



**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL – UNASAM**

Conforme al Reglamento de Repositorio Nacional de Trabajos de Investigación – RENATI  
 Resolución del Consejo Directivo de SUNEDU N° 033-2016-SUNEDU/CD

**1. Datos del autor**

Apellidos y nombres: Castillo Espíritu Aide Edith  
 Código de alumno: 131.2901.662  
 Correo electrónico: aide\_ece@hotmail.com

Teléfono: 928214527  
 DNI o Extranjería: 73650533

**2. Modalidad de trabajo de investigación**

Trabajo de investigación  Trabajo académico  
 Trabajo de suficiencia profesional  Tesis

**3. Título profesional o grado académico**

Bachiller  Título  Segunda especialidad  
 Licenciado  Magíster  Doctor

**4. Título del trabajo de investigación:**

“Empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Ticapampa/Recuay – 2018”

**5. Facultad de *Ciencias sociales, Educación y de la Comunicación***

**6. Escuela, Carrera o Programa:**

Lengua extranjera: inglés

**7. Asesor:**

Apellidos y nombres: Dr. Huerta Rosales Moisés  
 Correo electrónico:

Teléfono: 966683097  
 DNI o Extranjería: 31666120

A través de este medio autorizo a la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, publicar el trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, Repositorio Nacional Digital de Acceso Libre (ALICIA) y el Registro Nacional de Trabajos de Investigación (RENATI).

Asimismo, por la presente dejo constancia que los documentos entregados a la UNASAM, versión impresa y digital, son las versiones finales del trabajo sustentado y aprobado por el jurado y son de autoría del suscrito en estricto respeto de la legislación en materia de propiedad intelectual.

Firma: .....

D.N.I.:

FECHA:



## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL – UNASAM

Conforme al Reglamento de Repositorio Nacional de Trabajos de Investigación – RENATI  
Resolución del Consejo Directivo de SUNEDU N° 033-2016-SUNEDU/CD

### 8. Datos del autor

Apellidos y nombres: Salazar Zambrano Daniel

Código de alumno: 131.2901.661

Correo electrónico: zambranos1995\_13@hotmail.com

Teléfono: 948022945

DNI o Extranjería: 76348864

### 9. Modalidad de trabajo de investigación

Trabajo de investigación

Trabajo académico

Trabajo de suficiencia profesional

Tesis

### 10. Título profesional o grado académico

Bachiller

Título

Segunda especialidad

Licenciado

Magíster

Doctor

### 11. Título del trabajo de investigación:

“Empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Ticapampa/Recuay – 2018”

### 12. Facultad de *Ciencias sociales, Educación y de la Comunicación*

### 13. Escuela, Carrera o Programa:

Lengua extranjera: inglés

### 14. Asesor:

Apellidos y nombres: Dr. Huerta Rosales Moisés

Correo electrónico:

Teléfono: 966683097

DNI o Extranjería: 31666120

A través de este medio autorizo a la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, publicar el trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, Repositorio Nacional Digital de Acceso Libre (ALICIA) y el Registro Nacional de Trabajos de Investigación (RENATI).

Asimismo, por la presente dejo constancia que los documentos entregados a la UNASAM, versión impresa y digital, son las versiones finales del trabajo sustentado y aprobado por el jurado y son de autoría del suscrito en estricto respeto de la legislación en materia de propiedad intelectual.

Firma: .....

D.N.I.:

FECHA:



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
“SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE LA  
COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

EMPLEO DE LOS JUEGOS TEATRALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN  
LOS ESTUDIANTES DEL 4° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL PILAR –  
TICAPAMPA/RECUAY 2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

LICENCIADOS EN EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE: LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS

PRESENTADA POR:

Bachiller: Aide Edith, CASTILO ESPIRITU

Bachiller: Daniel, SALAZAR ZAMBRANO

ASESOR:

Dr. Moisés HUERTA ROSALES

Huaraz – Perú

2018



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 9:55 AM del día martes 26 de junio de 2019, los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis, que suscriben, se reunieron en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis presentada por los bachilleres:

Apellidos y Nombres	Carrera Profesional de Educación
▪ CASTILLO ESPÍRITU Aide Edith	LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS
▪ SALAZAR ZAMBRANO Daniel	

### TÍTULO DE LA TESIS:

"EMPLEO DE LOS JUEGOS TEATRALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL 4º Y 5º GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 'NUESTRA SEÑORA DEL PILAR – TICAPAMPA/RECUAY - 2018"

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se les declara APTOS para optar el Título de Licenciado en Educación.

Con el calificativo de (16) PRECISOS a la Bach. CASTILLO ESPÍRITU Aide Edith

Con el calificativo de (16) PRECISOS al Bach. SALAZAR ZAMBRANO Daniel

En consecuencia, los sustentantes quedan en condición de recibir el Título de Licenciado en Educación, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 26 de junio de 2019



*B. Guzman*

Mag. Bertha GUZMAN ÁVALOS  
Presidente



*Walter Zanabria*

Lic. Walter ZANABRIA PÉREZ  
Secretario



*Alberto Huamaní Gallo*

Mag. Alberto HUAMANÍ GALLO  
Vocal

## **DEDICATORIA**

A Dios por su protección y bendición diaria, y haberme guiado por un buen camino. A mi madre, por el afecto y apoyo incondicional que es pilar fundamental en mi vida. A mis maestros, por su tiempo y apoyo, que me brindaron en el desarrollo de mi formación profesional, a mis compañeros y amigos de la universidad.

CASTILLO, Aide

A Dios por guardarme hasta el día de hoy y guiar mi camino, a mis padres y hermanos por el apoyo incondicional e inculcarme día a día, a los docentes de la FCSEC por su labor inalcanzable de enseñar, a mis compañeros por el compartir durante mi vida universitaria.

SALAZAR, Daniel

## RESUMEN

El objetivo de la investigación fue demostrar la influencia de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” – Ticapampa/Recuay - 2018. El tipo de estudio fue causal explicativo con diseño cuasi experimental, se aplicó una encuesta de 17 ítems y un test a una muestra de 40 estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Ticapampa. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la rúbrica debidamente validados. Los resultados obtenidos fueron con la prueba de t student, donde  $t = -7.692$ ,  $\alpha = 0.05 > P \text{ value} = 0.000$ , que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con lo que se afirma que al emplear los juegos teatrales ayudará en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, quedó aceptado reflejándose en las notas aprobatorias aplicadas mediante los exámenes. Y se concluyó que al emplear los juegos teatrales como una estrategia para el aprendizaje del inglés se obtuvo mejoras en las cuatro habilidades del inglés, ya que permite a los estudiantes expresarse de manera clara y concisa al momento de dialogar y emitir ideas.

**PALABRAS CLAVES:** Dramatización, canto, monólogo, escritura, comprensión y expresión oral, lectura.

## **ABSTRACT**

The aim of the research was to demonstrate the influence of theatrical games on English learning in the students of 4th and 5th grade of secondary education from "Nuestra Señora del Pilar" school - Ticapampa / Recuay. The type of study was explanatory causal with quasi-experimental design, a survey of 17 items and a test was applied to a sample of 40 students of the 4th and 5th grade secondary education in the Educational Institution of Nuestra Señora del Pilar from Ticapampa. The instruments used were the questionnaire and the rubric duly validated. The results obtained were with the student T test, where  $t = -7.692$ ,  $\alpha = 0.05 > P \text{ value} = 0.000$ , which allows to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis with which it is stated that when using the theatrical games it will improve English learning in the students, it was accepted reflected in the passing grades applied through the exams. It was concluded that by using theatrical games as a strategy for learning English, improvements were obtained in the four English skills, as it allows students to express themselves clearly and concisely when discussing and issuing ideas.

**KEY WORDS:** Dramatization, singing, monologue, writing, comprehension and oral expression, reading.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó debido a un problema en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en Ticapampa/Recuay - 2018, que pasan por dificultades del aprendizaje del inglés, y mediante esta investigación se planteó el empleo de los juegos teatrales para ayudar a los estudiantes a enriquecer las cuatro habilidades del inglés.

En esta investigación se demostró que el empleo de los juegos teatrales facilitó al estudiante aprender el inglés de una manera divertida, por lo que se observó después de haber empleado los juegos teatrales que los estudiantes se expresaban mejor entre compañeros, facilitaban la fluidez, mejoraban la escritura, dominaban mejor la lectura y sobre todo expresaban libremente sus ideas, así como también se observó que en la presente investigación se utilizó dos instrumentos, el test y el cuestionario que ayudaron con exactitud a evaluar el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

La tesis se encuentra estructurada en los siguientes capítulos.

**Capítulo I:** Engloba el planteamiento del problema con su correspondiente formulación, la descripción de objetivos e hipótesis generales y específicos, la clasificación de las variables; también incluye la metodología acorde con el problema investigado, el tipo y diseño de estudio, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis y prueba de hipótesis.

**El Capítulo II:** Trata del marco teórico; que presenta los antecedentes nacionales e internacionales sobre el tema de investigación, las bases teóricas y definición conceptual; haciendo el recuento de los principales estudios empíricos relacionados con nuestra investigación, así como elaborando los elementos teóricos - conceptuales que enmarquen y guíen el problema e hipótesis formulados.

**El capítulo III:** Desarrolla los resultados de la investigación; descripción del trabajo de campo, resultados de la variable independiente y dependiente, resultados comparativos con los datos del programa SPSS cada uno con su respectiva interpretación y discusión, prueba de hipótesis y discusión de resultados.

Finalmente, se presenta las conclusiones de la investigación y las recomendaciones del caso con las referencias bibliográficas en relación a los autores y textos consultados, sobre las actividades teatrales y aprendizaje del inglés; y en los anexo se incorpora la matriz de investigación, las fichas técnicas, el pre y post test, así como también algunas evidencias fotográficas que dan sustento a este trabajo de investigación.

## SUMARIO

DEDICATORIA .....	I
RESUMEN .....	II
ABSTRACT.....	III
INTRODUCCIÓN .....	IV
PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	9
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	9
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2.1 Problema general .....	12
1.2.2 Problemas específicos.....	12
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.3.1 Objetivo general.....	13
1.3.2 Objetivos específicos .....	13
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.5 HIPÓTESIS.....	15
1.5.1 Hipótesis General.....	15
1.5.2 Hipótesis Específicos .....	15
1.6 VARIABLES .....	15
1.6.1 Clasificación de las variables .....	15
1.6.1.1 Variable independiente .....	15
1.6.1.2 Variable dependiente.....	15
1.6.1.3 Variable interviniente.....	16
1.6.2 Operacionalización de variables .....	16
1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	17
1.7.1 Tipo de estudio.....	17
1.7.2 Diseño de investigación .....	17
1.7.3 Población y muestra.....	18
1.7.3.1 Población.....	18

1.7.3.2	Muestra .....	18
1.7.4	Técnicas e instrumentos de investigación .....	18
1.7.5	Técnicas de análisis y prueba de hipótesis .....	19
MARCO TEÓRICO.....		21
2.1	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	21
2.2	BASES TEÓRICAS.....	27
2.2.1	JUEGOS TEATRALES.....	27
2.2.1.1	Teatro .....	27
2.2.1.2	Teatro en la escuela.....	29
2.2.1.3	Los juegos teatrales.....	33
2.2.1.4	Características de los juegos teatrales .....	44
2.2.1.5	Ventajas de los juegos teatrales .....	46
2.2.1.6	Uso de los juegos teatrales .....	49
2.2.1.7	Objetivos de los juegos teatrales .....	50
2.2.2	APRENDIZAJE DEL INGLÉS .....	51
2.2.2.1	Historia del inglés .....	51
2.2.2.2	Concepto del aprendizaje del inglés.....	54
2.2.2.3	Criterios del aprendizaje .....	56
2.2.2.4	Importancia del inglés.....	58
2.2.2.5	Objetivos en el aprendizaje de la segunda lengua.....	60
2.2.2.6	Las cuatro habilidades del inglés .....	62
2.2.3	JUEGOS TEATRALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS .....	65
2.2.3.1	Estrategias de aprendizaje relacionadas .....	66
2.2.3.2	Competencias de aprendizaje con juegos teatrales .....	67
2.3	DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS.....	69
CAPÍTULO III.....		73
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....		73
3.1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO .....	73
3.2	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS .....	75
3.2.1	Resultados de la encuesta.....	75

3.2.2	Resultados de los Test.....	92
3.2.2.1	Resultados de Pre – Test Grupo Control.....	92
3.2.2.2	Resultados de Pre – Test Grupo Control.....	92
	Tabla N°19. Resultados de Pre – Test Grupo Control .....	92
3.2.2.3	Resultados de Post – Test Grupo Control .....	93
	Tabla 20. Resultados de Post – Test Grupo Control .....	93
3.2.2.4	Resultados de Post – Test Grupo Experimental.....	93
	Tabla N° 21. Resultados de Post – Test Grupo Experimental .....	93
3.2.2.5	Resultado comparativo.....	94
3.3	PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	95
3.3.1	Prueba de hipótesis específica 1.....	95
3.3.2	Prueba de hipótesis específica 2.....	96
3.3.3	Prueba de hipótesis específica 3.....	97
3.3.4	Prueba de hipótesis general.....	98
3.4	DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	99
	CONCLUSIONES .....	103
	RECOMENDACIONES .....	104
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	105
	ANEXOS .....	108

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El presente estudio abarcó el empleo de los juegos teatrales con la finalidad de mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel secundario de la I.E. JEC “Nuestra Señora del Pilar” que cuenta con una infraestructura propia, pero presenta muchas dificultades en el aprendizaje de los estudiantes. El área de inglés no cuenta con un laboratorio especializado para el aprendizaje de un segundo idioma, así mismo no cuenta con material bibliográfico actualizado que desarrolle el aprendizaje de los estudiantes. En dicha área los docentes de la I.E antes mencionado siguen utilizando el método tradicional en la enseñanza del idioma inglés. Para subsanar ponemos a disposición la presente investigación, acerca de los juegos teatrales que fue aplicado en la I.E. JEC “Nuestra Señora del Pilar”. Empleando estos juegos teatrales, facilitó el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

También, se menciona que el curso de inglés no cuenta con suficientes horas como para que sea desarrollado de manera efectiva, sino que solo cuenta con tres horas tres horas de clase.

En la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” – Ticapampa los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria mostraron un escaso vocabulario y limitado desarrollo en las capacidades del listening-speaking durante el desarrollo de las clases que se manifiestan en sus relaciones comunicativas con el docente y sus compañeros de estudio, por eso se observó que los estudiantes se encuentran con dificultades, porque carecen de conocimientos previos, por la falta de interés de dicha materia, porque ellos no saben cómo practicar el idioma inglés en las clases, no saben expresarse, ni comunicarse, ni dar opiniones mediante el inglés, causando así el mal rendimiento académico. Debido a la dificultad de la participación de los estudiantes en la clase de inglés, mostraron un desinterés y desmotivación, por eso no participan en clases, por falta del habla y la fluidez del idioma inglés debido a la timidez. Los alumnos se aburren rápidamente ya que el docente no tiene un método de enseñanza; pues no es capaz de innovar y/o actualizar su método de enseñanza. Se sabe que los juegos teatrales en la enseñanza del inglés se aprenden de manera didáctica para captar la atención de los alumnos, en especial, si son adolescentes en proceso de aprendizaje. Al ver que las clases del docente no son exigentes, el estudiante no es capaz de practicar el inglés, no adquieren mayores conocimientos, truncando sin saber más adelante lo que podría ser su carrera profesional para el futuro. Además, los docentes de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar”, continúan utilizando materiales que no son dinámicos y poco adecuados para motivar el aprendizaje del curso del inglés. Los docentes que dictan esta área siguen escribiendo en la pizarra toda la clase que se desarrolla sin que los alumnos puedan participar, ni tampoco permite que los estudiantes opinen porque los docentes creen que ellos pueden hablar el inglés tan

solo con atender la clase y sin poder practicarlo. Cuando el estudiante dice que el método es inadecuado porque no aprenden a comunicarse oralmente, el profesor lo toma como falta de respeto y tiende a desaprobarlos en su área, por tal motivo los estudiantes se quedan sumisos y ya no participan ni opinan sobre ese tema y realizan trabajos tal y como ordena el docente.

Si la relación de variables persiste en forma deficiente, es posible que no haya un desarrollo armónico y sostenible de los juegos teatrales en los estudiantes de 4° y 5° grado y repercutirá negativamente tanto en su desenvolvimiento académico como en lo social, desaprovechando información y recursos que brindan el idioma inglés en su posterior formación en los siguientes niveles de educación secundaria y superior, sabiendo que en la actualidad vivimos en un mundo competitivo donde el inglés es el idioma universal.

Observamos un bajo dominio en las cuatro habilidades del inglés en la mayoría de los estudiantes en la I.E, por ello se buscó poner mayor énfasis en el aprendizaje del inglés utilizando los juegos teatrales, de tal manera que fueron más frecuentes las prácticas de dramatización, canto y monólogo entre los estudiantes.

Estas actividades produjeron mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar el conocimiento y el habla. También actuaron como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permitieron desarrollar una dinámica participativa en los estudiantes. Además de ser una herramienta que permitió transportar los contenidos deseados en la construcción de los mensajes mediante los juegos teatrales. Intervinieron signos de distinta naturaleza: signos icónicos (imágenes), signos verbales o lingüísticos (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido,

ruidos). La comunicación de estos sistemas de signos en los juegos teatrales, permitieron que la comunicación por medio de ellos represente canales y códigos especiales para el intercambio de mensajes, estos a su vez permitieron el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés y la participación de los alumnos en las clases.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo influyen los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿Cómo influye la dramatización en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?
- ¿De qué manera influye el canto en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?
- ¿En qué medida influye el monólogo en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?

## **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1 Objetivo general**

Demostrar la influencia de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Comprobar la influencia de la dramatización en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.
- Analizar la influencia del canto en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.
- Demostrar la importancia del monólogo en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se realizó porque se observó que los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. JEC “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa, pasaban por dificultades en el aprendizaje del inglés, como su baja participación en las clases, causando que los estudiantes no logren un adecuado dominio de las cuatro habilidades del inglés.

La presente investigación se efectuó para solucionar el problema, por lo tanto se ha previsto hacer uso de los juegos teatrales porque es una técnica adecuada para despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Ya que en la actualidad se ve la falta de participación en este curso, debido a que el docente tiene una metodología tradicional poco motivante.

La investigación permitió elaborar la tesis, valioso documento que constituye la bibliografía especializada porque sustenta informaciones de diversos autores para la solución del problema educativo con el propósito que otros investigadores profundicen el estudio del tema desde otra perspectiva o realicen la investigación en otras instituciones educativas de diferentes lugares.

La investigación se justificó porque se quería encontrar nuevas estrategias para enfrentar el aprendizaje del inglés como una segunda lengua, y el desarrollo de los estudiantes, por lo que se requería enfrentar esta problemática desde nuevos métodos pedagógicos o recursos como son el empleo de los juegos teatrales; para luego sustentar la solución con bases teóricas y de ese modo conocer la metodología que se debe emplear para llegar a las conclusiones y recomendaciones después de haber solucionado el problema con la información de autores y los contenidos de diferentes libros, que nos da la seguridad de haber efectuado correctamente el desarrollo de la investigación y exhibir la tesis como conclusión del trabajo universitario.

## **1.5 HIPÓTESIS**

### **1.5.1 Hipótesis General**

La aplicación de los juegos teatrales influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.

### **1.5.2 Hipótesis Específicos**

- La aplicación de la dramatización influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.
- La aplicación del canto influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.
- El empleo del monólogo influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 4° y 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.

## **1.6 VARIABLES**

### **1.6.1 Clasificación de las variables**

#### **1.6.1.1 Variable independiente**

- Los juegos teatrales

#### **1.6.1.2 Variable dependiente**

- Aprendizaje del inglés

### 1.6.1.3 Variable interviniente

- Contenidos curriculares
- Los estudiantes
- Los docentes

### 1.6.2 Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
LOS JUEGOS TEATRALES	Para Villalpando, M. (2010) El juego teatral es una herramienta didáctica, porque desarrolla la metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena, poniendo al alumnado en una situación de nexo directo y dinámico entre el alumno como sujeto de estudio y su objeto; el contenido educativo.	Los juegos teatrales son actividades de expresión oral y corporal que permite el desarrollo de capacidades básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo	Dramatización	• Improvisación
				• Juego dramático
				• Representación de cuentos
			Canto	• Canciones
				• Pronunciación
				• Memorización de letras
			Monólogo	• Poesía
				• Escritura adecuada
				• Discusión
APRENDIZAJE DEL INGLÉS	Para Madrid, R. (1996) El aprendizaje de inglés es un proceso de construcción personal y creativos, globales y cíclicos, significativos y en estrecha relación con los intereses y necesidades de los sujetos que aprendan. Empleando en los materiales curriculares o por parte del profesor.	Para el aprendizaje del inglés se necesita de las cuatro habilidades básicas para dominar por completo el idioma. Estas cuatro habilidades son el speaking, listening, writing y Reading.	Comprensión y expresión oral	• Vocalización correcta
				• Discurso
				• Diálogo
			Lectura	• Fluidez
				• Pronunciación
				• Entonación
			Escritura	• Estructura gramatical
				• Unión de ideas
				• Vocabulario

## 1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.7.1 Tipo de estudio

Fue una investigación del tipo causal explicativo porque señaló los valores seleccionados y proporcionales de contenido del fenómeno a que hacen referencia, destacando la búsqueda de causas, para saber los efectos que produce. En educación, los hechos son parte de la realidad problemática que requieren los investigados y traducidos a la relación causa – efecto, exigiéndose la presencia de un grupo experimental y otro grupo de control.

### 1.7.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación fue cuasi – experimental porque determinó la causa – efecto que tienen las variables de la investigación que se requiere en dos grupos de trabajo: grupo experimental, conformado por los estudiantes donde el docente manipula a la variable independiente, y grupo de control, integrado por los educandos que no utilizan y desconocen la aplicación de la variable independiente.

Ge	O1	x	O3
	-----		
Gc	O2		O4

DONDE:

Ge = Grupo experimental

Gc = Grupo de control

O = Observación

X = Variable independiente

1, 2, 3, 4 = índices de medición

----- = Líneas de separación Método lógico

### **1.7.3 Población y muestra**

#### **1.7.3.1 Población**

La población estuvo conformada por 150 estudiantes de los cinco grados de educación secundaria y de los cuales 40 estudiantes pertenecían al 4° y 5° grado de la Institución Educativa JEC “Nuestra Señora del Pilar” Ticapampa/Recuay – 2018.

#### **1.7.3.2 Muestra**

La muestra de estudio estuvo conformada por 20 estudiantes del 4° grado como grupo control y 20 estudiantes del 5° grado como grupo experimental de la Institución Educativa JEC “Nuestra Señora del Pilar”. Trabajamos con los dos grados porque como es un colegio JEC la cantidad de estudiantes es poco, también llevan los mismos temas como lo demuestran las sesiones y los profesores trabajan de la misma manera.

### **1.7.4 Técnicas e instrumentos de investigación**

- **Técnicas:**
  - **Observación:** La observación es una técnica útil para el analista en su proceso de investigación, consiste en observar a las personas cuando efectúan su trabajo. El propósito de la observación es múltiple, permite al analista determinar que se está haciendo, como se está haciendo, quien lo hace, cuando se lleva a cabo, cuánto tiempo toma, donde se hace y porque se hace.

- **Encuesta:** Una encuesta es un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa de la institución, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos. La intención de la encuesta es recoger información de una "muestra."
- **Instrumentos:**
  - **Cuestionario:** para evaluar el grado de percepción del empleo de los juegos teatrales se realizó un cuestionario para los estudiantes.
  - **Pre y post test:** también se realizó un pre test para observar la condición de los estudiantes y al final de la investigación se realizó un post test para comprobar resultados finales. Se esperó que los test consistían en pruebas que permitan medir el aprendizaje del inglés.
  - **Ficha de observación:** se empleó la ficha de observación para observar la descripción detallada de los estudiantes ante el empleo de los juegos teatrales.

