elaborar diversos tipos de textos en inglés.	• Compara su rutina con la de un compañero a través de un texto sencillo	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
<b>INICIO</b> (30 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente ingresa al aula saludando: Good morning/ Good Afternoon. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente y los estudiantes juegan el ahorcado. La frase será "play videogames".</li> <li>➤ EL docente escribe las líneas en la pizarra para que los estudiantes digan letras que completarán la frase.</li> </ul> </li> <li>➤ Cuando la frase sea descubierta, el docente escribe en la pizarra: I play videogames.</li> </ul>			
<b>DESARROLLO</b> (40 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente pregunta: Is it true for me? Los estudiantes probablemente digan: it's false / It is not true.</li> <li>➤ El docente escribe en la pizarra; I don't play videogames. El docente pregunta a los estudiantes si la oración es positiva o negativa (Is it positive or negative?). Los estudiantes responden: Negative</li> <li>➤ El docente muestra el set de flashcards (C11 – 101 al C11- 120) y llama a voluntarios para que escojan un flashcard y creen una oración negativa oralmente. Llamar al menos 4 voluntarios.</li> </ul>			

- Mientras los estudiantes dicen sus oraciones negativas, el docente las escribe en la pizarra y entre paréntesis escribe el nombre del estudiante voluntario.
- En base a esas oraciones, el docente escribe el nombre del estudiante para escribir la oración en 3ra persona. El docente debe solicitar ayuda por parte de los estudiantes.

I don't read books (Carlos)	Carlos doesn't read books
I don't sleep at 5:00 pm (María)	María doesn't sleep at 5:00 pm
I don't wake up early (Rosa)	Rosa doesn't wake up early
I don't do my homework (José)	José doesn't do my homework

- El docente explica la regla de la estructura gramatical a los estudiantes. Se sugiere utilizar la ficha 1 (Ver recursos). Para la siguiente actividad el docente podría: o Imprimir Ficha 2 (ver recursos) o Crear el cuadro con las actividades en un papelote para que los estudiantes lo copien en un cuaderno o en una hoja (ver ficha 2 como modelo)
  - Los estudiantes completan la ficha en donde dice "ME" con un visto si la respuesta es afirmativa o con un "X" si la respuesta es negativa.
  - El docente indica a los estudiantes que deben intercambiar sus hojas para que su compañero complete la columna que dice "MY CLASSMATE". Los estudiantes la completan de la misma manera en que completaron su columna.
  - El docente pide a los estudiantes que devuelvan la hoja a su dueño para empezar el trabajo.
- El docente modela la actividad en la pizarra.

ACTIVITY	MY CLASSMATE	ME
Read fashion magazines	✓	X
Listen to salsa music	X	✓
Study for the test	X	✓

- El docente explica a los estudiantes el uso de "and" y "but".
- Los estudiantes escriben sus oraciones mientras que el docente monitorea el trabajo.
- El docente solicita a los estudiantes que se corrijan mutuamente. Darles solo unos minutos.
- El docente llamará a los estudiantes para que escriban algunas oraciones en la pizarra y se corrijan ellos mismos en base a lo escrito.

#### **CIERRE (20 minutos)**

- El docente pide a un estudiante que diga una actividad que no realiza. El docente repite la actividad del estudiante en 3ra persona y la suya también. Continuar la actividad hasta que todos hayan participado. Ejemplo:
  - estudiante 1 : I don't play volleyball
  - estudiante 2: He doesn't play volleyball. I don't read comics.
  - estudiante 3: She doesn't read comics. I don't study for the test.

- Se sugiere que el docente ubique a los estudiantes formando un círculo. Puede ayudarse con una pelota y rodarla para escoger al estudiante que dirá la siguiente oración.