### 1.7.5 Técnicas de análisis y prueba de hipótesis

La información que se utilizó para la elaboración de los cuadros estadísticos permitió realizar el análisis estadístico, reemplazando los números con las palabras adecuadas, luego efectuamos la interpretación educativa partiendo del indicador que contiene cada una de las preguntas del cuestionario y en base a las alternativas o respuestas marcadas por los estudiantes; así mismo separamos la interpretación para el grupo de control o para el grupo experimental, asegurando de este modo el sustento de la contrastación de las hipótesis y fundamentando las conclusiones y recomendaciones de la tesis.

Para la prueba de hipótesis se utilizó la *t* de Student para comparar las medidas y desviaciones estándar de grupos de datos y se determinó si entre esos parámetros las diferencias son estadísticamente significativas o si solo son diferencias aleatorias.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Silva, J. (2015) Teatro en el aula: una metodología innovadora para desarrollar la creatividad en el alumno del curso 2° medio del colegio san Fernando de Buin. Tesis de licenciatura. Universidad Academia Humanismo Cristiano, concluye: En el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, se debe tener en cuenta un modelo pedagógico a seguir, que no cohiba la libertad de realizar diferentes programas educativos, en donde participen activamente tanto el profesor como los estudiantes. Es por este motivo que la expresión artística ofrece una posibilidad diferente de pedagogía. A través del arte, el niño, el joven y el adulto pueden desarrollarse como individuos creativos, perceptivos y con una opinión crítica hacia el medio circundante. El teatro, en el ámbito de la educación, debería formar parte de un dispositivo didáctico utilizado para desarrollar las capacidades de expresión y comunicación de los alumnos, centrándose no solo en las habilidades lingüísticas de leer,

escribir, escuchar o hablar sino, sobre todo, en la habilidad de comunicar. Utilizar el teatro como una metodología innovadora para desarrollar la creatividad en el alumno y la importancia que debiera tener en el currículum escolar para ayudar al educando en su desarrollo personal y su autoestima es el tema en el que se fundamenta esta tesis. Hoy en día, nuestra actual reforma educacional ha ido desplazando el arte a medida en que los alumnos avanzan de nivel académico, lo que provoca que los propios estudiantes muchas veces observen las asignaturas artísticas como de segunda o tercera categoría, detrás de las obligatorias para el ingreso a las universidades. Un claro ejemplo en nuestro actual sistema educativo es la alta exigencia que se da en los colegios para obtener los mejores resultados SIMCE y PSU, agregando más y más horas al servicio de las asignaturas “importantes” para el futuro del educando.

Villalpaldo, M. (2010) El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria. Tesis para licenciatura. Universidad de Desarrollo Profesional de Costa Rica, concluye: El arte va ligado a la vida cotidiana, pero el principal foco de animación artístico cultural debería constituirlo la escuela, que recoge y asimila lo que la sociedad admite como válido, empero, el arte no tiene el papel predominante que debiera en la enseñanza, puesto que no se ha valorado debidamente las enormes posibilidades que ofrece. Todas las materias tienen una respuesta lógica para el escolar cuando se trata de exponer la necesidad de estudiar tal o cual asignatura, puesto que responden a las necesidades de trabajo que una sociedad reclama. Pero cuando nos referimos a experiencias estéticas o artísticas, las respuestas no son tan claras. De esta manera, creo que la elaboración de un curso taller de teatro escolar que apoye al

profesorado de educación básica en el proceso, tanto de acercar al educando al juego escénico, como lo auxilie en la elaboración de guiones teatrales y su puesta en escena, así como le fomente la conciencia de las bondades de esta labor en la formación integral de sus alumnos, será un aporte de indudable valor al desarrollo del trabajo educativo en el aula. Como resultado de realizar las actividades del Curso Taller el colectivo docente construirá un método de trabajo para utilizar la teatralización o juego escénico como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica.

Bobadilla, M. (2008) El teatro y su influencia en el rendimiento académico en literatura de alumnos del 5to de secundaria de la I.E. “San francisco Javier de Luna Pizarro”. Tesis para licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, concluye: el presente trabajo tiene como objetivo determinar el nivel de optimización del proceso de enseñanza – aprendizaje de la literatura a través de la aplicación del teatro como técnica pedagógica y su influencia en el rendimiento académico escolar. El método aplicado fue cuasi experimental: la aplicación del pre- test, ficha de observación y post- test, a un grupo experimental y a otro grupo de control, siendo la muestra total de 27 estudiantes; la técnica empleada en los estudiantes del grupo experimental fue a través de la recreación de libretos. Los resultados demostraron que los estudiantes de la muestra del grupo experimental, en el pre test el 65% obtuvo notas desaproboratorias por debajo de los 10 puntos; con la aplicación de la estrategia propuesta, la teatralización de las obras literarias, el 100% aprobó con notas superiores a 19; mientras, el grupo de control con el método de la técnica tradicional, el 70% alcanzó la nota aprobatoria entre 11 a 14 puntos. Dichos resultados demuestran que la aplicación del teatro como estrategia tiene efectos positivos

porque facilita la interpretación del texto, captación del tema central, argumentos caracterización de los personajes e identificación de escenarios.

#### APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Turrión, P. (2015) La enseñanza de lenguas extranjeras a través del aprendizaje cooperativo: el aprendizaje del inglés en alumnos de primaria. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid, concluye: El aprendizaje cooperativo es una de las técnicas que mayor eficacia ha demostrado dentro del ámbito escolar, puesto que no sólo permite una mejor adquisición de conocimientos y de desarrollo de capacidades, sino que también posibilita la adquisición de actitudes positivas entre los alumnos. Las características que definen al aprendizaje cooperativo conllevan una serie de interacciones entre los miembros del grupo que determinan la forma de trabajo y la puesta en práctica de una serie de capacidades intelectuales. Por un lado, el aprendizaje en grupos cooperativos potencia los intercambios de conocimientos entre los compañeros del grupo, y fomenta el uso de habilidades sociales para el buen funcionamiento del grupo. Por otro lado, los alumnos son asignados a tareas específicas, comparten sus aprendizajes con sus compañeros, deben respetar las ideas de los demás y cuestionarlas, llegando a adaptar los propios conocimientos. De este modo, se superan esquemas mentales que no son suficientes y, a través del desarrollo cognitivo producido por su interacción social, se adaptan a otros más adecuados. Además, el aprendizaje cooperativo es un ejercicio de competencia democrática, al incentivar la participación de todos los alumnos. Las ideas, el desarrollo de la crítica, la autonomía y la iniciativa, y la responsabilidad individual y colectiva. Esta faceta del aprendizaje cooperativo resulta extremadamente útil, puesto que

a través del uso de esta técnica los alumnos están aprendiendo a implicarse en las decisiones colectivas y a pensar de manera crítica, buscando siempre el bien común.

Bernal, I. (2015) La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Tesis para licenciatura. Universidad de la Salle, concluye: En la enseñanza de las lenguas extranjeras, el uso del juego es invaluable ya que con su adecuada implementación se puede afianzar el planeamiento de estructuras que favorecen la adquisición y asimilación de la nueva lengua.

Hablar de los aspectos sociales conlleva tener en cuenta la relación estrecha que existe entre el juego y la cultura como forma de juego. Ese juego es la actividad fundamental de un niño y, a través de él, los docentes pueden ayudarle a desarrollarse física, psíquica y socialmente. Así, el docente debe encontrar un punto de equilibrio entre lo lúdico y lo educativo, con el fin de que por medio del juego el niño aprenda y comprenda el mundo que lo rodea.

Por otra parte, es claro que el aprendizaje de lenguas extranjeras es más significativo cuando el estudiante está en contacto constante con el idioma meta en el contexto en el que se encuentra inmerso. Por esta razón, el juego como práctica social puede dar a los individuos que lo usan, herramientas y conocimientos significativos sobre la cultura en la cual se habla la lengua meta. Finalmente, vale la pena tener presente que el uso del juego en el aula de lenguas extranjeras debe estar bien enfocado. Los docentes deben tener claro, en primera instancia, qué es el juego y cómo se puede emplear de manera general. En segunda instancia y con base en el contexto, el docente debe poder identificar qué tipo de juego es el más adecuado, qué temas se quieren enseñar, cómo adaptar el juego escogido

para que ayude a alcanzar los objetivos que se proponen en el aula y cómo se pone en práctica. Además, el juego se debe implementar y valorar teniendo en cuenta las características del grupo a quien va dirigida la actividad; por ejemplo, la edad, el género, el estrato social, etc

Álvarez, M. (2015) El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años. Tesis para maestría. Universidad Ricardo Palma, concluye: El presente trabajo permitió analizar el aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de cuatro años de edad. Se trabajó con una muestra de 38 alumnos, de los cuales 22 fueron varones y 16 fueron mujeres, quienes tenían los cuatro años de edad cumplidos. Se implementó un programa de aprendizaje del idioma inglés a través del juego y se creó una prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés para hacer la medición antes y después de la aplicación del programa. Los resultados indican que los alumnos que participaron en el programa mejoraron el aprendizaje del idioma inglés a través del juego, esta tendencia se verifica al encontrarse diferencias estadísticamente significativas en el rendimiento del aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa y al observarse diferencias significativas en el rendimiento entre el grupo experimental y el grupo control después de la aplicación del programa, siendo los estudiantes del grupo experimental quienes obtuvieron puntuaciones más elevadas en la prueba de aprendizaje del idioma inglés. Estos resultados permiten señalar que el uso de la estrategia del juego complementa el aprendizaje del idioma inglés e influye de manera positiva al estudiar el comportamiento de los alumnos en la adquisición del vocabulario, desarrollo de habilidades, ejercitar destrezas y conocimientos.

## **2.2 BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1 JUEGOS TEATRALES**

Según Villalpando, M. (2010) El juego teatral puede aportar como herramienta didáctica, porque desarrollando la metodología adecuada, puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena, poniendo al alumnado en una situación de nexo directo y dinámico entre el alumno como sujeto de estudio y su objeto; el contenido educativo.

Del mismo modo Sainz, A. (2014) nos habla que, en las actividades dramáticas el alumno aporta su propia personalidad y experiencia en el proceso de aprendizaje, utilizando la capacidad innata en el ser humano para imitar, hacer gestos, proyectarse en otros personajes y expresar ideas a través del su cuerpo y de su voz.

#### **2.2.1.1 Teatro**

Para Palacios, I. (2009) el teatro está vivo y lo está desde que los griegos nos lo legaron hace miles de años como forma máxima de la expresión de la literatura. Habrán cambiado los escenarios, habrá cambiado la manera de interpretar, habrá cambiado los temas y las historias que se cuentan, pero la magia, la comunicación y la comunión entre actores y público sigue viva y eso es lo que hace que el teatro sea eterno y universal.

El teatro ofrece la posibilidad de enseñar una lengua dentro de un contexto vivo, que se acerca al uso diario de la lengua enseñada, además de contar con el elemento activo que supone la representación. También podemos decir que, el teatro es la representación dramática y secuencial de situaciones de las cuales ciertos personajes se expresan a través

de lo que les pasa, de lo que logran hacer o sentir, de, lo que no consiguen hacer o de lo que quisiera hacer o que haga el mundo, donde el teatro presupone: obra dramática, actores, director, productor, escenario y público, por lo tanto es una actividad que se lleva a cabo frente a un público. También Sainz, A. (2014) nos dice que, el teatro se entiende como un acto, un espectáculo llevado a cabo por unos actores y destinado a un público, en función del cual se crea y es éste el que valora y consume tal acto como un producto. Se tiene por tanto una finalidad clara: alcanzar una exitosa puesta en escena.

Si definimos con exactitud lingüística el término teatro diremos que es el conjunto de obras dramáticas de un autor o conjunto de personas (creación colectiva). Pero hemos mencionado que teatro también es la actividad dramática que se lleva a cabo en un lugar llamado teatro, pues, el teatro es la más completa de las artes; cuando hacemos teatro es posible incluir en él las artes plásticas, la música, la danza, el canto. Es la representación de hechos reales ficticios que contiene un texto teatral o libreto escrito por un autor (dramaturgo) y representado por actores y/o actrices en un escenario, ante un público. Bajo la coordinación de un director que debe propiciar la libre expresión pero impedir el libertinaje y el desorden.

Asimismo, el teatro busca orientar a los educandos retener la oportunidad de desarrollar imaginación, originalidad, sensibilidad, flexibilidad, expresividad, en suma, desarrollar su potencial creatividad; pensar con independencia, expresar y descubrir sus sentimientos, tener libertad para promocionar ideas en grupo e integrarse a la sociedad, basándose en el respeto, ayuda y reconocimiento mutuo, en la empatía, sin evidencias de envidia ni afán de competencia; por lo tanto, el teatro es una actividad donde una persona (actor/actriz),

se prepara para actuar mediante el uso de técnicas de preparación actoral donde presenta su cuerpo a un personaje a fin que este cobre vida en el escenario.

### **2.2.1.2 Teatro en la escuela**

Creatividad y expresión, son dos de los elementos que hemos manejado que aportaría el arte como actividad permanente en la escuela.

Por otra parte, Villalpando, M. (2010) dice que, si entendemos el arte, y en este caso el teatro, como un hecho estético en el que se conjugan varios lenguajes artísticos, en el que la música, la plástica y el lenguaje literario, juegan un papel fundamental, permitirle trabajar o presenciar una representación teatral, le brindan la posibilidad entre otras cosas de desarrollar:

- Sensibilidad ante el hecho artístico.
- Imaginación.
- Creatividad.

Y también Los objetivos de la inclusión del Teatro como asignatura en la escuela fueron los de dar prioridad y fortalecer el eje pedagógico de la apropiación del código teatral como recurso expresivo para favorecer la libre expresión y el desarrollo del pensamiento divergente, promover procesos de ejercicio de la libertad responsable y fortalecer actitudes de solidaridad y cooperación. Además posibilitó, mediante el juego dramático, revisar críticamente la realidad y ensayar con espíritu reflexivo acciones reparadoras a partir de improvisaciones grupales.

Por otro lado Trozzo, E. y Sampedro, L. (2004) afirma que el Teatro es la representación o hecho teatral, dentro y fuera de la escuela, es un texto que se "escribe" en un espacio con acciones; un texto que está construido por un conjunto complejo de signos pertenecientes a diferentes códigos, que se organizan con intencionalidad artístico-expresiva, para provocar en el espectador la percepción de un mensaje único que llega desde diferentes planos.

Del mismo modo, Trozzo, E. y Sampedro, L. (2004) plantean las siguientes ventajas:

- Favorece la unicidad y la integridad en el desarrollo de la personalidad, mediante un entramado permanente de conceptos, procedimientos y afectos.
- Estimula la función estética de la inteligencia porque contacta a los niños con el mundo de la metáfora y la ficción y le da elementos para aprender a producir arte.
- Desarrolla el pensamiento creativo porque permite al alumno encontrar códigos de comunicación propios y llegar a la autoexpresión a través de su pensamiento, su cuerpo, su voz y su acción, creando estéticamente situaciones que lleven a la reflexión, al diálogo y al debate constructivo.
- Promueve la formación de escalas de valores porque inicia en el análisis de las actitudes y los modos de resolver conflictos desde los distintos roles que se juegan.
- Ejercita en la toma de decisiones desde la propia perspectiva y enseña a advertir las consecuencias de las mismas.

- Facilita la inserción en la sociedad porque el trabajo en grupo permite a los alumnos vivenciar la necesidad de organizarse y participar activamente para lograr resultados, valorando el esfuerzo cooperativo.
- Afianza la seguridad personal porque posibilita el descubrimiento de las propias habilidades y posibilidades al ponerlas en juego en la interacción lúdica.
- Enseña a leer los maravillosos mensajes que emite el arte y a ser más exigente con la calidad de sus producciones y en la apreciación de las producciones ajenas.

Es fundamental para el docente de Teatro reconocer las características y los intereses de los alumnos. Esto determinará la planificación de las actividades, la temática de los juegos, las estrategias de evaluación, etc.

Las actividades que realizamos en la escuela permite el desarrollo de las competencias básicas ya que promueve el desarrollo de la personalidad, de las competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo. Asimismo, Palacios, I. (2009) indica la importancia de la siguiente manera:

- Mejora la enseñanza en todas las materias escolares a través de nuevos métodos que favorecen la organización de estudios con los que los alumnos y alumnas se encuentran a gusto y despliegan juntos la totalidad de sus capacidades emocionales, intelectuales y físicas.
- Enriquece la formación del alumno al englobar diferentes áreas de aprendizaje como la lengua, la plástica, la psicomotricidad, la música, la expresión corporal, etc. la percepción y realización del comportamiento dramático en la creación escénica

supone utilizar muchas de las capacidades que han podido ser adquiridas en otras áreas.

- Ayuda consolidar técnicas de estudio y la utilización de recursos como investigaciones bibliográficas, búsquedas en internet, utilización de la biblioteca.
- Persigue el enriquecimiento de los recursos expresivos e interpretativos que el alumno posee: la voz, el disfraz, el gesto dramático y el movimiento corporal.
- Permite acceder a las tradiciones culturales y darle al alumnado la posibilidad de participar activa y creativamente en la vida educativa y cultural.

También nos menciona los siguientes objetivos:

- Inventar textos teatrales.
- Identificar las características del género teatral.
- Conocer obras teatrales de distintos autores de la literatura.
- Distinguir los elementos dramáticos que integran una obra teatral.
- Conocer diferentes técnicas dramáticas: marionetas, títeres, teatro de animación y teatro de sombras.
- Comprender y utilizar las posibilidades del sonido, la imagen, el gesto y el movimiento corporal en las representaciones para expresar sentimientos, ideas y vivencias.
- Fomentar la cooperación a través del trabajo en equipo.
- Desarrollar hábitos de limpieza, orden, cuidado y respeto por los materiales.

- Utilizar la voz y el propio cuerpo para la realización de representaciones dramático – musicales.
- Disfrutar con las actividades dramáticas.
- Fomentar el gusto por la lectura.
- Valorarse positivamente confiando en sus posibilidades.
- Contribuir a vencer la timidez.
- Favorecer el cumplimiento de los objetivos educativos.
- Estimular la integración a través de actividades grupales.
- Educar en valores.
- Fomentar la igualdad y coeducación.

### **2.2.1.3 Los juegos teatrales**

Se enumeran, a continuación, los diferentes tipos de juegos teatrales que pueden llevarse a cabo en el aula de lenguas, en cualquier tipo de curso, de un modo integrado a la estructura de la programación.

#### **A. Dramatización**

La dramatización constituye un espacio y herramienta educativa que sostiene el desarrollo del currículum escolar en otras las áreas, así como en la Educación Artística, en la Expresión Corporal o la Lengua y en la Literatura. Además podemos decir que, se muestra como un potente instrumento para el desarrollo de las habilidades sociales y educación en valores, por su fuerte carácter interpersonal y relacional.

Asimismo Pérez, M. (2004) nos habla que la dramatización nos ofrece en la clase de lengua extranjera una nueva teoría, un nuevo método de enseñanza, se trata de una técnica que, usada junto a otras, nos facilita el desarrollo y adquisición de determinadas destrezas lingüísticas, en especial las orales. La dramatización, normalmente, se asocia a hacer drama o exagerar una escena o situación concreta. Sin embargo, La Real Academia Española de la Lengua (R.A.E.) define dramatización como: “la acción o efecto de dramatizar.”

También podemos decir que, es la producción de la acción, para ello se utilizan los mismos recursos que emplea la vida para producir acción, es decir, la expresión lingüística, la expresión corporal, la expresión plástica y la expresión ritmo-musical. Mientras que, Villalpando, M (2010) dice que, la dramatización como expresión de la realidad, se trata con ello de utilizar los datos obtenidos de la observación de nuestra realidad como un nuevo elemento expresivo. Acontecimientos, quehaceres cotidianos, noticias de prensa, poemas, cuentos y, a veces, hasta sueños sirven como materiales para construir pequeñas historias que nos ayudan para ir interpretando la realidad, desarrollando simultáneamente nuestra capacidad crítica y creadora, a partir, obviamente, de la observación.

Una dramatización puede desencadenarse a partir de multitud de elementos. Entre ellos, Motos, T. y Tejedo, F. (1987) destacan:

- Textos escritos: poemas, cuentos, fragmentos narrativos, noticias, refranes, etc.
- Elementos orales: anécdotas contadas por alguien, fantasías, simples palabras, etc.
- Elementos sonoros: sonidos y ruidos cotidianos, composiciones musicales, etc.
- Objetos: que sirven como soporte y como motivadores de la acción;

- Elementos visuales: desde un foco de luz hasta una imagen proyectada, una fotografía, etc.
- Elementos dramáticos: tomando los distintos elementos del esquema dramático como motivador.

Por tanto, la dramatización abarca multitud de disciplinas, es decir, es multidisciplinar. Esto hace que sea un recurso muy completo y se convierta en un fenómeno de expresión. Todo ello, desde una perspectiva lúdica, ya que el juego posibilita el aprendizaje del alumnado por medio de actividades que les divierten. En educación Infantil, el juego es una de las estrategias metodológicas más frecuentes donde, permanentemente, está presente la unión entre éste y el aprendizaje. Además, éste es siempre significativo dando sentido a lo que aprenden. Cañas, J. (2009) la dramatización también es un juego de simulación, como el teatro, y de él toma sus técnicas, pero no busca como resultado último el espectáculo sino que sus objetivos son de carácter pedagógico, de enseñanza y aprendizaje, sin importar demasiado el resultado final, sino el disfrute personal y colectivo de los actores-espectadores-jugadores que lo integran y desarrollan en un momento determinado sin preocuparse de una actuación posterior pública.

Generalmente, dentro de las aulas la dramatización juega un papel secundario y en ocasiones inexistente. Su uso suele relegarse a momentos puntuales como son los festivales o actividades extraescolares. En muchas ocasiones, esto sucede por el enorme desconocimiento que se tiene sobre este tema dentro del ámbito educativo. Se tiende a creer que la dramatización es la memorización de textos teatrales o la preparación de una puesta en escena espectacular.

Asimismo, Cervera, J. (1993) destaca entre las aportaciones de la dramatización:

- Potenciar y coordinar los distintos modos de expresión con ventaja sobre cualquier otra actividad escolar.
- Motivar fuertemente para la creatividad mediante juegos gratificantes.
- Estimular la comunicación y la colaboración.
- Fomentar la observación y la interpretación de la realidad observada.

Para que todo ello sea posible, es necesario llevar al aula actividades o propuestas dramáticas que favorezcan el desarrollo integral de los alumnos. Como por ejemplo:

- ❖ El juego dramático: en el cual se debe de crear un clima que posibilite que las actividades sean libres, lúdicas y creativas. Los niños van a jugar a ser otras personas, animales o cosas, donde lo importante no es el resultado sino el proceso. Se puede jugar a contar historias imaginarias, sueños, representar estados de ánimos, imitar a los compañeros, oficios, etc. fomentando así, que el aprendizaje sea significativo y global.
- ❖ La representación de cuentos: se pueden representar fragmentos de cuentos o escenas que a los niños y niñas les hayan resultado significativas. Se pueden preparar los decorados, los disfraces y la repartición de los papeles puede correr a cargo del docente o del alumnado. Normalmente, estas representaciones no se suelen hacer delante del público. A través de estas pequeñas representaciones se facilita el aprendizaje de habilidades sociales y lingüísticas.

- ❖ Teatro de títeres: a través de los títeres o marionetas es posible expresar sentimientos, miedos o ideas, así, como representar acontecimiento de la vida pues se convierten en lo que los niños y las niñas desean. Con el desarrollo de este tipo de actividades se favorece la concentración del alumno o de la alumna, se mejora su motricidad y coordinación manual al mismo tiempo que se fomenta la imaginación y la creatividad. En ocasiones se emplea como medida terapéutica.
- ❖ El teatro de sombras: favorece la orientación espacial, la expresión corporal y la coordinación motriz. Con ayuda de una luz y una tela o pared blanca se pueden realizar siluetas manipulando el cuerpo, las manos o utilizando marionetas o títeres planos. Las siluetas utilizadas serán las más adecuadas a la edad de los niños y niñas y sus destrezas. La proyección de sombras puede ir acompañada de voces, sonidos y música.
- ❖ El juego simbólico: trabajado en las aulas de infantil a través de la metodología de los rincones. La dramatización se integra íntimamente en el marco del juego simbólico para que los niños y niñas puedan exteriorizar ansiedades, miedos, alegrías, deseos, frustraciones...y al mismo tiempo interiorizar el mundo y los valores de la sociedad en la que viven. De este modo, también, aumenta su capacidad para relacionarse, de enfatizar su creatividad e imaginación. Simulan situaciones tan simples como desayunar o lavarse las manos, todo ello desde sus propias vivencias.
- ❖ Bailes y danzas: suelen comenzar cuando se une un movimiento a una canción o sonido. La danza es una disciplina que busca coordinar los movimientos y los gestos con la música para crear, así, un baile, una composición. Se pueden hacer danzas

individuales o colectivas mediante desplazamientos en línea recta, en círculo, variando la velocidad... Todo ello, favorece el descubrimiento del cuerpo, al mismo tiempo que se mejora su coordinación y su expresividad.

- ❖ La dramatización de poemas: suele estar relacionada con las canciones porque aportan los mismos beneficios. Los poemas pueden dramatizarse como cuentos en verso o acompañándolos de movimientos corporales y piezas musicales. Es una herramienta muy poderosa para fomentar la lectura y para introducir al alumnado en el gusto por la cultura literaria de otros países y, por supuesto, del nuestro.

## **B. Improvisación**

Podemos decir que la improvisación está relacionada con la agilidad para reaccionar verbal y gestualmente, y sin preparación previa, en una situación comunicativa propuesta por el profesor dentro del aula según las necesidades del grupo. A partir de un tema, de un número de personajes, de un lugar y de una situación, se pedirá a los estudiantes que la desarrollen.

Para ello, según Sainz, A. (2014) se pueden utilizar diferentes propuestas, tales como:

- Una palabra: desde palabras como *amistad* se pueden desarrollar situaciones en las que el concepto se ponga de manifiesto. Por ejemplo, presentaciones, una discusión entre compañeros, salir de noche, etcétera.
- Un tema: el tema del trabajo es recurrente e interesante para los estudiantes universitarios. Los estudiantes pueden preparar entrevistas de trabajo, programar actividades profesionales, etc.

- Una imagen: la fotografía de una playa puede ser una motivación para improvisar una escena veraniega.
- Un sonido: el del tráfico de una ciudad serviría para la recreación de una escena cotidiana en la que se pide información sobre una calle, se interrelaciona con peatones y coches, el metro, etc.

### **C. Mímica**

Mediante la realización de movimientos físicos y gestos se imita la realidad. No se puede hablar. Por ello, se fomenta la expresión facial, la mirada, el enfado, la alegría, etc. con la ayuda del cuerpo y sobre todo de la cara; los alumnos pueden expresar sentimientos, afectos, miedos, etc.

También Sainz, A. (2014) considera a la comunicación no verbal como parte de la comunicación oral, ya que se usa como medio de retroalimentación recíproca entre el emisor y el receptor durante su interacción; gracias a la utilización de signos no verbales, la expresión de la cara, los movimientos de las manos o la disposición del cuerpo, se pueden mostrar sentimientos, estados de ánimo, deseos, necesidades, etc.

Mediante la mímica se puede decir que estos ejercicios son muy prácticos, sobre todo en los niveles iniciales, ya que ayudan a la desinhibición y desarrollan códigos no lingüísticos tan útiles cuando no se dominan las funciones básicas sobre todo en una lengua extranjera, por lo tanto, son adecuados para trabajar con mensajes relacionados con la función fática del lenguaje, es decir, aquellas palabras o expresiones con las que los receptores de mensajes orales muestran que el canal comunicativo está funcionando y que la comunicación se está produciendo, tales como por ejemplo: happy, sad, angry, bad, etc.

#### **D. Role Play**

Es uno de los juegos teatrales que consiste en reproducir una situación comunicativa que se caracteriza por no tener un número fijo de participantes y por ser de temática libre, aunque es conveniente que esté relacionada con la edad, las necesidades y los intereses del grupo. Cada estudiante asume un rol propuesto por el profesor para actuar en ese contexto de acuerdo con el papel asignado.

Los juegos de rol obligan a los participantes a tomar un papel, un personaje, a ponerse en la piel de otro, hacer como si y permiten introducir en el aula de lengua cualquier tipo de situación comunicativa sin necesidad de grandes escenificaciones ni complejidad en la preparación. Según Sainz, A. (2014) el juego de rol:

- Define la situación comunicativa, pero no fija el lenguaje que se va a usar.
- Establece papeles (profesión, edad, actitud, etc.) definidos anteriormente por el profesor y que el alumno asume, a pesar de que no correspondan exactamente con su personalidad.
- Se realiza de una manera espontánea y con una cierta improvisación.
- No es necesario que se realice ninguna escenificación final.
- Puede utilizar materiales complementarios: fotos, dibujos, documentos, etc.

También Sainz, A (2014) nos habla que, el alumno actúa libremente para producir sus propios diálogos dentro de una situación que intenta imitar a la vida real: se trata de que no se centren en la forma, sino en el significado que esconden las palabras, comprendiendo

las diferentes perspectivas y respuestas posibles. Es un juego espontáneo que se basa en la información que va registrando el alumno según avanza en su conocimiento sobre la realidad de la nueva lengua y da lugar a un resultado único e irrepetible; es, por tanto, una herramienta práctica para evaluar su conocimiento y desarrollo.

### **E. Monólogo**

El monólogo es un discurso que genera una sola persona, dirigido tanto hacia un solo receptor como hacia varios receptores (lectores, auditorio, a una cosa, a un personaje o a un narrador). El monólogo es un recurso utilizado en todos los géneros literarios que puede encontrarse tanto en poesía, cuento, periodismo, revistas, guiones, discusión, teatro, como en novelas.

También podemos señalar los siguientes tipos de monólogo:

- ❖ El monólogo narrativo: es en realidad una narración extensa y pormenorizada de un hecho que interesa a los demás personajes y por tanto no es en realidad un monólogo.
- ❖ El melólogo: es en realidad un monólogo en el que las emociones y los pasajes importantes están subrayados por acompañamiento musical, que también puede mediar en diversos intermedios de la exposición.
- ❖ El monólogo interior: se trata de una técnica novelística del siglo XX mediante la cual se transcriben los pensamientos, sentimientos y percepciones más íntimas de una persona en bruto, tal y como aparecen en la mente de una persona y, por tanto, a la misma acelerada velocidad, sin censura consciente ni orden sintáctico. En su

forma más extrema llega a descoyuntar la sintaxis y entonces se denomina flujo de conciencia.

- ❖ El monólogo dramático: es una estructura o subgénero lírico creado por el poeta postromántico inglés Robert Browning. En él el poeta asume la personalidad de un personaje histórico o de la ficción ya desaparecido con el cual se identifica y le da voz en primera persona, confundiendo con él.
- ❖ El monólogo cómico: es un género en el cual un actor o humorista diserta para distraer y hacer reír al público sobre un escenario engarzando numerosos chistes en una leve trama argumental que sigue más o menos fielmente.

Para explicar mejor sobre este tema, Sainz A. (2014) nos muestra el siguiente ejemplo:

- Para realizar este ejercicio, debemos dar a cada alumno tres tarjetas en blanco en las que ellos van a tener que escribir: el nombre de un personaje (real o imaginario), el nombre de un lugar y un tema con el que guarden relación. Un ejemplo de esto podría ser:

<b>PERSONAJE</b>	<b>LUGAR</b>	<b>TEMA</b>
Profesor	Una clase	Geografía de España
Papá Noel	Un trineo	Los regalos
Mujer / hombre	Una oficina	La máquina del café
Cenicienta	Un salón de baile	Los zapatos
Fidel Castro	La Habana	La revolución

Cuando todos lo hayan hecho, se colocan las tarjetas en tres grupos: PERSONAJE, LUGAR y TEMA, y cada alumno debe ir cogiendo una tarjeta de cada grupo y crear un monólogo improvisado a partir de las tarjetas que le han tocado. A modo de ejemplo, se presenta a continuación un cuadro de posibles resultados de la mezcla de estas tarjetas:

<b>PERSONAJE</b>	<b>LUGAR</b>	<b>TEMA</b>
Fidel Castro	Un salón de baile	La máquina del café
Cenicienta	Una oficina	Los regalos
Mujer / hombre	Un trineo	Geografía de España
Papá Noel	Una clase	La revolución
Profesor	La Habana	Los zapatos

Los demás alumnos tendrán que descubrir, a partir de su monólogo, quién es, dónde está y de qué habla.

## **F. Canto**

El canto es una forma de utilizar la voz humana que exige un funcionamiento especial de los órganos de la fonación, en relación, por otra parte, con la sensibilidad auditiva. Así, pues, se aprende a "cantar" aprendiendo nuevo vocabulario y sobre todo en la lengua extranjera (inglés) imponiéndose una gimnasia de una buena pronunciación vocal de palabras, que intervienen en la producción de los sonidos, la respiración, etc.

Ese aprendizaje puede hacerse espontáneamente, por imitación, en un medio social determinado, o por una especie de adiestramiento, acústico o tónico, en una escuela de canto, según convenciones muy definidas, y diferentes según los lugares y las épocas.

Asimismo, Cervera, J. (1982) nos hace entender que, las canciones son un recurso pedagógico fundamental en las aulas de Educación Infantil. La utilización de la dramatización unida a las canciones aumenta el interés y la motivación del estudiante. Esto, a su vez, facilita la memorización de la letra, la comprensión de la canción y sus palabras y engrandece sus posibilidades educativas. Además, su contenido lúdico junto con su vertiente didáctica es un recurso indispensable para reforzar los aprendizajes.

### **2.2.1.4 Características de los juegos teatrales**

La importancia del teatro como práctica educativa se pone de relevancia a través de las siguientes características, según Palacios, I. (2009) los juegos teatrales presenta las siguientes características:

- El teatro es medio de expresión y observación. Permite el desarrollo de competencias básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las

competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo.

- La percepción y realización del comportamiento dramático en la creación escénica supone utilizar muchas de las capacidades que han podido ser adquiridas en diferentes áreas.
- Persigue el enriquecimiento de los recursos expresivos e interpretativos que el alumno posee: la voz, el gesto dramático y la expresión corporal.
- Permite acceder a las tradiciones culturales y darle al alumno la posibilidad de participar en la vida escolar y cultural.

Mientras, Sainz, A (2014) menciona las siguientes características y las razones que apoyan su uso en la clase de enseñanza de lenguas:

- Aumenta la motivación y favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del estudiante.
- Crea una necesidad de comunicar, gracias a la negociación del significado que suele darse en las tareas.
- Muestra la realidad social y cultural, ya que recrea situaciones de la realidad exterior del aula.
- Complementa la metodología del enfoque por tareas, como preparación para la tarea final.
- Mejora el habla y la pronunciación y desarrolla la fluidez en el trabajo de las destrezas lingüísticas.

- Estimula el componente cognitivo: ejercita la memoria, la observación y la concentración.
- Ayuda al desarrollo del conocimiento intercultural.
- Refuerza el carácter multidisciplinar del aula, incorpora textos literarios, elementos de historia, arte, etc.

### **2.2.1.5 Ventajas de los juegos teatrales**

Podemos decir que los juegos teatrales son piezas claves para el uso de la comunicación, por lo tanto Sainz, A (2014) define las siguientes ventajas:

- Las técnicas dramáticas y su uso en el aula pueden ayudar al alumno a superar inhibiciones, a relajarse, a perder miedos. Se puede incluso crear un clima de confianza entre nuestros estudiantes. En muchos juegos dramáticos los estudiantes no se comprometen personalmente con su personaje, lo que les permite enfrentarse mejor a situaciones difíciles a nivel afectivo (a veces el aprendizaje de una LE puede resultar emocionalmente difícil para un alumno) No obstante, al mismo tiempo que no se comprometen de un modo “peligroso”, pueden proyectar mejor su individualidad y su visión del entorno, sea el de la LE o no. Se obtienen así experiencias propias y más afectivas, pues las han podido vivir en sus propios términos.
- El docente de una lengua extranjera puede encontrar también en el uso de estas técnicas un recurso útil para trabajar actividades comunicativas y también un recurso que le brinda la posibilidad de huir de la docencia centrada en el libro de texto.

Puede variar su metodología y sorprender al alumno con la intención de que se involucre, ya que el carácter lúdico de este recurso puede provocar una mayor motivación en el alumno y una mayor predisposición a participar.

Sainz, A. (2014) bien sabemos que cada grupo tiene su idiosincrasia y los estudiantes pueden reaccionar de modo diferente a la propuesta de trabajar con estas técnicas en el aula. Por ello, es aconsejable que el profesor se asegure de que pueda ser algo motivador para el grupo y que les produzca alguna curiosidad.

- La propia concepción dramática de una clase de idiomas (de algún modo todos sentimos como profesores, todos los días, que representamos un papel en clase ante un público estableciendo una interacción) esa propia concepción como decía, favorece mucho el uso de técnicas y juegos dramáticos concebidos en su origen para la formación actoral pero que aplicados al aprendizaje de una lengua pueden ayudar al desarrollo de la expresión oral, por medio de la pronunciación, entonación y dicción.
- Contribución al desarrollo de un aprendizaje cooperativo. La mayor parte de las actividades que empleamos de este tipo requieren de la participación conjunta del grupo para lograr un objetivo común. Todos los participantes deben hacer algo; una actitud pasiva o indiferente provocaría el fracaso entre todos sus miembros. Por eso, frente a la pasividad tradicional de otros recursos de aprendizaje, la aplicación de técnicas dramáticas en el aula hace que se pongan a la vez en funcionamiento elementos cognitivos, afectivos y motrices.

- Tenemos la posibilidad de reproducir en el aula múltiples situaciones comunicativas que ponen al estudiante en contacto con muestras reales de lengua. Se favorece así la creatividad y el desarrollo de estrategias lingüísticas. Al realizar actividades dramáticas, los estudiantes no sólo desarrollan y adquieren una competencia comunicativa, sino que adquieren también unas actitudes hacia el contexto que les rodea, las personas, los acontecimientos que suceden en él y hacia el mismo aprendizaje. Reforzar la palabra en su contexto es lo que conseguimos por medio de las actividades dramáticas, y con ello facilitamos también la competencia lectora y estimulamos la creación de un lenguaje y la asimilación de modelos lingüísticos.

Otra de las ventajas que nos ofrece Villalpando, M. (2010) es la utilización del arte en las actividades escolares, es su capacidad como vehículo de expresión, cualidad esta última esencial en el desarrollo del ser humano pues “...la expresión de las reacciones del niño responden a la imperiosa necesidad de liberarlo de las impresiones del medio.” Y “...los niños a quienes no se les dio las posibilidades de expresarse a través de medios realmente educativos (como la escritura, los textos libres, la creación artística o literaria, la expresión corporal, el deporte, el teatro, la música, la actividad escolar, etc.) llegarán inevitablemente a expresarse de mil otras maneras menos educativas (indisciplina, actitudes de defensa o agresividad, hurto, mentira, actos antisociales).

Una de las ventajas más importantes, según Sainz, A. (2014) que, a la hora de usar el juego como método de enseñanza, es la capacidad de desarrollar reglas que estructuran las actividades de una manera clara y natural. El juego puede definirse como una actividad

en la que los jugadores colaboran o compiten entre sí para alcanzar un objetivo concreto, siguiendo las normas establecidas y sin salirse de ellas. Entre otros aspectos del juego, las reglas señalan para cada participante un papel definido y un momento concreto para intervenir. Otra ventaja es que los juegos constituyen actividades ideales para el trabajo en parejas y pequeños grupos, por lo que permiten aumentar de manera notable el tiempo de práctica, especialmente en grupos numerosos. A ello colabora la creación de una atmósfera de familiaridad y relajación, donde es posible realizar ejercicios de práctica de lo estudiado sin inhibiciones, lo que ayuda a conseguir una dinámica de clase activa y productiva.

No se trata de practicar por practicar, sino de, con la utilización del lenguaje, alcanzar un objetivo determinado: colaborar con el otro jugador para encontrar los errores de una ilustración, averiguar en qué acción está pensando el otro jugador, llegar a la meta el primero, etc. Este es el objetivo extralingüístico que confiere a los juegos el rango de actividades de auténtica comunicación.

#### **2.2.1.6 Uso de los juegos teatrales**

Sainz, A. (2014) El uso de los juegos teatrales en la enseñanza de lenguas extranjeras tiene como misión el desarrollo de las capacidades intelectuales, lingüísticas, afectivas, sociales, etc., que todo estudiante ha de tener para alcanzar una comunicación plena con los demás hablantes.

El uso del juego dramático pone en funcionamiento el uso de diferentes estrategias; las más importantes podrían ser, según Robles, M. (2007):

- Planificar lo que se va a decir y los medios; ensayar e intentar nueva combinaciones y expresiones.
- Aprender a sustituir una palabra por un término equivalente, utilizar circunloquios y paráfrasis para suplir carencias de vocabulario y definir algo concreto cuando no se recuerde la palabra exacta.
- Escuchar atentamente para intentar captar las ideas principales; identificar por el contexto palabras desconocidas, identificación de vacío de información y valoración de lo que puede darse por supuesto.
- Planificación de los intercambios y los turnos de palabra.
- Pedir ayuda a un compañero la hora de formular algo.
- Técnicas de memorización (asociación, contextualización, etc.).
- Uso de gestos para solucionar problemas de comunicación.

### **2.2.1.7 Objetivos de los juegos teatrales**

Mediante el uso de los juegos teatrales, según Sainz, A (2014) pretende conseguir los siguientes objetivos:

- Lograr una comunicación auténtica y completa, en el que la voz y el gesto forme un todo unificado.
- Buscar el equilibrio entre la regla establecida y la naturalidad expresiva, dando prioridad a la comunicación y el significado del mensaje.
- Facilitar la comprensión de mensajes, sobre todo de mensajes lingüísticos.
- Adquirir o perfeccionar el lenguaje.

Los objetivos anteriores corresponden a metas lingüísticas relacionadas con el aprendizaje de lenguas, pero Sainz, A (2014) apunta otros objetivos que tienen que ver con cualquier otra actividad educativa:

- Fomentar el compañerismo, en un ambiente de cordialidad.
- Estimular la creatividad.
- Fomentar la concentración en el desarrollo de tareas.
- Ayudar a la desinhibición y el control de uno mismo.
- Fomentar el respeto a la acción del grupo, la colaboración y actitud de ayuda

Al recurrir a los juegos teatrales logramos potenciar la confianza entre los alumnos para que la comunicación se produzca de la forma más espontánea posible, ya que esto va a hacer que aparezca el lenguaje de una forma natural, como en una situación real de comunicación.

## **2.2.2 APRENDIZAJE DEL INGLÉS**

### **2.2.2.1 Historia del inglés**

Este idioma proviene de Alemania, asimismo Crystal, D. (1977) nos afirma que, con la llegada de tres tribus Germánicas a las islas británicas en los años 500 AC, comenzó la historia del idioma inglés: Anglos, Sajones y Jutos cruzaron el Mar del Norte desde la hoy llamada Dinamarca y el norte de Alemania. Los Anglos recibieron ese nombre debido a su tierra de origen Engle o Angels. Ellos denominaron a su propia lengua Englisc, de la

cual se derivó English o inglés. Antes de la llegada de los invasores, los habitantes de Gran Bretaña hablaban un idioma de origen Céltico.

**a) OLD ENGLISH (450 – 1100 ac)**

La invasión de las tribus germánicas hablaron un lenguaje similar, lo cual en Bretaña desarrollo dentro de lo cual llamamos Inglés Antiguo. A medida que las tribus germánicas se expandían por el país se desarrollaron cuatro dialectos: Northumbrian, Mercian, West Saxon y Kentish, como nos menciona Crystal, D. (1977) que, durante los años 700 y 800, la cultura y el dialecto de Northumbrian dominó, pero la invasión de los Vikingos en los años 900 puso fin a esa dominación, sólo el reino de Wessex (la parte sudoccidental de Gran Bretaña) permaneció como territorio independiente. Alrededor de la décima centuria, el dialecto sajón del Oeste se convirtió en el idioma oficial. Existen muestras del inglés antiguo escritos en su mayoría en el alfabeto Rúnico, el cual tuvo su origen en las lenguas escandinavas. El alfabeto latino fue traído desde Irlanda por los misioneros cristianos y fue adoptado desde entonces.

El Inglés Antiguo no sonó ni se vio como el inglés de hoy. Los hablantes nativos del inglés ahora deberían tener grandes dificultades de entender el inglés antiguo. Sin embargo, más de la mitad de las palabras usadas en el inglés moderno tienen raíces del inglés antiguo. Por ejemplo las palabras como: be, strong y water, derivan del inglés antiguo. Asimismo Crystal, D. (2004) nos da a conocer que el vocabulario del Antiguo Inglés estaba conformado por una mezcla de palabras Anglo-Sajonas con términos prestados de las lenguas Escandinavas (danés y noruego) y del latín. Es así que el Latín introdujo al Inglés

palabras como calle (street), cocina (kitchen), queso (cheese), vino (wine), ángel (angel), obispo (bishop), entre otras. Los Vikingos por su parte agregaron palabras noruegas como: cielo (sky), huevo (egg), piel (skin), ventana (window), esposo (husband), habilidad (skill), impar (odd), conseguir (get), dar (give), tomar (take), llamar (call). Pero años más tarde, en 1066 los Normandos conquistaron Gran Bretaña y el francés se convirtió en el idioma de la aristocracia normanda y es esa la razón de palabras como: close (shut), reply (answer), anual (yearly), demand (ask), desire (wish), El inglés antiguo fue hablado alrededor de 1100ac.

#### **b) MIDDLE ENGLISH (1100 – 1500)**

En 1066 el conquistador William el duque de Normando (parte de la Francia moderna) invadió y conquistó Inglaterra. Y los nuevos conquistadores (llamados los normandos) trajeron con ellos un tipo de francés, el cual llegó a ser el idioma de la corte real, y las clases de poder y negocio, por un periodo hubo una división de clases lingüísticas, donde la clase baja habla inglés y la clase alta habla francés. En el siglo 14 el inglés llegó a ser dominante en Bretaña nuevamente, pero añadidas con unas palabras francesas. Este idioma es llamado inglés medio, fue el lenguaje del gran poeta Chaucer (1340 – 1400), pero esto debería aun ser difícil de entender para los hablantes nativos del inglés de hoy.

Por consiguiente Crystal, D. (2004) afirma que, en el siglo XIV el inglés volvió a ser la lengua dominante en Gran Bretaña, ya que en 1399 Henry IV, cuya lengua era el inglés se convirtió en el primer rey de Inglaterra. En 1476, William Caxton introdujo la primera máquina de imprenta lo cual extendió la influencia del dialecto London Standard, el más

usado en ese momento, por todo el país. Se establecieron normas de escritura y gramática llegándose a publicar en 1604 el primer diccionario del idioma inglés. A partir del siglo XVI, la expansión del imperio británico, conjuntamente con el Renacimiento, trajo consigo muchas palabras de origen foráneo que se incorporaron al inglés, directa o indirectamente. Se crearon nuevas palabras a un ritmo cada vez más intenso.

El idioma inglés evolucionó con la historia del planeta y hoy podemos hablar de un idioma internacional que es definitivo en la vida mundial en todas las áreas sociales, políticas, económicas, culturales, tecnológicas y científicas.