**Metacognición:** El docente les pedirá a los estudiante que se autoevalúen utilizando el siguiente formato:

I know the action verbs

I create my positive sentences properly

I create my negative sentences properly

I participate in class actively

**TAREA A TRABAJAR EN CASA :** No se asigna tarea para la casa

**RECURSOS:**

1. Ficha 1 – 2
2. Hojas
3. Lápiz

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE DE INGLÉS N° 03</b>			
<b>DOCENTE:</b> Laura Casio Garcia			
<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>GRADO</b>	<b>FECHA</b>
I am sick	MY BODY HURTS	<b>DURACIÓN</b>	90´
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	
Expresión y comprensión oral	• Identifica información de los textos que escucha en inglés.	• Identifica las partes del cuerpo.	
Comprensión de textos	• Infiere información implícita y explícita en textos escritos en inglés.	• Infiere ideas expresadas en un texto corto.	
Producción de textos	• Adecúa información según la situación comunicativa para elaborar diversos tipos de texto en inglés.	• Redacta un texto corto acerca de dolencias corporales simples.	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
<b>INICIO</b> (30 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente ingresa al aula y saluda: "Hello, students!"</li> <li>➤ El docente escribe en la pizarra: "Pictionary".</li> <li>➤ El docente pregunta a los estudiantes si saben en qué consiste el juego, si fuese necesario explica la actividad (un estudiante dibuja en silencio para que el resto de la clase adivine la palabra).</li> <li>➤ El docente recicla las tarjetas léxicas de la sesión previa para escoger a un estudiante, mostrarle la tarjeta léxica y pedirle que dibuje. El dibujo debe ser adivinado en 30 segundos como máximo.</li> <li>➤ Utiliza solo 3 de las tarjetas léxicas y luego pide voluntarios para que escriban las palabras restantes en la pizarra.</li> <li>➤ Pide a los estudiantes el título del tema: THE BODY.</li> </ul>			
<b>DESARROLLO</b> (40 minutos)			

- El docente indica a los estudiantes que llevarán a cabo trabajos grupales en equipos de 4 El docente muestra un juego de tarjetas léxicas nuevas (ver recurso 1). Pregunta a los estudiantes qué parte del cuerpo creen que es, los estudiantes utilizan su propio cuerpo para demostrar que saben la respuesta. Aquellas palabras que no conozcan se separan para que se les enseñe al final de la actividad.
- El docente pide nuevamente que señalen en su cuerpo la palabra que muestra en la tarjeta. Luego de que la indican, la lee. El docente repite las palabras señalando su propio cuerpo. Después, solo señala su cuerpo para que los estudiantes le digan la palabra. El docente ayuda si fuese necesario (prestar atención a la pronunciación de las palabras).
- Divide la clase en dos para realizar una competencia. □ El docente explica que un miembro del equipo tendrá la tarjeta léxica pegada en su espalda y, con la ayuda de su grupo, debe decir la parte del cuerpo que figura en la tarjeta; además, no podrá hablar, solo hacer gestos. Cada grupo solo contará con 10 segundos para lograr el punto.
- Los grupos toman turnos para adivinar, el grupo que no esté jugando deberá permanecer en silencio.
- El equipo con más puntos será el ganador. □ El docente muestra el flashcard C8-073/200 (My elbow hurts) para realizar las siguientes preguntas:
  - Is the person happy? (No)
  - Is the person in pain? (Yes)
  - What part of the body is in pain? The head? The trunk? One of the limbs? (LIMBS)
  - What part exactly? (THE ARM)
  - Does the elbow hurt? (YES)
- El docente realiza esta pregunta señalando su codo.
  - El docente pide a los estudiantes que imaginen cómo sería la conversación entre esa persona y un amigo.
  - El docente permite a los estudiantes practicar una conversación por 1 o 2 minutos mientras monitorea el trabajo. Pide a los voluntarios que simulen ser paciente y doctor. La conversación debe ser simple y corta (No más de 1 minuto)
  - El docente entrega a los estudiantes la ficha de aplicación. También puede escribirlo en un papelógrafo para todos (ver recurso 2).
  - Los estudiantes leen el texto corto para compararlo y decidir si coincide con la imagen mostrada (respuesta: It does not match). Motiva a los estudiantes a fundamentar su respuesta (respuesta: the picture shows an elbow but in the conversation they talk about a leg)
  - El docente lee la conversación para que los estudiantes escuchen la pronunciación. Luego, el docente lee y los estudiantes repiten. Dividir la clase en dos grupos, uno lee la parte del amigo y el otro, la parte de la persona enferma. Intercambiar los roles en los grupos.
  - Solicita a los estudiantes que practiquen la conversación en pares. □ El docente llama a un voluntario para modelar la forma como