#### **2.2.2.2 Concepto del aprendizaje del inglés**

A través de la historia de enseñanza de idiomas, se han implementado distintos métodos para la enseñanza de idiomas como lengua extranjera que fueron dando respuesta a una variedad de preocupaciones y circunstancias. Al comienzo, el método más utilizado hasta finales de la década de los veinte, se basó en el aspecto organizador de la gramática con el llamado Método Gramática – Traducción, el cual reflejaba una visión académica y tradicional; el método Gramática- traducción dominó la enseñanza de lengua extranjera en Europa desde 1840 hasta 1940, y con modificaciones, continúa en la actualidad usándose ampliamente en nuestro país.

Pasado el tiempo y con el aumento en las relaciones diplomáticas entre países europeos, se desarrolló paulatinamente una oposición a este método. Nuevos enfoques sobre la enseñanza de una lengua extranjera empezaron a surgir. De este modo, Gouin (1831-1896) le atribuye importancia a la necesidad de presentar nuevos elementos de enseñanza en un

contexto que haga más claro su significado, además del uso de gestos y acciones que apoyen el significado de los enunciados. Gouin realizó un gran aporte a dos enfoques y métodos de enseñanza, La Enseñanza Situacional de la Lengua y La Respuesta Física Total.

Por otra parte Hernández, M. (2004) dice que, “la importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, apoderarse de una significación, comprender, e identificar una cosa en una situación en la cual es importante, son términos equivalentes; expresan el nervio de nuestra vida intelectual. Cuando se desea enseñar una lengua extranjera, siempre se debe tener en cuenta como un factor importante, la contextualización que se da a o que se desea enseñar se está enseñando. No vale de mucho enseñar a alumnos que viven en el campo y que no conocen las grandes ciudades, a cerca de los rascacielos o de los aviones, puesto que no serán capaces de insertar el vocabulario enseñando en su vida cotidiana y colocarlo en contexto. Lo recientemente mencionado, va dirigido hacia el aprender inglés a través del aprendizaje visual, lo que se refiere a que los alumnos aprendan a través de la asociación de imágenes con su palabra correspondiente, lo cual ayuda a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos, por lo cual desarrollan una mayor capacidad de abstracción.

Pero aprender inglés no solo involucra este tipo de aprendizaje sino que mucho más y variados. Para aprender inglés necesito de las cuatro habilidades básicas para dominar por completo el idioma. Estas cuatro habilidades son la habilidad de comprensión lectora, la habilidad de comprensión auditiva, la habilidad de redacción o escritura y por último la

habilidad de producción oral. El problema ahora radica en cómo abordar estas habilidades de manera equitativa y de manera tal que los alumnos aprendan”.

Asimismo Madrid, R. (1996) menciona que, “el aprendizaje de las lenguas tienen lugar mediante procesos de construcción personal y creativos, globales y cíclicos, significativos y en estrecha relación con los intereses, necesidades y esquemas mentales de los sujetos que la aprendan. A veces puede que se realice la forma intuitiva y subconsciente por efecto del “input” empleando en los materiales curriculares o por parte del profesor”.

También Hurtado, P. (2008) considera que en relación a las teorías sobre el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua y la influencia del español en el idioma inglés, “la adquisición consiste en el proceso espontáneo de la interiorización de reglas que resulta del uso natural de este idioma; mientras que “el aprendizaje” consiste en el desarrollo del conocimiento consiente de la segunda lengua a través de un estudio formal. Una lengua se adquiere de manera consiente a partir de un estudio formal como lo cual podremos comparar con lo que ocurre día a día en el aula. Nos parece importante centrarnos en estas palabras y sus respectivas definiciones ya que son utilizadas tanto por parte de los docentes así como por los altos miembros del gobierno en lo que se refiere a educación, sin tener en cuenta a lo que realmente apuntan estas frases al momento de referirse al idioma inglés dentro de la educación.

### **2.2.2.3 Criterios del aprendizaje**

Según, Schunk, D. (2012) considera tres criterios importantes dentro del aprendizaje en los cuales menciona los siguientes:

1. Uno de los criterios consiste en que el aprendizaje implica un cambio en la conducta o en la capacidad de conducirse. La gente aprende cuando adquiere la capacidad para hacer algo de manera diferente. Al mismo tiempo, debemos recordar que el aprendizaje es inferencial. No observamos el aprendizaje de manera directa, sino a través de sus productos o resultados. El aprendizaje se evalúa con base en lo que la gente dice, escribe y realiza. Sin embargo, debemos añadir que el aprendizaje implica un cambio en la capacidad para comportarse de cierta manera, ya que a menudo las personas aprenden habilidades, conocimientos, creencias o conductas sin demostrarlo en el momento en que ocurre el aprendizaje.
2. Un segundo criterio consiste en que el aprendizaje perdura a lo largo del tiempo. Esto excluye los cambios temporales en la conducta (por ejemplo, el habla mal articulada) provocados por factores como las drogas, el alcohol y la fatiga. Este tipo de cambios son temporales porque se revierten al eliminar el factor que los causa. Sin embargo, existe la probabilidad de que el aprendizaje no sea permanente debido al olvido. Se sigue debatiendo respecto al tiempo que deben durar los cambios para ser clasificados como aprendizaje, pero la mayoría de la gente coincide en que los cambios de poca duración (por ejemplo, unos cuantos segundos) no califican como aprendizaje.
3. Un tercer criterio es que el aprendizaje ocurre por medio de la experiencia (la que se adquiere, por ejemplo, practicando u observando a los demás), lo cual excluye los cambios en la conducta determinados principalmente por la herencia, como los cambios que presentan los niños en el proceso de maduración (por ejemplo, cuando

empiezan a gatear o a ponerse de pie). Sin embargo, la diferencia entre la maduración y el aprendizaje no siempre es muy clara. Es probable que las personas estén genéticamente predispuestas a actuar de cierta manera, pero el desarrollo de las conductas específicas depende del entorno. El lenguaje es un buen ejemplo. A medida que el aparato vocal del ser humano madura, éste va adquiriendo la capacidad de producir lenguaje; pero las palabras reales que produce las aprende al interactuar con otros individuos. Aunque la genética es fundamental para la adquisición del lenguaje en los niños, la enseñanza y las interacciones sociales con los padres, los profesores y los compañeros ejercen una fuerte influencia sobre sus logros en relación con el lenguaje.

#### **2.2.2.4 Importancia del inglés**

El inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas. El inglés es una lengua franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco. Esto se debe a razones históricas y políticas, debido a la importancia que tuvo el Imperio Británico en el pasado, cuando extendió su lengua por todos los continentes, y a la importancia como potencia actual de Estados Unidos.

Del mismo modo Ortiz, I. (2013) puntualiza: "Por consenso mundial, el inglés ha sido elegido como el idioma de la comunicación internacional. Su conocimiento es requisito obligatorio para trabajar en las instituciones internacionales. En una consulta a los 189

países miembros de las Naciones Unidas sobre la lengua deseada para la comunicación entre embajadas, más de 120 eligieron el inglés".

Las ventajas de poseer la habilidad de entender, hablar y escribir el idioma inglés son innumerables, y destacamos 4 de ellas:

1. Acrecentar la cooperación internacional entre países y universidades mediante becas.
2. Acceder a proyectos de investigación y desarrollo, eventos internacionales.
3. Desarrollo de empresas y auge del turismo.
4. Tener acceso a la información que se encuentre en este idioma como: artículos, revistas, libros, videos, cursos, entre otros.

Para Lafferte, N. (2009) considera que por lo general “la gente estudia el idioma para aumentar su nivel cultural y profesional. El inglés es un idioma que se exige cada vez más en las empresas por lo que es una herramienta necesaria para ampliar horizontes profesionales y personales. También es un idioma muy importante para relacionarse con gente nueva de otros países. Actualmente el inglés se está convirtiendo en una herramienta imprescindible en el ámbito profesional, ya que cada vez somos más multiétnicos, y las áreas de empleo son muy variadas. Por tanto, conocer el idioma ayuda romper barreras de comunicación entre las personas ayudando a su crecimiento personal. Anteriormente solo les exigía saber inglés a diplomados o altos cargos, pero hoy en día lo exigen en casi todo los trabajos. Los americanos han dominado el campo de la información y de los medios de comunicación, por ejemplo en que el área de internet y las comunicaciones el inglés es

el idioma dominante. También en otras áreas como la medicina, las investigaciones científicas y las finanzas la lengua oficial es el inglés.

Tenemos que destacar que en la industria cinematográfica de Hollywood el inglés es la lengua dominante. Así mismo, en temas de educación los mejores sistemas educativos que existen actualmente se ofertan en el idioma inglés. Como ya sabemos actualmente el turismo es uno de los pilares de la industria, por ello para la gente que le gusta viajar, aprender inglés les ayudara a conocer gente nueva y a relacionarse con otras culturas.

#### **2.2.2.5 Objetivos en el aprendizaje de la segunda lengua**

Los Objetivos de Aprendizaje de Inglés promueven un conjunto de actitudes, que derivan de los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT). Dada su relevancia para el aprendizaje en el contexto de cada disciplina, estas se deben desarrollar de manera integrada con los conocimientos y las habilidades propios de la asignatura.

También Stern, H. (1983) menciona que, “El objetivo de la lengua extranjera es aprender una lengua con el fin de leer su literatura o con el fin de beneficiarse de la disciplina mental y del desarrollo intelectual que resultan de su estudio. Con este método de estudio de una lengua, nos acercamos primero a ella a través del análisis detallado de sus reglas gramaticales, para seguir después con la aplicación de este conocimiento a la tarea de traducir oraciones y textos a y desde la lengua objeto. Por tanto, se considera que el aprendizaje de una lengua extranjera es poco más memorización de reglas y datos con el fin de entender y manipular su morfología y su sintaxis. “La primera lengua sirve como sistema de referencia en la adquisición de una segunda lengua”

Los objetivos de aprendizaje a desarrollar en la asignatura de inglés son las siguientes:

- Demostrar curiosidad e interés por conocer tanto su propia realidad como otras realidades y culturas, valorando lo propio y ampliando su conocimiento de mundo. Se promueve esta actitud, debido a que los objetivos de la asignatura buscan que los estudiantes se involucren de manera activa con los textos leídos y escuchados y con los temas tratados en ellos, expresando opiniones y estableciendo conexiones con su experiencia e intereses. Por otra parte, dichos objetivos pretenden que los alumnos expresen ideas y compartan información en torno a temas que despierten su curiosidad. De este modo, proponen que el idioma inglés se utilice como un medio para ampliar el conocimiento de otras realidades y formas de vida, y para conocer y valorar aspectos de la propia realidad.
- Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades para aprender un nuevo idioma. Los objetivos de la asignatura promueven la confianza en sí mismo, ya que expresarse en un idioma extranjero implica el esfuerzo de sobreponerse a las inhibiciones que puede generar el uso de una lengua distinta de la propia. Adicionalmente, esta asignatura favorece la confianza en sí mismo por medio del reconocimiento y la comunicación de las propias ideas, experiencias e intereses que los objetivos de los Objetivos de Aprendizaje proponen.
- Demostrar respeto ante otras personas, realidades o culturas, reconociendo sus aportes y valorando la diversidad de modos de vida. Los objetivos de la asignatura promueven que los estudiantes conozcan y valoren otras culturas y realidades distintas de las propias.

- Manifestar un estilo de trabajo y estudio riguroso y perseverante para alcanzar los propósitos de la asignatura. Se requiere promover esta actitud para que los alumnos alcancen los diversos aprendizajes establecidos para esta asignatura. Esta se fomenta por medio del trabajo asociado al aprendizaje de vocabulario, pronunciación y al proceso de escritura (organización de ideas, escritura, corrección y publicación), entre otros.

#### **2.2.2.6 Las cuatro habilidades del inglés**

##### **a) Escribir: (THE WRITING SKILL)**

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, la expresión escrita es una habilidad lingüística que se refiere a la producción del lenguaje escrito. La habilidad de expresión escrita contempla además de lenguaje verbal, elementos no verbales como mapas, gráficos, fórmulas matemáticas, etc. Una de sus funciones es la de dejar constancia de hechos que han ocurrido o bien hechos que van a ocurrir. El desarrollo de esta habilidad lingüística en un segundo idioma implica, por cierto, un proceso complejo y a veces extenso en el cual los estudiantes deben además de saber expresar ideas de manera clara y coherente, involucrar aspectos lingüísticos propios de cada idioma que deben ser empleados correctamente para lograr su fin último que es la comunicación asertiva de ideas.

Para Hedge, T. (1988) se refiere a la escritura como el resultado del empleo de estrategias para manejar el proceso de composición, que corresponde a gradualmente desarrollar un texto a través de un número de actividades tales como la organización de información,

seleccionar apropiadamente el lenguaje, hacer borradores, leer y revisar y finalmente revisar y editar. Hedge, T. (1988) a su vez lo define como “un proceso complejo que no es ni fácil ni espontáneo para muchos aprendices de un segundo idioma”; al referirnos a estudiantes de inglés como lengua extranjera y el rol de docente en el desarrollo de esta habilidad tan compleja.

Por ello podemos decir que, la escritura en segunda lengua debe ser un proceso guiado por el profesor puesto que permite monitorear y diagnosticar problemas. Los motivos para escribir son diversos, éstos van desde propósitos sociales, educacionales, profesionales o personales y el rol docente es construir este potencial comunicativo en sus estudiantes.

Por consiguiente Hedge, T. (1988) destaca las siguientes habilidades:

- Conseguir el manejo correcto de la gramática
- Tener una gama de vocabulario.
- Puntuar significativamente.
- Usar correctamente las normas puestas en papel. Ej. En cartas.
- Deletrear con exactitud.
- Usar una gama de estructuras de oraciones.
- Unir ideas e información a través de las oraciones para desarrollar un tema.
- Desarrollar y organizar el contenido de manera clara y convincente

**b) Leer: (THE READING SKILL)**

La comprensión lectora es una herramienta fundamental y transversal en el currículo educacional ya que llevarla a cabo de manera exitosa proporciona al estudiante la

oportunidad de adquirir los conocimientos de los contenidos y lograr los aprendizajes esperados de las áreas de estudio, en el cual expresan que la lectura comprensiva es un proceso activo en el cual los estudiantes integran sus conocimientos previos con la información del texto para construir nuevos conocimientos, la lectura comprensiva e intencionada reside tanto en la persona que lee como en el texto que va a ser leído.

La lectura entonces, es más que el resultado directo de decodificación, como plantea Solé, I. (1998) que, leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura, el significado del texto se construye por parte del lector. Esto no quiere decir que el texto en sí no tenga sentido o significado. Lo que intento explicar es que el significado que un escrito tiene para el lector no es una traducción o réplica del significado que el autor quiso imprimirle, sino una construcción que implica al texto, a los conocimientos previos del lector que lo aborda y a los objetivos con que se enfrenta a aquel.

Entonces podemos decir que la comprensión lectora es una actividad que se lleva a cabo en el cerebro, se convierte en la fase principal del proceso de lectura. Esa comprensión se traduce como un cambio que se produce en el conocimiento anterior a través de la lectura en la interacción que se realiza entre el lector y el texto o mensaje.

### **c) Escuchar: (THE LISTENING SKILL)**

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, la comprensión auditiva es una habilidad lingüística que se refiere a la interpretación del discurso oral. Intervienen procesos lingüísticos que abarcan la interpretación de discurso a partir de la decodificación

y comprensión lingüística de la cadena fónica (fonemas, sílabas, palabras, etc.) hasta la interpretación y valoración personal, por lo que además de su carácter receptivo requiere la participación activa del oyente. Esta definición involucra entonces una serie de procesos complejos que van desde la simple percepción de sonidos, señal acústica a la interpretación de dicha señal. Es decir, escuchamos diferentes situaciones y también escuchamos para diferentes propósitos.

**d) Hablar: (THE SPEAKING SKILL)**

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, la expresión oral es la habilidad lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que no sólo abarca un dominio de la pronunciación, del léxico y gramática de la lengua meta, sino también conocimientos socioculturales y pragmáticos.

Esta habilidad es probablemente la que más dificultad trae a los aprendices de inglés como segundo idioma debido a las diferencias existentes entre la pronunciación de diferentes fonemas de la lengua meta y los temores que éstos tienen de no ser entendidos al comunicarse y además, es la habilidad en la cual los alumnos se sienten más juzgados.

**2.2.3 JUEGOS TEATRALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS**

Según Nicolás, S. (2011) el uso del teatro en el aula se apoya claramente en el método Communicative Language Learning (CLL) puesto que los alumnos trabajan en equipo siendo ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje y, del mismo modo, forma parte del TPR (Total Physical Response), ya que incluye una parte importante de actividad

motriz que facilita la memorística. Por otro lado, la motivación que favorece en el alumno una actividad como el teatro nos reafirma en la defensa de este recurso didáctico tan versátil y que ha carecido de representación importante en nuestras metodologías.

Entonces la enseñanza de una lengua moderna se consigue mediante una participación activa a partir de unos intereses que estimulen a los alumnos a mejorar su aprendizaje, y sobre todo en una segunda lengua.

### **2.2.3.1 Estrategias de aprendizaje relacionadas**

El uso de los juegos teatrales pone en funcionamiento el uso de diferentes estrategias; las más importantes podrían ser, según Robles, M. (2007):

- Planificar lo que se va a decir y los medios; ensayar e intentar nuevas combinaciones y expresiones.
- Aprender a sustituir una palabra por un término equivalente, utilizar circunloquios y paráfrasis para suplir carencias de vocabulario y definir algo concreto cuando no se recuerde la palabra exacta.
- Escuchar atentamente para intentar captar las ideas principales; identificar por el contexto palabras desconocidas, identificación de vacío de información y valoración de lo que puede darse por supuesto.
- Planificación de los intercambios y los turnos de palabra.
- Pedir ayuda a un compañero la hora de formular algo.
- Técnicas de memorización (asociación, contextualización, etc.).

- Uso de gestos para solucionar problemas de comunicación.

### 2.2.3.2 Competencias de aprendizaje con juegos teatrales

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas determina como objetivo fundamental de la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras la adquisición de la competencia comunicativa, definida como la capacidad de utilizar el idioma extranjero en las distintas actividades de comprensión, expresión e interacción oral y escrita. No obstante, esta competencia conlleva de forma implícita el desarrollo de otras competencias como menciona Nicolás, S. (2011) las siguientes competencias:

- **La competencia en comunicación lingüística:** que supone la correcta utilización del sistema lingüístico y aborda los aspectos formales de la lengua. La aportación de la lengua al desarrollo de esta competencia es primordial en el discurso oral al adquirir las habilidades de escuchar, hablar y conversar. Asimismo, el aprendizaje de la lengua extranjera mejora la competencia comunicativa general al desarrollar la habilidad para expresarse oralmente y por escrito.
- **La competencia sociolingüística:** comprende el conocimiento y las destrezas necesarias para abordar la dimensión social del uso de la lengua. Incluye el tratamiento de los marcadores lingüísticos de relaciones sociales, normas de cortesía, diferencias de registro, dialecto y acento.
- **La competencia pragmática:** incluye capacidades como la organización del discurso de forma coherente, la construcción de narraciones y argumentaciones, el uso de estructuras y funciones comunicativas.

- **La competencia intercultural:** se entiende como la capacidad para desenvolverse en una situación de comunicación intercultural donde el hablante es capaz de desarrollar sensibilidad o empatía hacia culturas extranjera

Por otra parte, en opinión de Torres, J. (1993) se pueden diferenciar los siguientes objetivos fundamentales entre otros:

- Adquisición de vocabulario y estructuras lingüísticas = competencia lingüística y sociolingüística:** el vocabulario es para el estudiante un elemento fundamental de la comunicación y la expresión oral. A través de la repetición de los ensayos, el vocabulario se asienta de forma evidente y presenta una reconversión innovadora de los tradicionales drills, que tanto rechazan los alumnos. Al igual que con el vocabulario, la asimilación de las estructuras lingüísticas supone uno de los principales objetivos de esta actividad. El teatro ofrece la posibilidad de enmarcar las funciones lingüísticas en una situación determinada.
- Mejora de la capacidad comunicativa y la pronunciación = competencia lingüística y sociolingüística:** la experiencia de cualquier docente demuestra las dificultades que encuentra el estudiante para comunicarse oralmente en lengua extranjera. Los diálogos o discusiones propuestos por los libros de texto generan situaciones artificiales que en raras ocasiones motivan al alumno. El aprendizaje del teatro le proporciona al estudiante más reservado un entorno real en el que empezar a desenvolverse comunicativamente.

- c) **Relaciones personales: emocionales, individuales y de grupo = competencia intercultural:** la expresión de las emociones fluye de manera natural como parte del proceso del teatro lo que facilita la desinhibición de muchos de nuestros estudiantes que temen mostrar sus emociones en público. Por otro lado, y de forma evidente, la relación con el profesor se vuelve mucho más cercana, ya que su integración en el gran grupo es total.
- d) **Improvisación y memorización = competencia sociolingüística y pragmática:** la memorización, tan criticada en los últimos enfoques educativos, forma parte de la técnica teatral de manera ineludible.

Entonces podemos decir, que el teatro ofrece la posibilidad de enseñar una lengua dentro de un contexto vivo, que se acerca al uso diario de la lengua enseñada, además de contar con el elemento activo que supone la representación. Mientras que, y Nicolás, S. (2011) nos dice que, más allá de las competencias específicas del aprendizaje de lenguas, el teatro permite el trabajo de competencias básicas como aprender a aprender, la competencia social y ciudadana, autonomía e iniciativa personal, y de forma más específica, la competencia artística y cultural.

### 2.3 DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

- a) **Teatro:** El teatro se entiende como un acto, un espectáculo llevado a cabo por unos actores y destinado a un público, en función del cual se crea y es éste el que valora y consume tal acto como un producto. Se tiene por tanto una finalidad clara: alcanzar una exitosa puesta en escena. (Sainz, A. 2014)

- b) Dramatización:** La dramatización es un juego de simulación, como el teatro, y de él toma sus técnicas, pero no busca como resultado último el espectáculo sino que sus objetivos son de carácter pedagógico, de enseñanza y aprendizaje, sin importar demasiado el resultado final, sino el disfrute personal y colectivo de los actores-espectadores-jugadores que lo integran y desarrollan en un momento determinado sin preocuparse de una actuación posterior pública. (Cañas, J. 2009)
- c) Juego dramático:** El juego dramático crea un clima que posibilite que las actividades sean libres, lúdicas y creativas. Los niños van a jugar a ser otras personas, animales o cosas, donde lo importante no es el resultado sino el proceso. Se puede jugar a contar historias imaginarias, sueños, representar estados de ánimos, imitar a los compañeros, oficios, etc. fomentando así, que el aprendizaje sea significativo y global. (Cervera, J. 1993)
- d) Improvisación:** La improvisación está relacionada con la agilidad para reaccionar verbal y gestualmente, y sin preparación previa, en una situación comunicativa propuesta por el profesor dentro del aula según las necesidades del grupo. A partir de un tema, de un número de personajes, de un lugar y de una situación, se pedirá a los estudiantes que la desarrollen.
- e) Role Play:** El alumno actúa libremente para producir sus propios diálogos dentro de una situación que intenta imitar a la vida real: se trata de que no se centren en la forma, sino en el significado que esconden las palabras, comprendiendo las diferentes perspectivas y respuestas posibles. Es un juego espontáneo que se basa en la información que va registrando el alumno según avanza en su conocimiento

sobre la realidad de la nueva lengua y da lugar a un resultado único e irrepetible; es, por tanto, una herramienta práctica para evaluar su conocimiento y desarrollo. (Sainz, A. 2014)

- f) Monólogo:** El monólogo es un discurso que genera una sola persona, dirigido tanto hacia un solo receptor como hacia varios receptores (lectores, auditorio, a una cosa, a un personaje o a un narrador). El monólogo es un recurso utilizado en todos los géneros literarios que puede encontrarse tanto en poesía, cuento, periodismo, revistas, guiones, discusión, teatro, como en novelas.
- g) Canción:** Las canciones son un recurso pedagógico fundamental en las aulas de Educación Infantil. La utilización de la dramatización unida a las canciones aumenta el interés y la motivación del alumnado. Esto, a su vez, facilita la memorización de la letra, la comprensión de la canción y sus palabras y engrandece sus posibilidades educativas. Además, su contenido lúdico junto con su vertiente didáctica es un recurso indispensable para reforzar los aprendizajes. (Cervera, J. 1982)
- h) Aprendizaje del inglés:** Para aprender inglés necesito de las cuatro habilidades básicas para dominar por completo el idioma. Estas cuatro habilidades son la habilidad de comprensión lectora, la habilidad de comprensión auditiva, la habilidad de redacción o escritura y por último la habilidad de producción oral. (Hernández, M. 2004)
- i) Inglés:** El inglés es una lengua franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco. Esto se debe a razones históricas y políticas, debido

a la importancia que tuvo el Imperio Británico en el pasado, cuando extendió su lengua por todos los continentes, y a la importancia como potencia actual de Estados Unidos.

- j) Escribir:** se refiere a la escritura como el resultado del empleo de estrategias para manejar el proceso de composición, que corresponde a gradualmente desarrollar un texto a través de un número de actividades tales como la organización de información, seleccionar apropiadamente el lenguaje, hacer borradores, leer y revisar y finalmente revisar y editar. (Hedge, T. 1988)
- k) Leer:** Leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura, el significado del texto se construye por parte del lector. (Solé, I. 1998)
- l) Lectura:** La lectura nos puede entregar felicidad, alegría, conocimientos, desarrollo de la inteligencia, agudeza en la sensibilidad y la emoción, pero si tanto insistimos en todas estas bondades es porque nos consideramos beneficiados con ellas, a diferencia de muchas personas a las que vemos, sinceramente, al margen de estos bienes. (Domingo, J. 2012)
- m) Hablar:** Es una capacidad comunicativa que no sólo abarca un dominio de la pronunciación, del léxico y gramática de la lengua meta, sino también conocimientos socioculturales y pragmáticos.

## **CAPÍTULO III**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO**

Para el desarrollo del cuasi – experimento se trabajó con 20 estudiantes del 4° grado de educación secundaria, como grupo control; y 20 estudiantes del 5° grado como grupo experimental de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés de la Institución Educativa JEC “Nuestra Señora del Pilar” de Ticapampa/Recuay – 2018, se inició con la presentación de la solicitud pidiendo la autorización cuya respuesta fue positiva, por lo que nos comunicamos con la docente encargada de 4° y 5° grado de educación secundaria, la misma que nos brindó toda las facilidades para iniciar nuestra investigación.

Al inicio de trabajo de campo se aplicó el pre test a ambos grupos para medir el aprendizaje del inglés en los estudiantes; luego se desarrollaron las sesiones de aprendizaje en función de los diseños de sesión de aprendizaje, elaborados con anterioridad y revisados por la profesora y se utilizó la rúbrica para monitorear las clases. Estos diseños guardan relación con las unidades de aprendizaje elaboradas con la profesora para los meses de octubre y noviembre.

Al realizar las sesiones de aprendizaje, el grupo experimental utilizando los juegos teatrales como método didáctico, en un inicio se tuvo algunas dificultades, ya que durante las dos primeras clases se observó que los estudiantes no se sentían suficientemente motivados para participar en clases, ocasionando así el bajo rendimiento académico en el área de inglés.

En las siguientes sesiones se logró que los estudiantes, se sintieran motivados a través de los juegos teatrales que consistía en realizar ejercicios de sonidos y movimientos aplicados al inicio de cada sesión, y se logró mayor participación de los estudiantes. Asimismo, al realizar un trabajo en pares (una conversación o una entrevista) se observó que la docente solo les enseña a escribir cuentos más no a representarlos. Frente a esta situación, la aplicación de los juegos teatrales, mediante diálogos, cantos, movimientos realizados por los estudiantes, resultó muy novedoso y divertido para ellos.

En cambio, en el grupo de control se realizaron las sesiones de clase solo con el apoyo de algunas dinámicas y de la misma manera que enseña la profesora, los estudiantes no tenían el interés en participar, o se sentían aburridos en la clase. En las siguientes sesiones los estudiantes no mostraban ningún interés en opinar, solo querían copiar de la pizarra el tema que se estaba desarrollando. Al finalizar las sesiones se aplicaron el post test a ambos grupos, donde se observó una gran diferencia entre ambos grupos. En el grupo experimental se obtuvieron notas superiores al grupo control, y esto se debe a que la docente no hace uso de los juegos teatrales para motivar a los estudiantes para participar en la clase. Para culminar con la investigación se tomó una encuesta al grupo experimental.

### 3.2 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.2.1 Resultados de la encuesta

**Tabla N°1. Los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés**

Índice	F	%
Siempre	15	75%
Casi siempre	3	15%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

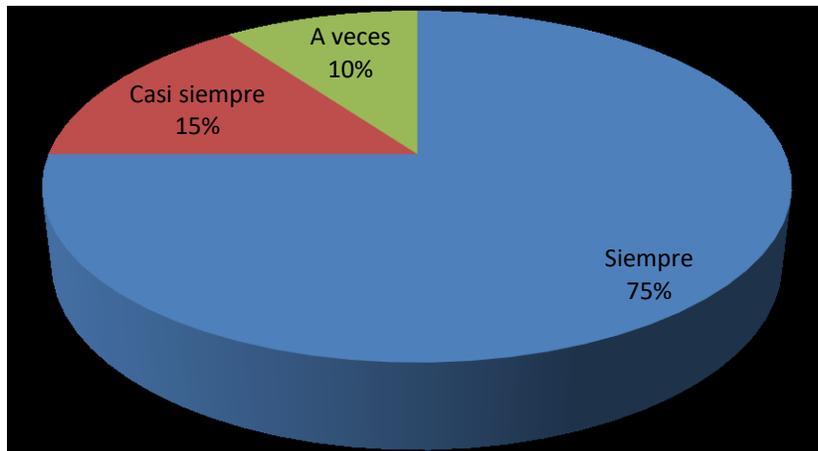


Figura 1. Los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés

#### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 1 se obtiene que para el 90% de los encuestados consideran que los juegos teatrales ayudan en el aprendizaje del inglés, pero el 10% consideran que no ayudan, por lo tanto, los juegos teatrales ayudan en el aprendizaje del inglés.

**Tabla N°2. Los juegos dramáticos en lo dinámico**

Índice	F	%
Siempre	12	60%
Casi siempre	5	25%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

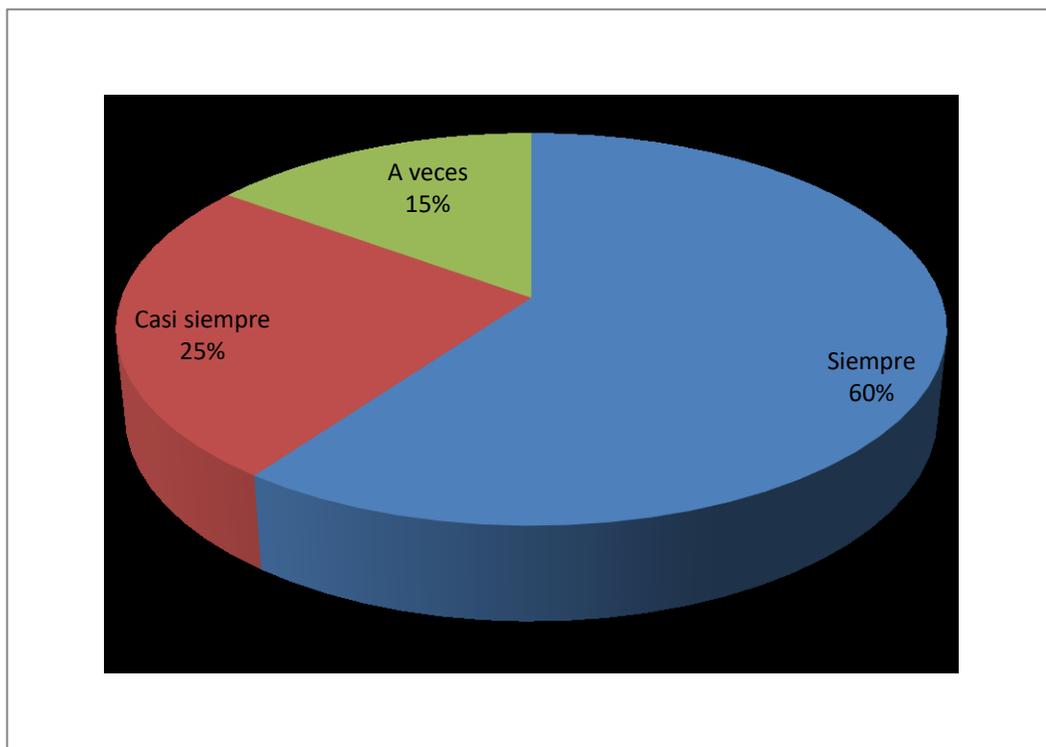


Figura 2. Los juegos dramáticos en lo dinámico

### Interpretación

De los resultados de la tabla 2 se obtiene que para el 85% de los encuestados consideran que los juegos dramáticos les parecen dinámicos, pero el 15% consideran que no les parecen, por lo tanto, los juegos dramáticos son dinámicos.

### Tabla N°3. La improvisación de un sketch en la emoción

Índice	F	%
Siempre	14	70%
Casi siempre	5	25%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

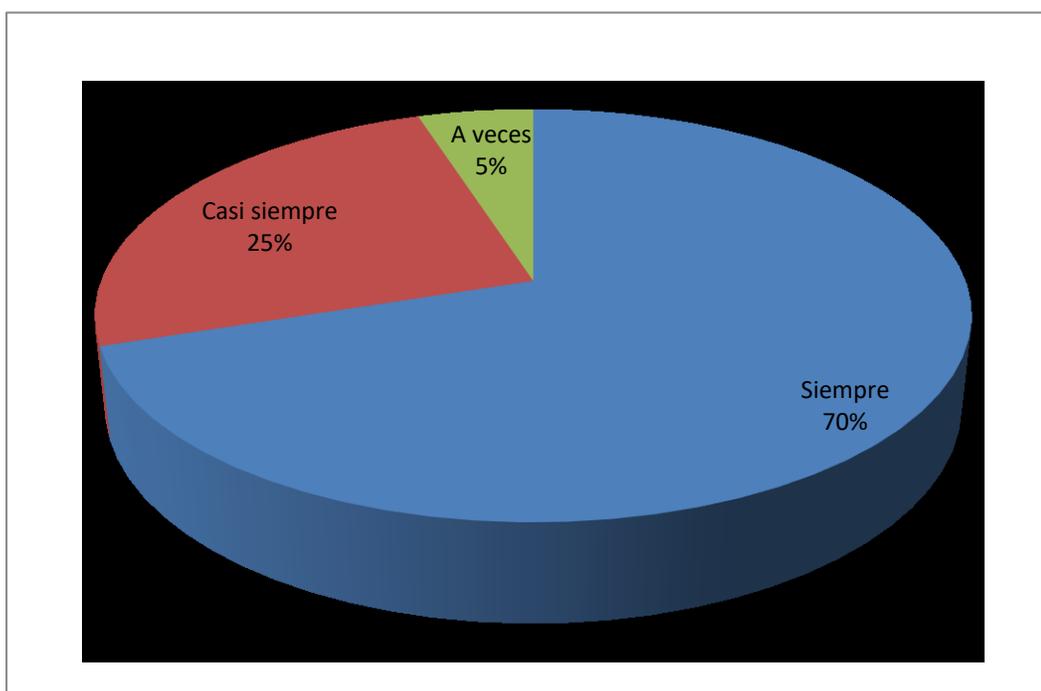


Figura 3. La improvisación de un sketch en la emoción

### Interpretación

De los resultados de la tabla 3 se obtiene que para el 95% de los encuestados consideran que la improvisación de un sketch les expresa, pero el 5% consideran que no les expresa, por lo tanto, la improvisación de un sketch expresa emoción.

Tabla N°4. Cuentos en inglés en la lectura

Índice	F	%
--------	---	---

Siempre	9	45%
Casi siempre	6	30%
A veces	3	15%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

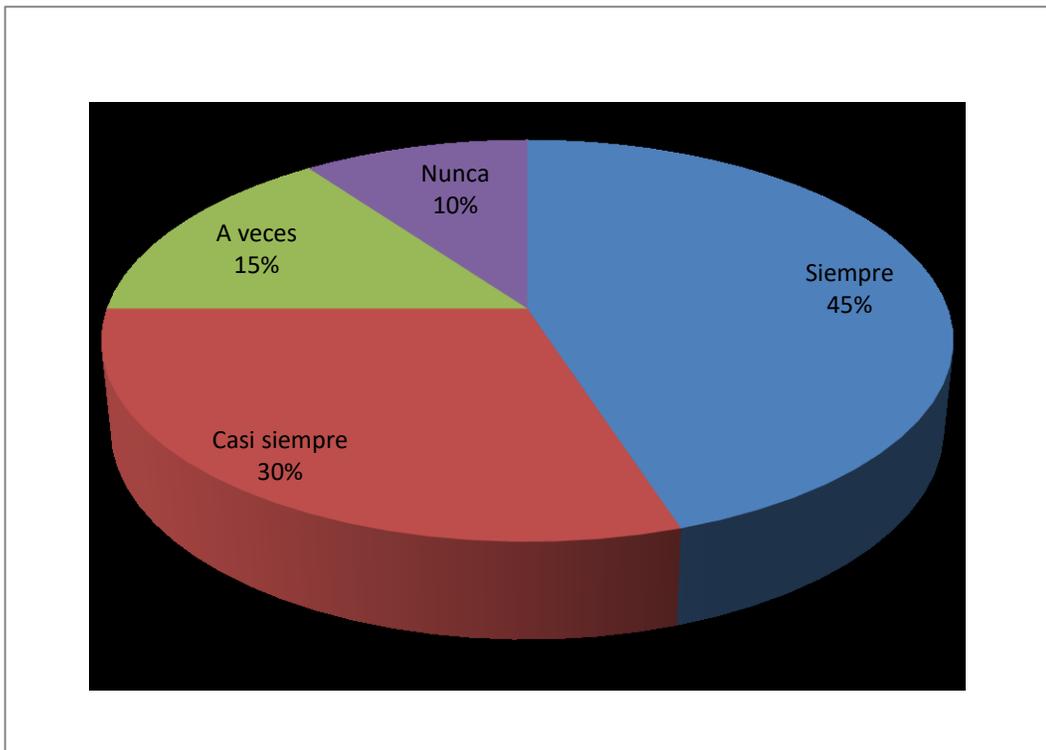


Figura 4. Cuentos en inglés en la lectura

### Interpretación

De los resultados de la tabla 4 se obtiene que para el 75% de los encuestados consideran que al leer cuentos en inglés mejoran su lectura, pero el 25% consideran que no mejoran, por lo tanto, leer cuentos en inglés mejora la lectura.

Tabla N°5. El canto de las canciones en la fluidez

Índice	F	%
--------	---	---

Siempre	13	65%
Casi siempre	5	25%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

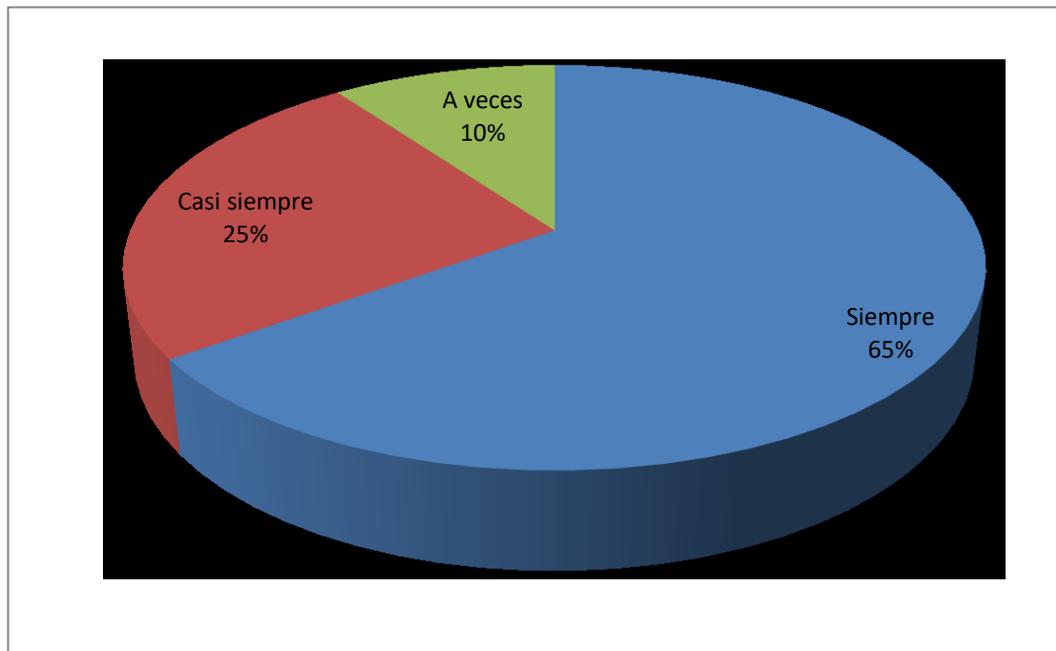


Figura 5. El canto de las canciones en la fluidez

### Interpretación

De los resultados de la tabla 5 se obtiene que para el 90% de los encuestados consideran que al cantar las canciones en inglés mejoran su fluidez, pero el 10% consideran que no mejoran, por lo tanto, al cantar las canciones en inglés mejora la fluidez.

Tabla N°6. Las canciones en la pronunciación

Índice	F	%
--------	---	---

Siempre	10	50%
Casi siempre	7	35%
A veces	2	10%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

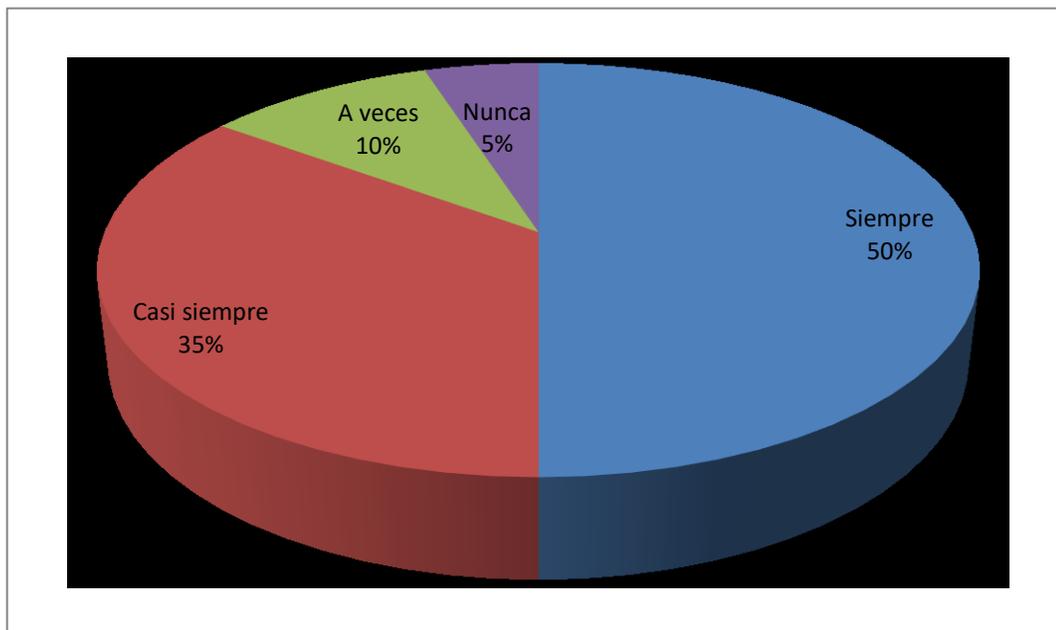


Figura 6. Las canciones en la pronunciación

### Interpretación

De los resultados de la tabla 6 se obtiene que para el 85% de los encuestados consideran que las canciones ayudan a mejorar su pronunciación, pero el 15% consideran que no les ayuda, por lo tanto, las canciones ayudan a mejorar la pronunciación.

**Tabla N°7. Memorización de las letras en una canción**

Índice	F	%
Siempre	7	35%
Casi siempre	6	30%
A veces	4	20%
Nunca	3	15%
Total	20	100%

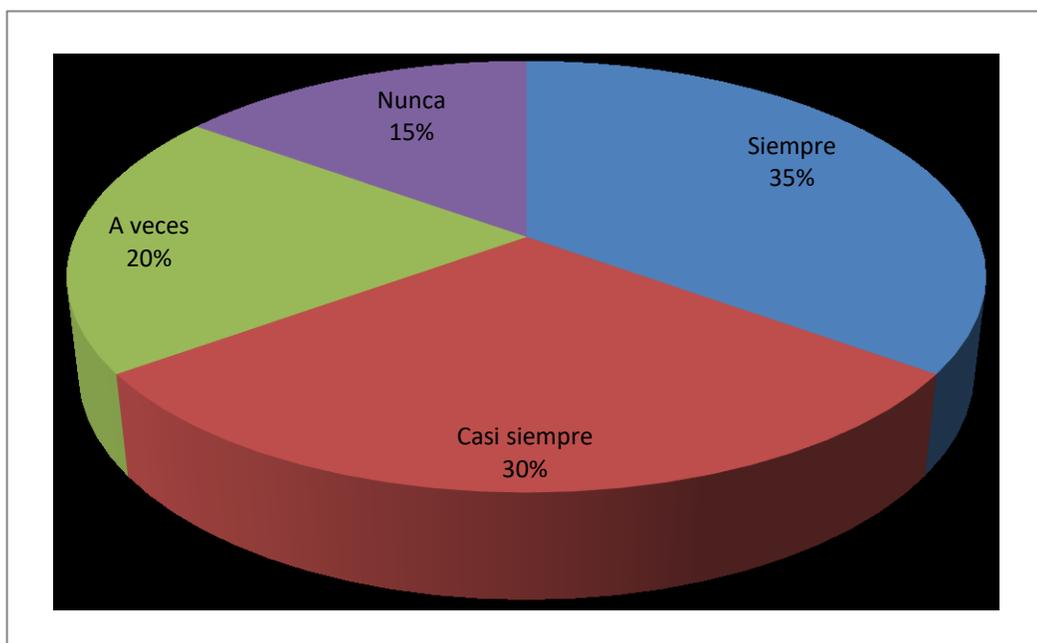


Figura7. Memorización de las letras en una canción

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 7 se obtiene que para el 65% de los encuestados consideran que para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras, pero el 35% consideran que no es necesario, por lo tanto, para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras.

**Tabla N°8. Las canciones llamativas y agradables**

Índice	F	%
Siempre	11	55%
Casi siempre	6	30%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

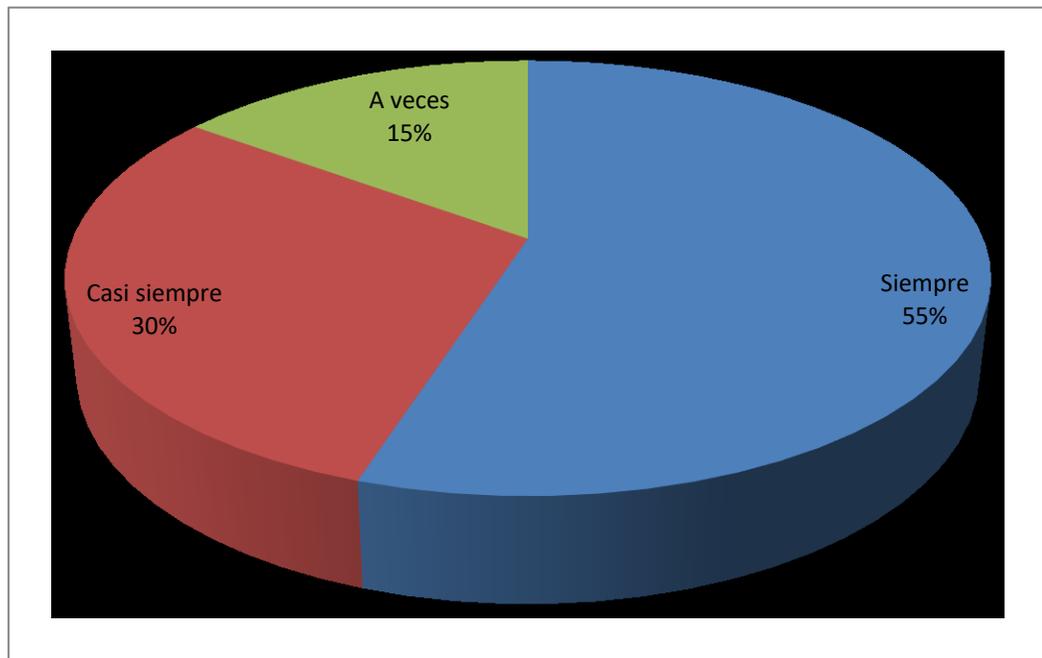


Figura 8. Las canciones llamativas y agradables

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 8 se obtiene que para el 85% de los encuestados consideran que las canciones son llamativas y les agradan, pero el 15% consideran que no son llamativas ni les agradan, por lo tanto, las canciones son llamativas y agradables.