<p>personalizar la conversación. □ Pide a los estudiantes que escriban una conversación nueva en base al modelo. A los estudiantes les brinda tiempo prudente para trabajar mientras monitorea la actividad.</p> <p>➤ La conversación será entregada al docente para la revisión y será devuelta en una sesión próxima.</p>
<p><b>CIERRE</b> (20 minutos)</p>
<p>➤ El docente solicita a los estudiantes que realicen la conversación en frente de la clase. Al menos llama 5 pares.</p> <p><b>Metacognición:</b> el docente les pide a los estudiantes que respondan a las siguientes preguntas en grupos de 2 o 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• How many parts of my body can I name?</li> <li>• What parts of my body do I like the most? Why?</li> <li>• o How can I care for my body?</li> </ul>
<p><b>TAREA A TRABAJAR EN CASA :</b> No se asigna tarea para la casa</p>
<p><b>RECURSOS:</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hojas</li> <li>2. Lápiz</li> <li>3. Lectura de una conversación (recurso 2)</li> <li>4. Tarjetas léxicas del cuerpo (sesión 1 - ver recursos)</li> </ol>

## ANEXO 4

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de Estudiantes de la IEI 30529 “Leoncio Cangahuala Maraví” .....	38
Tabla 2 Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 1 .....	40
Tabla 3 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Inicio .....	41
Tabla 4 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo.....	42
Tabla 5 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre .....	43
Tabla 6 Resultados de la Sesión 1 .....	44
Tabla 7 Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 2 .....	45
Tabla 8 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 2: Etapa Inicio .....	46
Tabla 9 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo.....	47
Tabla 10 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre .....	48
Tabla 11 Resultados de la Sesión 2 .....	49
Tabla 12 Estadísticos Descriptivos de los Ítems Evaluados en la Sesión 3 ...	51
Tabla 13 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Inicio .....	52
Tabla 14 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Desarrollo.....	53
Tabla 15 Estadísticos Descriptivos de la Sesión 1: Etapa Cierre .....	54
Tabla 16 Resultados de la Sesión 3 .....	55
Tabla 17 Resultados de las Sesiones de Juegos Educativos .....	56

## ANEXO 5

### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución del puntaje total de la sesión 1: Etapa Inicio .....	41
Figura 2. Distribución del puntaje total de la sesión 1: Etapa Desarrollo .....	42
Figura 3. Distribución del puntaje total de la sesión 1: Etapa Cierre .....	43
Figura 4. Resultados generales de la sesión 1 .....	44
Figura 5. Distribución del puntaje total de la sesión 2: Etapa Inicio .....	47
Figura 6. Distribución del puntaje total de la sesión 2: Etapa Desarrollo .....	48
Figura 7. Distribución del puntaje total de la sesión 2: Etapa Cierre.....	49
Figura 8. Resultados generales de la sesión 2 .....	50
Figura 9. Resultados de la sesión 3: Etapa Inicio .....	52
Figura 10. Resultados de la sesión 3: Etapa Desarrollo .....	53
Figura 11. Resultados de la sesión 3: Etapa Cierre .....	54
Figura 12. Resultados de la sesión 3 .....	55
Figura 13. Resultados de las sesiones de juegos educativos .....	56
Figura 14. Comparación de resultados según las sesiones de juegos educativos .....	57
Figura 15. Comparación de resultados de las sesiones de juegos educativos según sexo .....	58
Figura 16. Comparación de resultados de las sesiones de juegos educativos según sexo .....	58