**Tabla N°9. Trabajo en equipo en el diálogo**

Índice	F	%
Siempre	8	40%
Casi siempre	8	40%
A veces	2	10%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

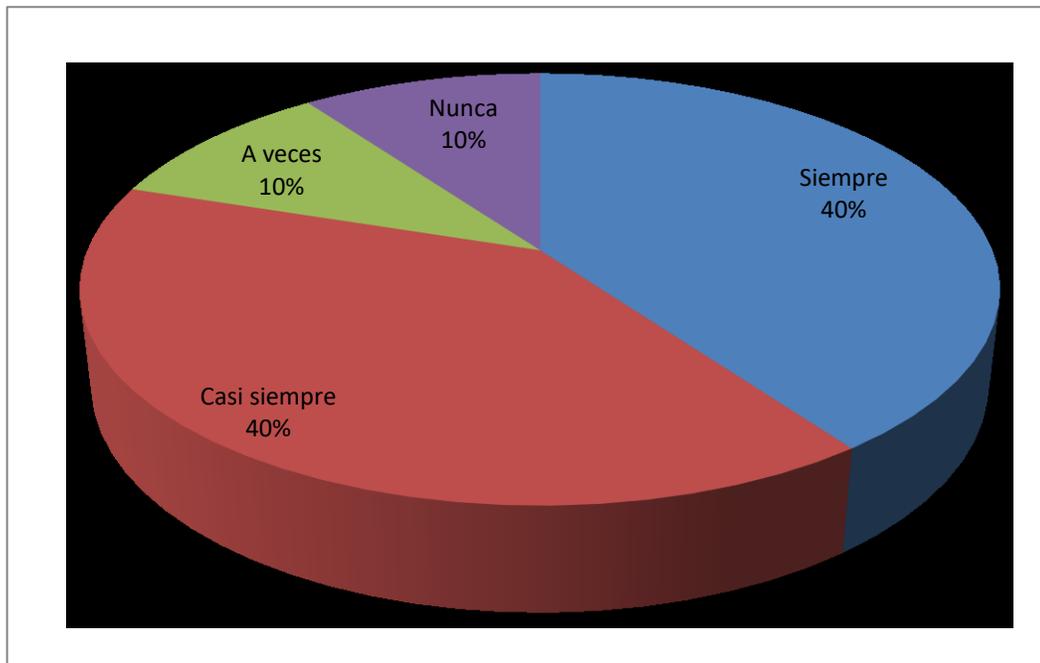


Figura 9. Trabajo en equipo en el diálogo

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 9 se obtiene que para el 80% de los encuestados consideran que el trabajo en equipo les ayuda a unir ideas para realizar un diálogo, pero el 20% consideran que no les ayudan a unir ideas, por lo tanto, el trabajo en equipo ayuda a unir ideas para realizar un diálogo.

**Tabla N°10. La poesía en la capacidad de memoria**

Índice	F	%
Siempre	9	45%
Casi siempre	6	30%
A veces	3	15%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

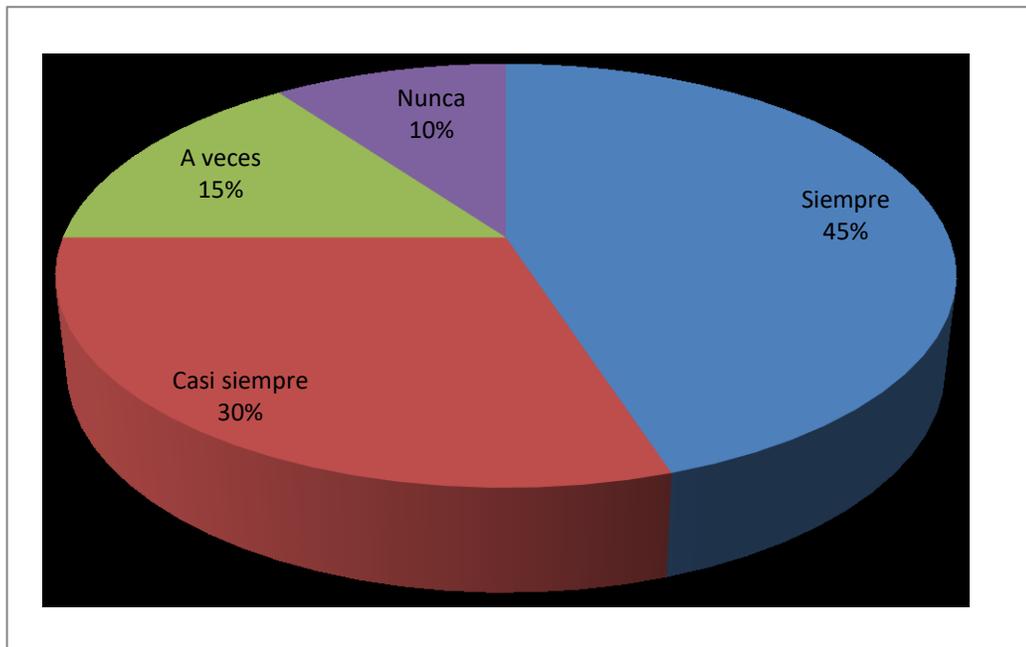


Figura 10. La poesía en la capacidad de memoria

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 10 se obtiene que para el 75% de los encuestados consideran que la poesía posibilita mejorar su capacidad de memoria, pero el 25% consideran que no posibilita, por lo tanto, la poesía posibilita mejorar la capacidad de memoria.

**Tabla N°11. Los juegos teatrales en el diálogo**

Índice	F	%
Siempre	10	50%
Casi siempre	5	25%
A veces	4	20%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

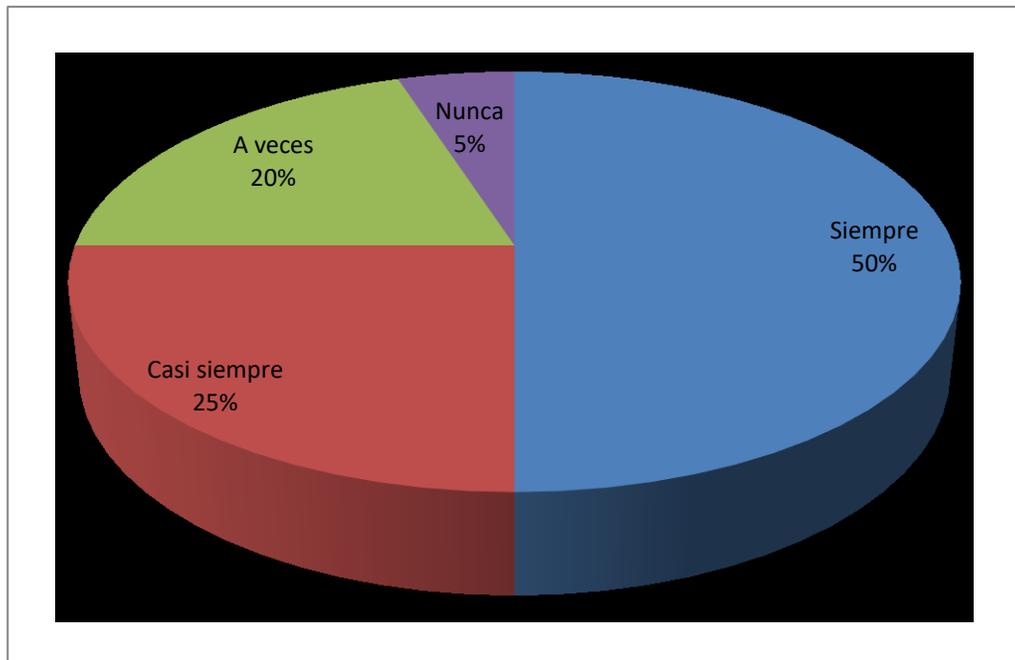


Figura 11. Los juegos teatrales en el diálogo

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 11 se obtiene que para el 75% de los encuestados consideran que los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros, pero el 25% consideran que no facilitan el diálogo, por lo tanto, los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros.

**Tabla N°12. Discusión en grupo en la resolución de un tema**

Índice	F	%
Siempre	9	45%
Casi siempre	7	35%
A veces	2	10%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

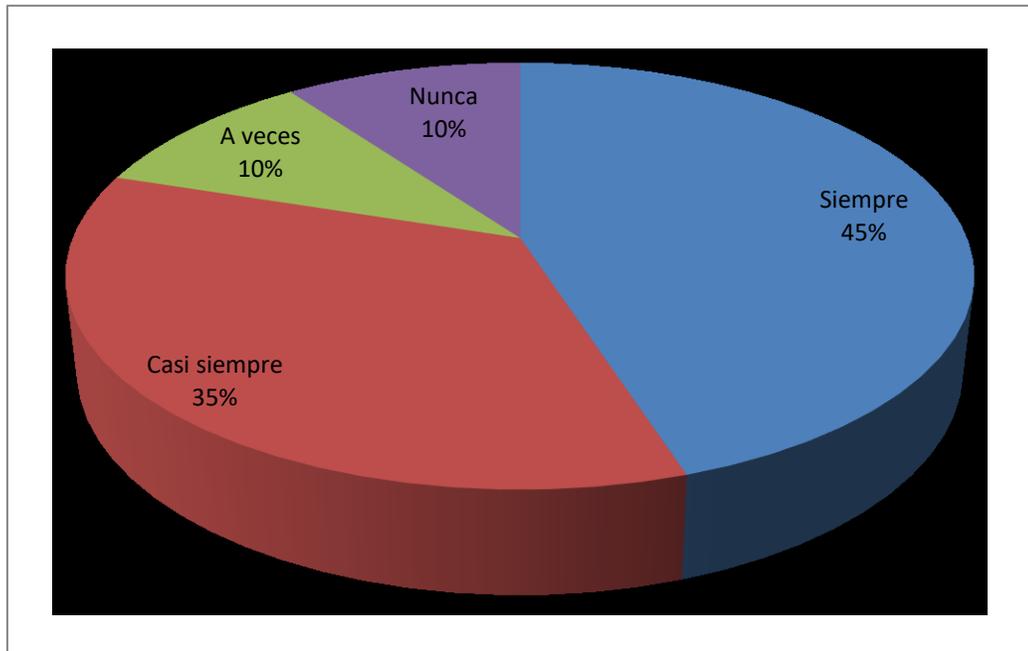


Figura 12. Discusión en grupo en la resolución de un tema

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 12 se obtiene que para el 80% de los encuestados consideran que para resolver un tema es necesario discutir en grupo, pero el 20% consideran que no es necesario, por lo tanto, para resolver un tema es necesario discutir en grupo.

**Tabla N°13. Los juegos teatrales reanima el cansancio**

Índice	F	%
Siempre	14	70%
Casi siempre	5	25%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

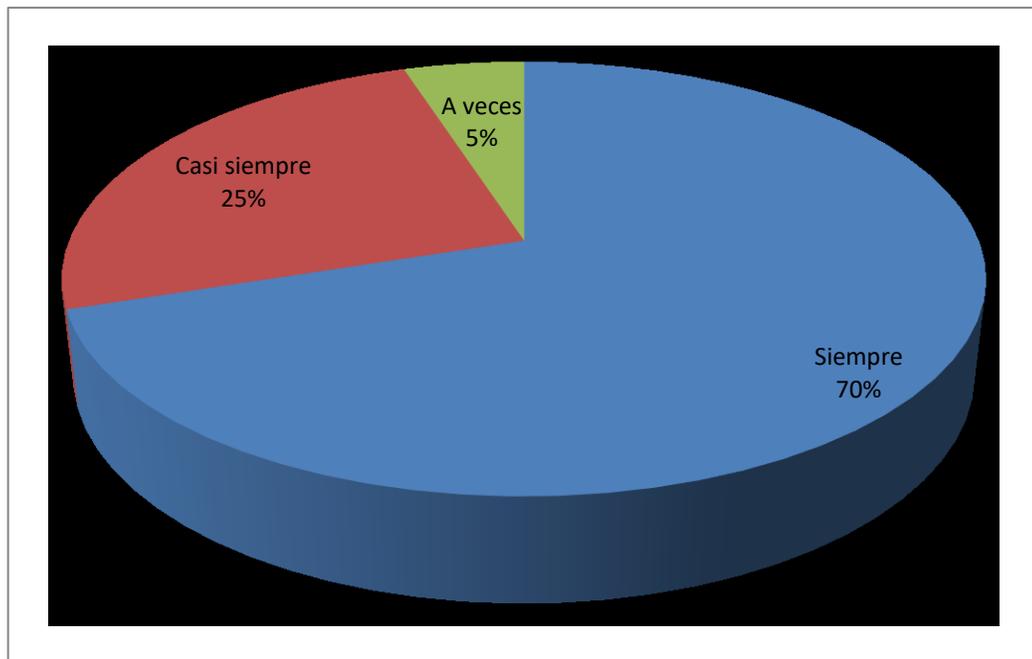


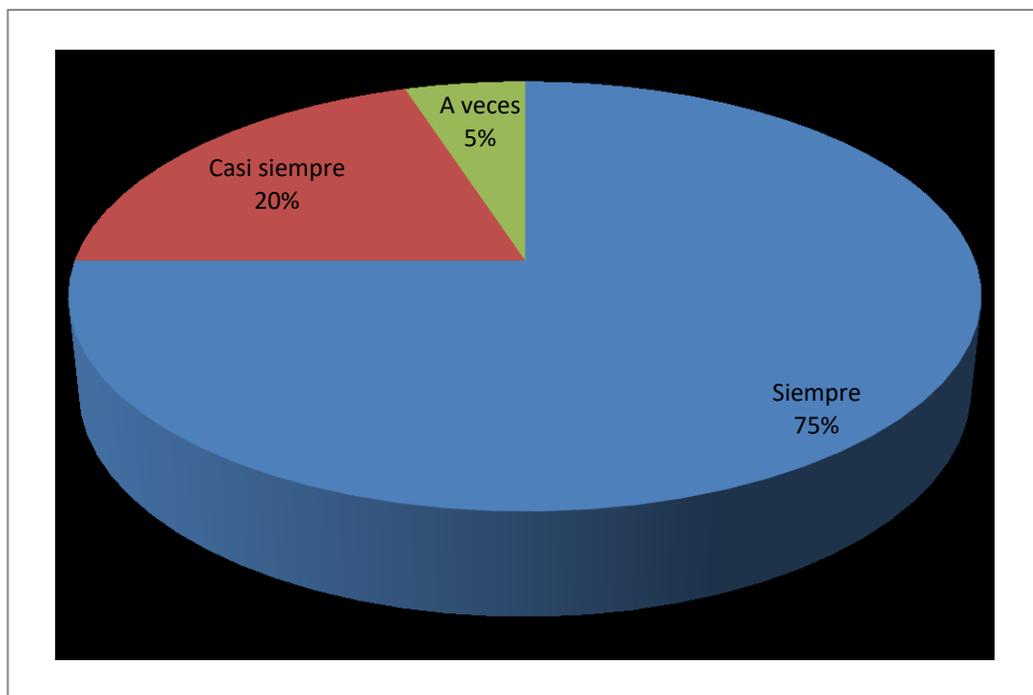
Figura 13. Los juegos teatrales reanima el cansancio

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 13 se obtiene que para el 95% de los encuestados consideran que los juegos teatrales les reaniman cuando están cansados, pero el 5% consideran que no les reaniman, por lo tanto, los juegos teatrales reaniman el cansancio de los estudiantes.

**Tabla N°14. Uso de los juegos teatrales al iniciar la clase**

Índice	F	%
Siempre	15	75%
Casi siempre	4	20%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	20	100%



**Figura 14. Uso de los juegos teatrales al iniciar la clase**

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 14 se obtiene que para el 95% de los encuestados consideran que es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase, pero el 5% consideran que no es necesario, por lo tanto, es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase.

**Tabla N°15. La necesidad de adquirir vocabulario en el idioma inglés**

Índice	F	%
Siempre	10	50%
Casi siempre	8	40%
A veces	1	5%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

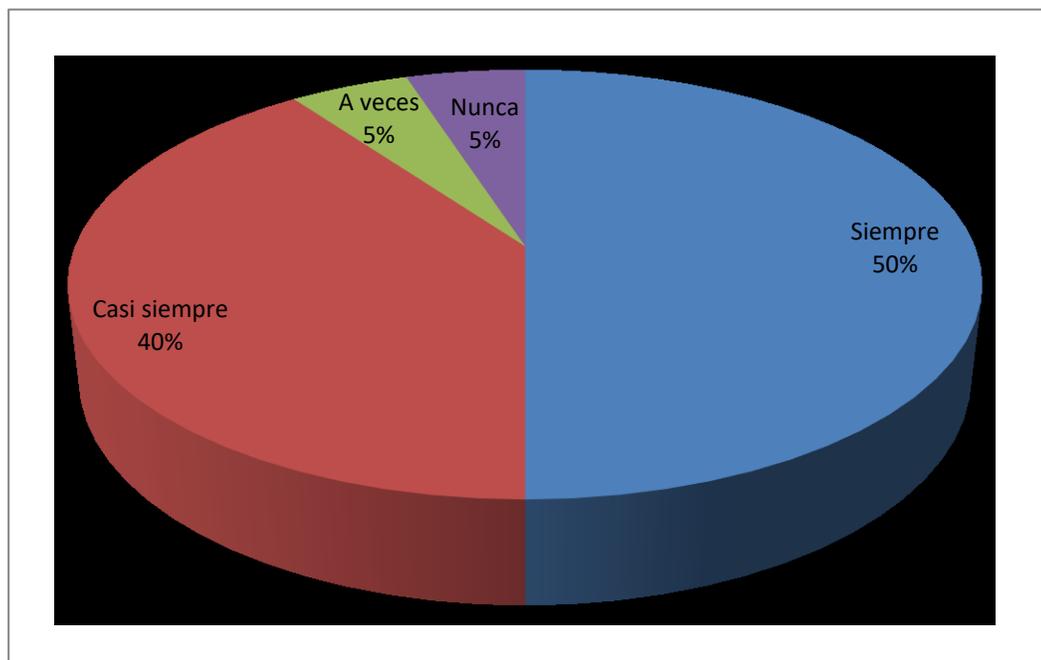


Figura 15. La necesidad de adquirir vocabulario en el idioma inglés

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 15 se obtiene que para el 90% de los encuestados consideran que para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario, pero el 10% consideran que no es necesario, por lo tanto, para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario.

**Tabla N°16. El vocabulario en la expresión del inglés**

Índice	F	%
Siempre	8	40%
Casi siempre	6	30%
A veces	4	20%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

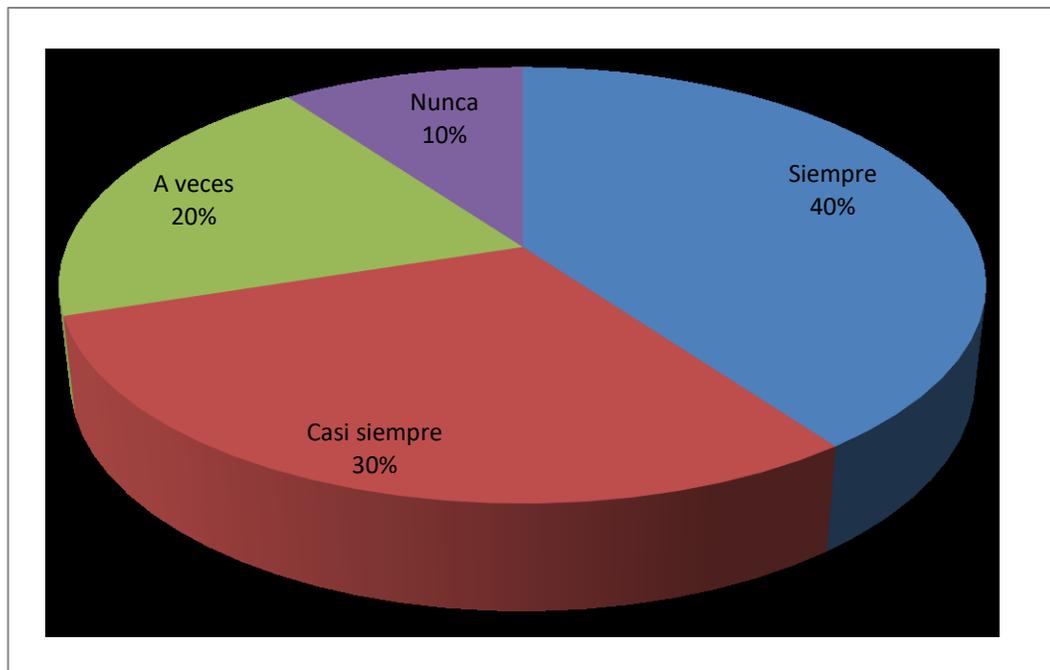


Figura 16. El vocabulario en la expresión del inglés

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 16 se obtiene que para el 70% de los encuestados consideran que el vocabulario les ayudan a expresar mejor el inglés, pero el 30% consideran que no les ayudan, por lo tanto, el vocabulario ayuda a expresarse mejor en el inglés.

**Tabla N°17. El Monólogo en la expresión ante el público**

Índice	F	%
Siempre	8	40%
Casi siempre	7	35%
A veces	3	15%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

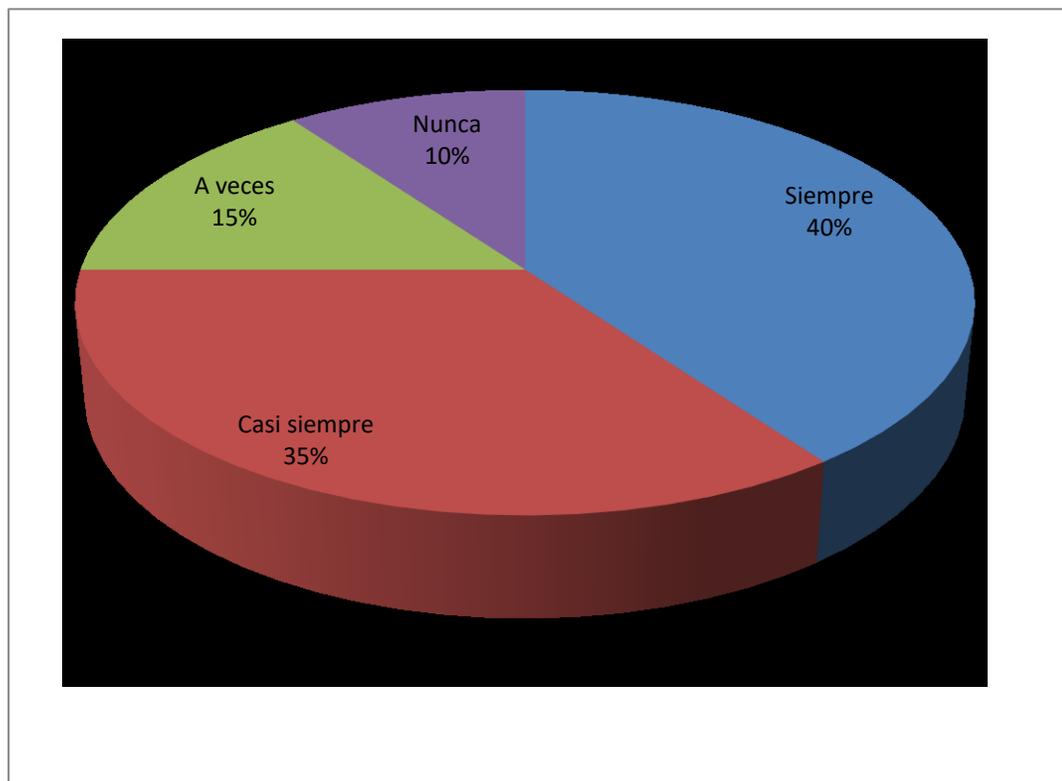


Figura 17. El Monólogo en la expresión ante el público

### **Interpretación**

De los resultados de la tabla 17 se obtiene que para el 75% de los encuestados consideran que el monólogo ayuda a expresarse ante el público, pero el 25% consideran que no les ayuda, por lo tanto, el monólogo ayuda a expresarse ante el público.

### 3.2.2 Resultados de los Test

#### 3.2.2.1 Resultados de Pre – Test Grupo Control

**Tabla N° 18. Resultados de Pre – Test Grupo Control**

	f	Fa	hi	hi%	Hi	Hi%
[ 2 - 5 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 5 - 8 >	3	3	0.15	15.00	0.15	15.00
[ 8 - 11 >	13	16	0.65	65.00	0.80	80.00
[ 11 - 14 >	4	20	0.20	20.00	1.00	100.00
[ 14 - 17 >	0	20	0.00	0.00	1.00	100.00
[ 17 - 20 ]	0	20	0.00	0.00	1.00	100.00
Total	20		1.00	100.00		

#### Interpretación

De la tabla n° 18 se observa que de los 20 estudiantes del grupo control en la prueba de entrada o pre test, el 15% de estudiantes obtuvieron la nota de 7 puntos, el 65% la nota de 10 puntos, el 20% la nota de 13 puntos. Y con esto se concluye que 4 estudiantes obtuvieron la nota menor o igual a 13.

#### 3.2.2.2 Resultados de Pre – Test Grupo Experimental

**Tabla N°19. Resultados de Pre – Test Grupo Experimental**

	f	Fa	hi	hi%	Hi	Hi%
[ 2 - 5 >	1	1	0.05	5.00	0.05	5.00
[ 5 - 8 >	9	10	0.45	45.00	0.50	50.00
[ 8 - 11 >	5	15	0.25	25.00	0.75	75.00
[ 11 - 14 >	5	20	0.25	25.00	1.00	100.00
[ 14 - 17 >	0	20	0.00	0.00	1.00	100.00
[ 17 - 20 ]	0	20	0.00	0.00	1.00	100.00
Total	20		1.00	100.00		

#### Interpretación

De la tabla n° 19 se observa que, de los 20 estudiantes del grupo experimental en la prueba de entrada o pre test, el 5% de los estudiantes obtuvieron la nota de 4 puntos, el 45% la

nota de 7 puntos, el 25% la nota mayor de 10 puntos, el 25% la nota de 13. Y con esto se concluye que 5 estudiantes obtuvieron la nota menor o igual a 13.

### 3.2.2.3 Resultados de Post – Test Grupo Control

**Tabla 20. Resultados de Post – Test Grupo Control**

	f	Fa	hi	hi%	Hi	Hi%
[ 2 - 5 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 5 - 8 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 8 - 11 >	6	6	0.30	30.00	0.30	30.00
[ 11 - 14 >	12	18	0.60	60.00	0.90	90.00
[ 14 - 17 >	2	20	0.10	10.00	1.00	100.00
[ 17 - 20 ]	0	20	0.00	0.00	1.00	100.00
Total	20		1.00	100.00		

#### Interpretación

De la tabla n° 20 se observa que de los 20 estudiantes del grupo control en la prueba de salida o pos test, el 30% de los estudiantes obtuvieron la nota de 10 puntos, el 60% la nota de 13 puntos, el 10% la nota mayor de 16 puntos. Y con esto se concluye que 2 estudiantes obtuvieron la nota menor o igual a 16.

### 3.2.2.4 Resultados de Post – Test Grupo Experimental

**Tabla N° 21. Resultados de Post – Test Grupo Experimental**

	f	Fa	hi	hi%	Hi	Hi%
[ 2 - 5 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 5 - 8 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 8 - 11 >	0	0	0.00	0.00	0.00	0.00
[ 11 - 14 >	1	1	0.05	5.00	0.05	5.00
[ 14 - 17 >	10	11	0.50	50.00	0.50	55.00
[ 17 - 20 ]	9	20	0.45	45.00	0.45	100.00
Total	20		1.00	100.00		

### Interpretación

De la tabla nº 21 se observa que, de los 20 estudiantes del grupo experimental en la prueba de salida o pos test, el 5% de los estudiantes obtuvieron la nota de 13 puntos, el 50% la nota de 16 puntos, el 45% la nota mayor de 20 puntos. Con esto se concluye que la mayoría de los estudiantes obtuvieron las notas aprobatorias.

#### 3.2.2.5 Resultado comparativo

		Pre test GC	Pre test GE	Post test GC	Post test GE
N	Válidos	20.0	20.0	20.0	20.0
	Perdidos	0.0	0.0	0.0	0.0
Media		9.4	7.8	11.8	16.4
Mediana		9.0	7.5	11.0	16.0
Moda		9.0	11.0	11.0	16.0
Desv. típ.		1.6	2.6	2.3	1.2
Varianza		2.7	6.6	5.3	1.4
Asimetría		0.4	-0.1	1.9	-1.0
Error típ. de asimetría		0.5	0.5	0.5	0.5
Curtosis		0.0	-1.3	4.1	2.2
Error típ. de curtosis		1.0	1.0	1.0	1.0
Rango		6	8	10	5
Suma		187	156	236	327

### Interpretación

**Media:** Comparando el promedio de las notas del pre test y post test del grupo experimental se concluye que ha aumentado de 8 a 16, esto implica que los juegos teatrales han influido positivamente en el aprendizaje del inglés. Por otro lado, el promedio de las notas del pre test y el post test del grupo control se mantiene.

**Mediana:** Comparando el promedio de las notas del pre test y el post test del grupo experimental se ha obtenido un aumento de 8 a 16. Entonces se concluye que el uso de los juegos teatrales ha permitido mejorar el aprendizaje del inglés, y el promedio de las notas del pre test y post test del grupo control se mantiene.

**Moda:** Teniendo los resultados en el post test del grupo experimental la nota más frecuente es 16 y en el pre test del grupo experimental es 11 esto implica que los juegos teatrales ha mejorado el aprendizaje del inglés.

### **3.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS**

Para la aplicación de la prueba de hipótesis se ha utilizado el software SPSS 21 y se empleó la prueba de hipótesis T de student para muestras relacionadas, en el que se han obtenido los siguientes resultados. Dado que se admite como válidos los datos allí obtenidos, que nos permite adoptar las siguientes decisiones:

Respecto a la hipótesis general se tiene:

#### **3.3.1 Prueba de hipótesis específica 1**

**Paso 1. Se formula la Ho y Ha**

Ho:  $\mu_1 = \mu_3$

Ha:  $\mu_1 \neq \mu_3$

**O en forma equivalente:**

Ho: La dramatización no influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

Ha: La dramatización influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

## Paso 2. Identificación del $\alpha$

$\alpha = 0.05$ , se tiene 95% de confianza

## Paso 3. Elección de la prueba de hipótesis

Se aplicó la T de student para muestras relacionadas

## Paso 4. Resultados

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza				
				Superior	Inferior			
Pre test grupo control - Post test grupo control	-2.45	1.877	0.420	-3.329	-1.571	-5.837	19	0.000

## Paso 5. Regla de decisión

Para  $\alpha = 0,05$  con 95% de confianza se ha obtenido  $t = -5.837 < -Z_{\alpha/2} = -3.329$  y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P valor  $P = 0,000 < \alpha = 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que dice que la dramatización influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

### 3.3.2 Prueba de hipótesis específica 2

#### Paso 1. Se formula la $H_0$ y $H_a$

$H_0: \mu_1 = \mu_3$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_3$

#### O en forma equivalente:

$H_0$ : El canto no influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

$H_a$ : El canto influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

## Paso 2. Identificación del $\alpha$

$\alpha = 0.05$ , se tiene 95% de confianza

## Paso 3. Elección de la prueba de hipótesis

Se aplicó la T de student para muestras relacionadas

## Paso 4. Resultados

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza				
				Superior	Inferior			
Pre test grupo experimental- Pos test grupo experimental	-8.55	3.187	0.713	-10.041	-7.059	-11.999	19	0.000

## Paso 5. Regla de decisión

Para  $\alpha = 0,05$  con 95% de confianza se ha obtenido  $t = -11.999 < -Z_{\alpha/2} = -10.041$  y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P valor  $P = 0,000 < \alpha = 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que dice que el canto influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

### 3.3.3 Prueba de hipótesis específica 3

#### Paso 1. Se formula la $H_0$ y $H_a$

$H_0: \mu_1 = \mu_3$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_3$

#### O en forma equivalente:

$H_0$ : El monólogo no influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

$H_a$ : El monólogo influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

## Paso 2. Identificación del $\alpha$

$\alpha = 0.05$ , se tiene 95% de confianza

## Paso 3. Elección de la prueba de hipótesis

Se aplicó la T de student para muestras relacionadas

## Paso 4. Resultados

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza				
				Superior	Inferior			
PosPre test grupo control - Pre test test grupo experimental	-2.45	1.877	0.420	-3.329	-1.571	-5.837	19	0.000

## Paso 5. Regla de decisión

Para  $\alpha = 0,05$  con 95% de confianza se ha obtenido  $t = -5.837 < -Z_{\alpha/2} = -3.329$  y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P valor  $P = 0,000 < \alpha = 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que dice que el monólogo influye significativamente en el aprendizaje del inglés.

### 3.3.4 Prueba de hipótesis general

#### Paso 1. Se formula la $H_0$ y $H_a$

$H_0: \mu_1 = \mu_3$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_3$

#### O en forma equivalente:

$H_0$ : Los juegos teatrales influyen significativamente en el aprendizaje del inglés.

$H_a$ : Los juegos teatrales no influyen significativamente en el aprendizaje del inglés.

## Paso 2. Identificación del $\alpha$

$\alpha = 0.05$ , se tiene 95% de confianza

## Paso 3. Elección de la prueba de hipótesis

Se aplicó la T de student para muestras relacionadas

## Paso 4. Resultados

Prueba de muestras relacionadas	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza				
				Superior	Inferior			
Post test grupo control - Post test grupo experimental	-4.55	2.645	0.591	-5.788	-3.312	-7.692	19	0.000

## Paso 5. Regla de decisión

Para  $\alpha = 0,05$  con 95% de confianza se ha obtenido  $t = -7.692 < -Z_{\alpha/2} = -5.788$  y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P valor  $P = 0,000 < \alpha = 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que dice que los juegos teatrales influyen significativamente en el aprendizaje del inglés.

### 3.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Silva, J. (2015) en su tesis titulada “Teatro en el aula: una metodología innovadora para desarrollar la creatividad en el alumno del curso 2° medio del colegio san Fernando de Buin” concluye: En el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, se debe tener en cuenta un modelo pedagógico a seguir, que no cohíba la libertad de realizar diferentes programas educativos, en donde participen activamente tanto el profesor como los

estudiantes. A través del arte, el niño, el joven y el adulto pueden desarrollarse como individuos creativos, perceptivos y con una opinión crítica hacia el medio circundante.

Por lo tanto en el presente estudio, con el empleo del teatro, en el ámbito de la educación, debería formar parte de un dispositivo didáctico utilizado para desarrollar las capacidades de expresión y comunicación de los alumnos, así los juegos teatrales no solo ayuda en las cuatro habilidades del inglés sino sobre todo, en la habilidad de comunicar y utilizar el teatro como una metodología innovadora para desarrollar la creatividad en el estudiante.

Villalpaldo, M. (2010) en su tesis titulada “El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria”, concluye: El arte va ligado a la vida cotidiana, pero el principal foco de animación artístico cultural debería constituirlo la escuela, que recoge y asimila lo que la sociedad admite como válido, empero, el arte no tiene el papel predominante que debiera en la enseñanza, puesto que no se ha valorado debidamente las enormes posibilidades que ofrece. Todas las materias tienen una respuesta lógica para el escolar cuando se trata de exponer la necesidad de estudiar tal o cual asignatura, puesto que responden a las necesidades de trabajo que una sociedad reclama. Pero cuando nos referimos a experiencias estéticas o artísticas, las respuestas no son tan claras. De esta manera, creo que la elaboración de un curso taller de teatro escolar que apoye al profesorado de educación básica en el proceso, tanto de acercar al educando al juego escénico, como lo auxilie en la elaboración de guiones teatrales y su puesta en escena, así como le fomente la conciencia de las bondades de esta labor en la formación

integral de sus alumnos, será un aporte de indudable valor al desarrollo del trabajo educativo en el aula.

En la presente investigación se demuestra que el empleo de los juegos teatrales construirá un método de trabajo para incentivar a los estudiantes a utilizar la teatralización o juego escénico como apoyo didáctico en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Turrión, P. (2015) en su tesis titulada “La enseñanza de lenguas extranjeras a través del aprendizaje cooperativo: el aprendizaje del inglés en alumnos de primaria”, concluye: El aprendizaje cooperativo es una de las técnicas que mayor eficacia ha demostrado dentro del ámbito escolar, puesto que no sólo permite una mejor adquisición de conocimientos y de desarrollo de capacidades, sino que también posibilita la adquisición de actitudes positivas entre los alumnos. Las características que definen al aprendizaje cooperativo conllevan una serie de interacciones entre los miembros del grupo que determinan la forma de trabajo y la puesta en práctica de una serie de capacidades intelectuales. Por un lado, el aprendizaje en grupos cooperativos potencia los intercambios de conocimientos entre los compañeros del grupo, y fomenta el uso de habilidades sociales para el buen funcionamiento del grupo.

Por otro lado, el autor mencionado dice que, para tener un mejor aprendizaje de un idioma en los estudiantes, en este caso el inglés, debe ser compartido el aprendizaje entre compañeros y deben respetar las ideas de los demás y cuestionarlas, llegando a adaptar los propios conocimientos.

Álvarez, M. (2015) en su tesis titulada “El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años”, concluye: que los alumnos que participaron en el programa mejoraron el aprendizaje del idioma inglés a través del juego, esta tendencia se verifica al encontrarse diferencias estadísticamente significativas en el rendimiento del aprendizaje del idioma inglés de los alumnos. Estos resultados permiten señalar que el uso de la estrategia del juego complementa el aprendizaje del idioma inglés e influye de manera positiva al estudiar el comportamiento de los alumnos en la adquisición del vocabulario, desarrollo de habilidades, ejercitar destrezas y conocimientos.

Por lo tanto, el autor señala que para ejercitar el rendimiento en el aprendizaje del inglés, tanto en la adquisición del vocabulario, desarrollo de habilidades y ejercitar destrezas se desarrollan a través del juego como una estrategia complementaria.

El desarrollo del trabajo de campo según la tabla de hipótesis (prueba de muestras relacionadas) los cuadros comparativos correspondientes a los que se suma la prueba de t student, donde para  $\alpha = 0.05$  y  $t = -7.692$  es menor que  $-5.788$ , que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con lo que se afirma que al emplear los juegos teatrales mejorará el aprendizaje del inglés en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” – Ticapampa/Recuay, quedo aceptado.

En conclusión, la teoría afirma que al emplear los juegos teatrales como medio didáctico para el aprendizaje del inglés se obtuvo mejoras en las cuatro habilidades (listening, speaking, reading y writing) con una fluidez, expresión y comprensión oral, escritura y lectura adecuado, además los estudiantes encontraron divertido aprender inglés asumiendo dramatización, canto y monólogo.

## CONCLUSIONES

1. El empleo de los juegos teatrales como medio didáctico influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del quinto grado de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” – Ticapampa/Recuay, al haber obtenido los resultados con la prueba de T student, donde  $t = -7.692$ ,  $\alpha = 0.05 > P \text{ value} = 0.000$ , que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con lo cual queda demostrado que al emplear los juegos teatrales mejora significativamente el aprendizaje del inglés, demostrando que al emplear la dramatización, el canto y el monólogo, aprenden de manera divertida las cuatro habilidades del inglés.
2. La dramatización influye en la expresión oral de los estudiantes puesto que dramatizando un tema o dialogando facilita una pronunciación y fluidez adecuada al hablar el inglés de una manera correcta.
3. El canto influye en la comprensión y expresión de los estudiantes, ya que mediante canciones mejora la vocalización y entonación de una manera entretenida.
4. El uso del monólogo influye en la lectura y escritura del inglés ya que los estudiantes relacionan sus ideas y conceptos con facilidad sin dejar ideas sueltas, y esto ayuda a que el estudiante pueda expresarse libremente y generar diálogos con sus compañeros.
5. El empleo de los juegos teatrales ayuda a fortalecer las cuatro habilidades (writing, reading, speaking and listening) puesto que estas cuatro habilidades mejoran el aprendizaje del inglés.

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes del área del inglés de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” que innoven sus sesiones con el empleo de los juegos teatrales como medio didáctico para que mejore el nivel de aprendizaje del inglés.
2. Se les recomienda a los docentes emplear la dramatización, para facilitar la expresión oral en la pronunciación y fluidez del inglés de una manera correcta.
3. Se sugiere a los docentes emplear las canciones para facilitar y motivar la comprensión y expresión de los estudiantes, ya que el canto ayuda a mejorar la vocalización y entonación de una manera entretenida.
4. Se recomienda usar el monólogo para mejorar la lectura y escritura del inglés en los estudiantes, ya que ellos al momento de leer un tema mejoran la lectura y escritura.
5. Se sugiere a los docentes a emplear los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés para fortalecer las cuatro habilidades (writing, reading, speaking and listening) puesto que estas cuatro habilidades mejoran el aprendizaje del inglés.
6. A los investigadores e interesados en la investigación educativa tomar como referencia los resultados de la presente investigación y proyectar otros similares o de mayor envergadura para seguir con las futuras investigaciones que puedan surgir.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. (2015) *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años*, Tesis para maestría, Universidad Ricardo Palma
- Bernal, I. (2015) *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*, Tesis para licenciatura, Universidad de la Salle
- Bobadilla, M. (2008) *El teatro y su influencia en el rendimiento académico en literatura de alumnos del 5to de secundaria de la I.E. "San Francisco Javier de Luna Pizarro"*, Tesis para licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Cañas, J. (2009), *Taller de juegos teatrales*, Barcelona: Octaedro.
- Cervera, J. (1982) *Como practicar la dramatización con los niños de 4 a 14 años*, Madrid: Cincel.
- Cervera, J. (1993) *Literatura y lengua en la educación infantil*, Bilbao: Mensajero
- Crystal, D. (1977) *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*, UK, Cambridge: University Press.
- Crystal, D. (2004) *The Stories of English*, UK, London: Allen Lane.
- Domingo, J. (2012) *La lectura*, México: FOEM
- Hedge, T. (1988) *Writing*, Oxford: University Press

- Hernández, M. (2004) *La importancia de los estilos de aprendizaje y la enseñanza de inglés como lengua extranjera*, México: Los Ángeles
- Hurtado, P. (2008) *Teorías sobre el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua, Influencia del español en el idioma inglés*, México: Trillas
- Laffete, N. (2009) *Aprendizaje por Imitación*, México: Blogspot
- Madrid, R. (1996) *El aprendizaje de las lenguas*, España: La Muralla
- Motos, T. y Tejedo, F. (1987), *Prácticas de dramatización*, Barcelona: Humanitas
- Nicolás, S. (2011) *El teatro como recurso didáctico en la metodología CLIL: un enfoque competencial*, Revista: Encuentro n°20.
- Ortiz, I. (2013). *La importancia del idioma inglés en la educación*, Managua, Nicaragua: El Nuevo Diario.
- Palacios, I. (2009), *Taller de teatro en la escuela*, Innovación y experiencias educativas  
ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 n° 20
- Perez, M. (2004), *La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas en glosas didáctica*, Revista electrónica internacional.
- Robles, M. (2007) *Drama y teatro*, La representación de una pieza teatral en la clase de E.L.E, Tesis doctoral, Universidad de Salamanca.

- Sainz, A. (2014), *Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro*, Primera edición, México: Secretaría general técnica.
- Schunk, D. (2012), *Teorías del aprendizaje*, Sexta edición, México: Pearson.
- Silva, J. (2015) *Teatro en el aula: una metodología innovadora para desarrollar la creatividad en el alumno del curso 2º medio del colegio san Fernando de Buin*, Tesis de licenciatura, Universidad Academia Humanismo Cristiano.
- Solé, I. (1998), *Estrategias de lectura*, Octava edición, España Barcelona: Greó.
- Stern, H. (1983) *Fundamental Concepts of Language Teaching*, Oxford University: Press.
- Torres, J. (1993) *Drama versus teatro en la educación*, Cauce: Revista de Filología y su didáctica, nº 16
- Trozzo, E. y Sampedro, L. (2004), *Didáctica del teatro I*, Primera edición, Perú: Mendoza.
- Turrión, P. (2015) *La enseñanza de lenguas extranjeras a través del aprendizaje cooperativo: el aprendizaje del inglés en alumnos de primaria*, Tesis Doctoral, Universidad de Valladolid.
- Villalpando, M. (2010), *El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria*, Tesis para licenciatura, Universidad de Desarrollo Profesional de Costa Rica.
- SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)

# ANEXOS

# 1. Matriz de investigación

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cómo influyen los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?	Demostrar la influencia de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4 y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.	La aplicación de los juegos teatrales influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.	V. <b>INDEPENDIENTE</b>  Juegos teatrales	Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisación</li> <li>• Juego dramático</li> <li>• Representación de cuentos</li> </ul>	<b>Tipo de estudio:</b> Causal explicativa <b>Tipo de diseño:</b> Cuasi experimental Ge O1 x O3 ----- Gc O2 O4 <b>Población:</b> La población estará conformada por 150 estudiantes de los cinco grados de educación secundaria y de los cuales 40 estudiantes pertenecerán al 4° y 5° grado de educación secundaria de la institución educativa “Nuestra Señora del Pilar” Ticapampa/Recuay – 2018. <b>Muestra:</b> La muestra de estudio estará conformada por los estudiantes, del 4° grado como grupo control con 20 alumnos y el 5° grado como grupo experimental con 20 estudiantes de la institución educativa “Nuestra Señora del Pilar”. <b>Instrumento de recojo de datos:</b> Cuestionario Test Rúbrica <b>Prueba de hipótesis:</b> Paramétrica: (T de student)
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>		Canto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canciones</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Memorización de letras</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye la dramatización en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?</li> <li>• ¿De qué manera influye el canto en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?</li> <li>• ¿En qué medida influye el monólogo en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobar la influencia de la dramatización en el aprendizaje del inglés de los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> <li>• Analizar la influencia del canto en el aprendizaje del inglés de los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> <li>• Demostrar la importancia del monólogo en el aprendizaje del inglés de los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de la dramatización influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> <li>• La aplicación del canto influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> <li>• El empleo del monólogo influye significativamente en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria en la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” en el distrito de Ticapampa.</li> </ul>		Monólogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poesía</li> <li>• Escritura adecuada</li> <li>• Discusión</li> </ul>	
			V. <b>DEPENDIENTE</b>  Aprendizaje del inglés	Comprensión Y expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulario</li> <li>• Unión de ideas</li> <li>• Estructura gramatical</li> </ul>	
				Lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entonación</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Fluidez</li> </ul>	
				Escritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo</li> <li>• Discurso</li> <li>• Vocalización correcta</li> </ul>	

## 2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>LOS JUEGOS TEATRALES</b>	Para Villalpando, M. (2010) El juego teatral es una herramienta didáctica, porque desarrolla la metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena, poniendo al alumnado en una situación de nexo directo y dinámico entre el alumno como sujeto de estudio y su objeto; el contenido educativo.	Los juegos teatrales son actividades de expresión oral y corporal que permite el desarrollo de capacidades básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo	Dramatización	• Improvisación
				• Juego dramático
				• Representación de cuentos
			Canto	• Canciones
				• Pronunciación
				• Memorización de letras
			Monólogo	• Poesía
				• Escritura adecuada
				• Discusión
<b>APRENDIZAJE DEL INGLÉS</b>	Para Madrid, R. (1996) el aprendizaje de inglés es un proceso de construcción personal y creativos, globales y cíclicos, significativos y en estrecha relación con los intereses y necesidades de los sujetos que la aprendan. Empleando en los materiales curriculares o por parte del profesor.	Para el aprendizaje del inglés se necesita de las cuatro habilidades básicas para dominar por completo el idioma. Estas cuatro habilidades son el speaking, listening, writing y Reading.	Comprensión y expresión oral	• Vocalización correcta
				• Discurso
				• Diálogo
			Lectura	• Fluidez
				• Pronunciación
				• Entonación
			Escritura	• Estructura gramatical
				• Unión de ideas
				• Vocabulario

### 3. Instrumentos

#### I.E. “NUESTRA SEÑORA DEL PILAR” – TICAPAMPA/RECUAY

#### ENCUESTA

Estimado estudiante por favor responda el cuestionario expresando su opinión personal con toda sinceridad porque es de interés saber el uso de los juegos teatrales en las clases de inglés. A continuación te presentamos una serie de proposiciones, le solicitamos que frente a ellas, considere que no existen respuestas correctas ni incorrectas.

Apellidos \_\_\_\_\_ y

nombres:.....

Fecha:.....

Grado:..... Sección:.....

Marca con una (X) la alternativa, la que consideras correcta.

1. ¿Los juegos teatrales te ayudan en el aprendizaje del inglés?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

2. ¿Los juegos dramáticos te parecen dinámicos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

3. ¿La improvisación de un sketch te expresa emoción?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

4. ¿Al leer cuentos en inglés mejora tu lectura?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

5. ¿Al cantar las canciones en inglés mejora tu fluidez?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces

- d) Nunca
6. **¿Las canciones te ayudan a mejorar tu pronunciación?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
7. **¿Para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
8. **¿Las canciones en inglés son llamativos y te agrada?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
9. **¿El trabajo en equipo te ayuda a unir ideas para realizar un diálogo?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
10. **¿La poesía posibilita mejorar tu capacidad de memoria?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
11. **¿Los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
12. **¿Para resolver un tema es necesario discutir en grupo?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
13. **¿Los juegos teatrales te reaniman cuando estás cansado?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
14. **¿Es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase?**
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces

- d) Nunca
- 15. ¿Para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario?**
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
- 16. ¿El vocabulario ayuda a expresarte mejor en inglés?**
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca
- 17. ¿El monólogo ayuda a expresarte ante el público?**
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) A veces
  - d) Nunca

**Gracias por tu tiempo**

## UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO

Huaraz – 03 de setiembre del 2018

**Estimado Licenciado. SIMÓN ANTUCO PABLO**

Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo

Lengua Extranjera – Inglés

Apreciado profesor

Se está realizando un trabajo de investigación titulado “empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Ticapampa/Recuay. Tesis para optar el grado académico de Licenciado en Educación.

Para medir las variables de estudio hemos elaborado los siguientes instrumentos de recolección de datos:

a) Para medir los juegos teatrales se ha confeccionado un cuestionario conformada por las siguientes dimensiones.

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE	ITEM
Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisación</li> <li>• Juego dramático</li> <li>• Representación de cuentos</li> </ul>	Siempre	1. ¿Los juegos teatrales te ayudan en el aprendizaje del inglés?
Canto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canciones</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Memorización de letras</li> </ul>	Casi siempre	2. ¿Los juegos dramáticos te parecen dinámicos?
Monólogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poesía</li> <li>• Escritura adecuada</li> </ul>	A veces	3. ¿La improvisación de un sketch te expresa emoción?
		Nunca	4. ¿Al leer cuentos en inglés mejora tu lectura?
			5. ¿al cantar las canciones en inglés mejora tu fluidez?
			6. ¿Las canciones te ayudan a mejorar tu pronunciación?
			7. ¿Para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras?
			8. ¿Las canciones en inglés son llamativos y te agrada?
			9. ¿El trabajo en equipo te ayuda a unir ideas para realizar un diálogo?

Comprensión y expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión</li> <li>• Vocalización correcta</li> <li>• Discurso</li> <li>• Diálogo</li> </ul>		<p>10. ¿La poesía posibilita mejorar tu capacidad de memoria?</p> <p>11. ¿Los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros?</p> <p>12. ¿Para resolver un tema es necesario discutir en grupo?</p> <p>13. ¿Los juegos teatrales te reaniman cuando estás cansado?</p>
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Entonación</li> </ul>		<p>14. ¿Es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase?</p> <p>15. ¿Para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario?</p>
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura gramatical</li> <li>• Unión de ideas</li> <li>• Vocabulario</li> </ul>		<p>16. ¿El vocabulario ayuda a expresarte mejor en inglés?</p> <p>17. ¿El monólogo ayuda a expresarte ante el público?</p>

b) Para medir el aprendizaje del inglés se ha confeccionado una rúbrica.

CATEGORÍA	EXELENTE 4pts	BUENO 3pts	REGULAR 2pts	PÉSIMO 1pt	PUNTAJE
<b>GRAMÁTICA</b>	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada durante todo el diálogo	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada la mayor parte del tiempo	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada algunas veces	No utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada	
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	Tiene una pronunciación adecuada y clara durante todo el diálogo	Tiene una pronunciación adecuada y clara en la mayor parte del diálogo	Demuestra una pronunciación poco comprensible durante el diálogo	Su pronunciación resulta difícil de comprender durante el diálogo	

<b>ENTONACIÓN</b>	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar durante todo el diálogo.	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar la mayor parte del tiempo	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar en algunas ocasiones	Su entonación no es acorde a lo que desea comunicar y el mensaje es confuso.	
<b>FLUIDEZ</b>	Se expresa de manera fluida durante todo el diálogo	Se expresa de manera fluida en la mayor parte del diálogo	Se expresa de manera poco fluida durante el diálogo	No expresa de manera fluida durante el diálogo	
<b>VOCABULARIO</b>	Usa el vocabulario aprendido durante la clase	Usa el vocabulario aprendido en clase la mayor parte del tiempo	Usa el vocabulario aprendido en clase en algunas ocasiones	No utiliza el vocabulario aprendido en clase	
<b>TOTAL</b>					

En tal sentido, usted ha sido elegido, por sus años de experiencia, su excelente desempeño académico y su calificación científica, como JURADO EXPERTO para validar el IRD de nuestra investigación Científica.

Para la validez del contenido del instrumento de medición se considera los siguientes aspectos

- a) **Intencionalidad:** ¿El instrumento es adecuado para la validación de la variable?
- b) **Univocidad de cada ítem, es decir** ¿Se entiende el ítem?; ¿Su redacción es clara?
- c) **Pertinencia:** ¿Tienen los ítems relación lógica con el objetivo que se pretende estudiar?
- d) **Organización:** ¿Existe una organización lógica en la presentación del ítem respectivo?
- e) **Importancia:** ¿Qué peso posee el ítem con relación a la dimensión de referencia?

Como índices de evaluación se considera:

- Totalmente en desacuerdo 20 % (1)

- En desacuerdo 40% (2)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo 60% (3)
- De acuerdo 80% (4)
- Totalmente de acuerdo 100% (5)

Observación: si la pregunta le parece poco comprensible para el estudiante reformúlela e indique, si los estima oportuno, otro aspecto que a su criterio mejorarían el IRD.

Para cuyo efecto se adjunta:

- Operacionalización de variables.
- Instrumento de recolección de datos.
- Formato de validación de instrumento de recolección de datos.

Sin más, agradezco su disponibilidad y colaboración.

---

SIMÓN ANTUCO PABLO  
DNI: 47439221

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**Título:** Empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos de 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Ticapampa- Recuay.

**Autores:** Castillo Espiritu Aide Edith y Salazar Zambrano Daniel

**Variable independiente:** Los juegos Teatrales

**Jurado experto:** Pablo Simón Antuco

Totalmente en desacuerdo 20%	En desacuerdo 40%	Ni de acuerdo ni en desacuerdo 60%	De acuerdo 80%	Totalmente de acuerdo 100%
1	2	3	4	5

ASPECTOS	CRITERIOS	1	2	3	4	5
<b>Intencionalidad</b>	¿El instrumento es adecuado para la evaluación de la variable?					
<b>Univocidad de cada ítem</b>	¿Se entiende el ítem?					
	¿Su redacción es clara?					
<b>Pertenencia</b>	¿Tienen los ítems relación lógica con el objetivo que se pretende estudiar?					
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica en la presentación del ítem respectivo?					
<b>importancia</b>	¿Qué peso posee el ítem con relación a la dimensión de referencia?					

**Recomendaciones:**

.....  
.....

Evaluated by: **Pablo Simón Antuco**

Firma: \_\_\_\_\_

DNI: 47439221

**UNIVERSIDAD NACIONAL SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO**

Huaraz – 03 de setiembre del 2018

**Estimada Magister. GUZMAN AVALOS BERTHA**

Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo

Lengua Extranjera – Inglés

Apreciada profesora

Se está realizando un trabajo de investigación titulado “empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos del 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Ticapampa/Recuay. Tesis para optar el grado académico de Licenciado en Educación.

Para medir las variables de estudio hemos elaborado los siguientes instrumentos de recolección de datos:

c) Para medir los juegos teatrales se ha confeccionado un cuestionario conformada por las siguientes dimensiones.

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍNDICE</b>	<b>ITEM</b>
Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisación</li> <li>• Juego dramático</li> <li>• Representación de cuentos</li> </ul>	Siempre	1.
Canto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canciones</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Memorización de letras</li> </ul>	Casi siempre	1. ¿Los juegos teatrales te ayudan en el aprendizaje del inglés?
		A veces	2. ¿Los juegos dramáticos te parecen dinámicos?
Monólogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poesía</li> <li>• Escritura adecuada</li> <li>• Discusión</li> </ul>	Nunca	3. ¿La improvisación de un sketch te expresa emoción?
			4. ¿Al leer cuentos en inglés mejora tu lectura?
			5. ¿al cantar las canciones en inglés mejora tu fluidez?
			6. ¿Las canciones te ayudan a mejorar tu pronunciación?
			7. ¿Para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras?
	8. ¿Las canciones en inglés son llamativos y te agrada?		
	9. ¿El trabajo en equipo te ayuda a unir ideas para realizar un diálogo?		

Comprensión y expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocalización correcta</li> <li>• Discurso</li> <li>• Diálogo</li> </ul>		<p>10. ¿La poesía posibilita mejorar tu capacidad de memoria?</p> <p>11. ¿Los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros?</p> <p>12. ¿Para resolver un tema es necesario discutir en grupo?</p>
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Entonación</li> </ul>		<p>13. ¿Los juegos teatrales te reaniman cuando estás cansado?</p> <p>14. ¿Es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase?</p>
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura gramatical</li> <li>• Unión de ideas</li> <li>• Vocabulario</li> </ul>		<p>15. ¿Para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario?</p> <p>16. ¿El vocabulario ayuda a expresarte mejor en inglés?</p> <p>17. ¿El monólogo ayuda a expresarte ante el público?</p>

d) Para medir el aprendizaje del inglés se ha confeccionado una rúbrica.

CATEGORÍA	EXELENTE 4pts	BUENO 3pts	REGULAR 2pts	PÉSIMO 1pt	PUNTAJE
<b>GRAMÁTICA</b>	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada durante todo el diálogo	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada la mayor parte del tiempo	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada algunas veces	No utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada	
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	Tiene una pronunciación adecuada y clara durante todo el diálogo	Tiene una pronunciación adecuada y clara en la mayor parte del diálogo	Demuestra una pronunciación poco comprensible durante el diálogo	Su pronunciación resulta difícil de comprender durante el diálogo	

<b>ENTONACIÓN</b>	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar durante todo el diálogo.	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar la mayor parte del tiempo	Utiliza una entonación acorde a lo que desea comunicar en algunas ocasiones	Su entonación no es acorde a lo que desea comunicar y el mensaje es confuso.	
<b>FLUIDEZ</b>	Se expresa de manera fluida durante todo el diálogo	Se expresa de manera fluida en la mayor parte del diálogo	Se expresa de manera poco fluida durante el diálogo	No expresa de manera fluida durante el diálogo	
<b>VOCABULARIO</b>	Usa el vocabulario aprendido durante la clase	Usa el vocabulario aprendido en clase la mayor parte del tiempo	Usa el vocabulario aprendido en clase en algunas ocasiones	No utiliza el vocabulario aprendido en clase	
<b>TOTAL</b>					

En tal sentido, usted ha sido elegido, por sus años de experiencia, su excelente desempeño académico y su calificación científica, como JURADO EXPERTO para validar el IRD de nuestra investigación Científica.

Para la validez del contenido del instrumento de medición se considera los siguientes aspectos

- f) **Intencionalidad:** ¿El instrumento es adecuado para la validación de la variable?
- g) **Univocidad de cada ítem, es decir** ¿Se entiende el ítem?; ¿Su redacción es clara?
- h) **Pertinencia:** ¿Tienen los ítems relación lógica con el objetivo que se pretende estudiar?
- i) **Organización:** ¿Existe una organización lógica en la presentación del ítem respectivo?
- j) **Importancia:** ¿Qué peso posee el ítem con relación a la dimensión de referencia?

Como índices de evaluación se considera:

- Totalmente en desacuerdo 20 % (1)

- En desacuerdo 40% (2)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo 60% (3)
- De acuerdo 80% (4)
- Totalmente de acuerdo 100% (5)

Observación: si la pregunta le parece poco comprensible para el estudiante reformúlela e indique, si los estima oportuno, otro aspecto que a su criterio mejorarían el IRD.

Para cuyo efecto se adjunta:

- Operacionalización de variables.
- Instrumento de recolección de datos.
- Formato de validación de instrumento de recolección de datos.

Sin más, agradezco su disponibilidad y colaboración.

---

GUZMÁN AVALOS BERTHA  
DNI: 33264294

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**Título:** Empleo de los juegos teatrales en el aprendizaje del inglés en los alumnos de 4° y 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Ticapampa- Recuay.

**Autores:** Castillo Espiritu Aide Edith y Salazar Zambrano Daniel

**Variable independiente:** Los juegos Teatrales

**Jurado experto:** Bertha Guzmán Avalos

Totalmente en desacuerdo 20%	En desacuerdo 40%	Ni de acuerdo ni en desacuerdo 60%	De acuerdo 80%	Totalmente de acuerdo 100%
1	2	3	4	5

ASPECTOS	CRITERIOS	1	2	3	4	5
<b>Intencionalidad</b>	¿El instrumento es adecuado para la evaluación de la variable?					
<b>Univocidad de cada ítem</b>	¿Se entiende el ítem?					
	¿Su redacción es clara?					
<b>Pertenencia</b>	¿Tienen los ítems relación lógica con el objetivo que se pretende estudiar?					
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica en la presentación del ítem respectivo?					
<b>importancia</b>	¿Qué peso posee el ítem con relación a la dimensión de referencia?					

**Recomendaciones:**

.....  
.....

Evaluated by: **Bertha Guzmán Avalos**

Firma: \_\_\_\_\_

## Operacionalización de la variable independiente

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE	ITEM
<b>LOS JUEGOS TEATRALES</b>	Para Villalpando, M. (2010) El juego teatral es una herramienta didáctica, porque desarrolla la metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena, poniendo al alumnado en una situación de nexo directo y dinámico entre el alumno como sujeto de estudio y su objeto; el contenido educativo.	Los juegos teatrales son actividades de expresión oral y corporal que permite el desarrollo de capacidades básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las competencias sociales y comunicativa, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo	Dramatización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisación</li> <li>• Juego dramático</li> <li>• Representación de cuentos</li> <li>• Canciones</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Memorización de letras</li> </ul>	Siempre	18. ¿Los juegos teatrales te ayudan en el aprendizaje del inglés?
	<b>APRENDIZAJE DEL INGLÉS</b>	Para Madrid, R. (1996) el aprendizaje de inglés es un proceso de construcción personal y creativos, globales y cíclicos, significativos y en estrecha relación con los intereses y necesidades de los sujetos que la aprendan. Empleando en los materiales curriculares o por parte del profesor.	Para el aprendizaje del inglés se necesita de las cuatro habilidades básicas para dominar por completo el idioma. Estas cuatro habilidades son el speaking, listening, writing y Reading.	Canto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poesía</li> <li>• Escritura adecuada</li> <li>• Discusión</li> <li>• Vocalización correcta</li> </ul>	Casi siempre
				Monólogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discurso</li> <li>• Diálogo</li> <li>• Fluidez</li> <li>• Pronunciación</li> <li>• Entonación</li> </ul>	A veces
			Comprensión y expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura gramatical</li> <li>• Unión de ideas</li> <li>• Vocabulario</li> </ul>	Nunca	21. ¿Al leer cuentos en inglés mejora tu lectura?
			Lectura			22. ¿Al cantar las canciones en inglés mejora tu fluidez?
			Escritura			23. ¿Las canciones te ayudan a mejorar tu pronunciación?
						24. ¿Para aprender una canción en inglés es necesario memorizar las letras?
						25. ¿Las canciones en inglés son llamativas y te agrada?
						26. ¿El trabajo en equipo te ayuda a unir ideas para realizar un diálogo?
						27. ¿La poesía posibilita mejorar tu capacidad de memoria?
						28. ¿Los juegos teatrales facilitan el diálogo entre compañeros?
						29. ¿Para resolver un tema es necesario discutir en grupo?
						30. ¿Los juegos teatrales te reaniman cuando estás cansado?
						31. ¿Es necesario el uso de los juegos teatrales al iniciar la clase?
						32. ¿Para hablar el idioma inglés es necesario adquirir vocabulario?
						33. ¿El vocabulario ayuda a expresarte mejor en inglés?
						34. ¿El monólogo ayuda a expresarte ante el público?

**EXAMEN – PRE TEST**

**FULL NAME:**.....

**DATE:**.....

**GRADE:**.....

**1. Read the text and answer the questions. (4 points)**

“Hello! My first name is Pierre and my surname is Shaw. I am twenty-five years old. I was born in Berlin but I live in a quite small town called Loutraki. It is located in Greece. I live in a big apartment with my wife and my two children. I have a daughter and a son. My daughter’s name is Susana; she is three years old. My son’s name is Paul; he’s three months old. My wife’s name is Emily; she is Spanish. I am a lawyer and my wife is a pilot. We have lived in Greece for four years. I love living here but my wife misses Barcelona a lot; her parents live there. We are moving to Spain next year in October.”

**a) What is the man’s last name?**

.....

**b) How old is Pierre?**

.....

**c) What is the name Pierre’s wife?**

.....

**d) What do Pierre and his wife do?**

.....

**2. Make questions in past with the following affirmative sentences. (3 points)**

**a) He worked in an office.**

.....

**b) She studied at the university.**

.....

**c) Mary cooked with her mother.**

.....

**3. Write activities in past with WAS/WERE. (3 points)**

**a) .....**

**b) .....**

**c) .....**

**4. Read again and write T for true or F for false. (5 points)**

**Angela** so, Carol, what did you do yesterday afternoon?

**Carol** well, I went shopping and spent a fortune

**Angela** did you buy that expensive new computer?

**Carol** no, I didn't. I bought a new encyclopedia for the children.

**Angela** really? And how much did it cost?

**Carol** well, encyclopedia wasn't very expensive but the new bookcase was.

**Angela** new bookcase?

**Carol** yes, the encyclopedia has 36 volumes, so I needed a bookcase, too.

**Angela** how much did you spend?

**Carol** \$ 700.

**Angela** \$700? Are you crazy? I bought an encyclopedia on CD-ROM for only \$50.  
Look .

**Carol** wow! That's amazing and very cheap. Please , don't tell my husband

- a) Yesterday afternoon Carol went shopping. ( )
- b) Carol bought a bookcase and a dictionary. ( )
- c) The bookcase was cheap. ( )
- d) Carol's friend, Angela, bought an encyclopedia for \$ 50. ( )
- e) Angela said, please, don't tell my husband. ( )

5.  Listen to song and enumerate the correct order. (5 points)

you fade away Afraid our aim is out of sight Wanna see us Alive	<input type="radio"/>
Under the sea, Under the sea Where are you now Another dream	<input type="radio"/>
Where are you now, Where are you now Where are you now Was it all in my fantasy	<input type="radio"/>
You were the shadow to my light Did you feel us Another start	<input type="radio"/>
Where are you now Were you only imaginary Where are you now Atlantis	<input type="radio"/>

Good luck!



**EXAMEN – POST TEST**

**FULL NAME:**.....

**DATE:**.....

**GRADE:**.....

**6. Read the text and answer the questions. (4 points)**

“Hello! My first name is Pierre and my surname is Shaw. I am twenty-five years old. I was born in Berlin but I live in a quite small town called Loutraki. It is located in Greece. I live in a big apartment with my wife and my two children. I have a daughter and a son. My daughter’s name is Susana; she is three years old. My son’s name is Paul; he’s three months old. My wife’s name is Emily; she is Spanish. I am a lawyer and my wife is a pilot. We have lived in Greece for four years. I love living here but my wife misses Barcelona a lot; her parents live there. We are moving to Spain next year in October.”

**e) What is the man’s last name?**

.....

**f) Where was Pierre born?**

.....

**g) How many children does Pierre have?**

.....

**h) What do Pierre and his wife do?**

.....

**7. Make questions in past with the following affirmative sentences. (3 points)**

**d) We played in the park.**

.....

**e) He worked in the office.**

.....

**f) Mary cooked with her mother.**

.....

**8. Write activities in past with WAS/WERE. (3 points)**

**d) .....**

**e) .....**

**f) .....**

**9. Read again and write T for true or F for false. (5 points)**

**Angela so, Carol, what did you do yesterday afternoon?**

**Carol** well, I went shopping and spent a fortune  
**Angela** did you buy that expensive new computer?  
**Carol** no, I didn't. I bought a new encyclopedia for the children.  
**Angela** really? And how much did it cost?  
**Carol** well, encyclopedia wasn't very expensive but the new bookcase was.  
**Angela** new bookcase?  
**Carol** yes, the encyclopedia has 36 volumes, so I needed a bookcase, too.  
**Angela** how much did you spend?  
**Carol** \$ 700.  
**Angela** \$700? Are you crazy? I bought an encyclopedia on CD-ROM for only \$50.  
 Look .  
**Carol** wow! That's amazing and very cheap. Please , don't tell my husband

- f) Yesterday afternoon Carol went shopping. ( )
- g) Carol bought a bookcase and a dictionary. ( )
- h) The bookcase was cheap. ( )
- i) Carol's friend, Angela, bought an encyclopedia for \$ 50. ( )
- j) Angela said, please, don't tell my husband. ( )

10.  Listen to song and enumerate the correct order. (5 points)

you fade away Afraid our aim is out of sight Wanna see us Alive	<input type="radio"/>
Under the sea, Under the sea Where are you now Another dream	<input type="radio"/>
Where are you now, Where are you now Where are you now Was it all in my fantasy	<input type="radio"/>
You were the shadow to my light Did you feel us Another start	<input type="radio"/>
Where are you now Were you only imaginary Where are you now Atlantis	<input type="radio"/>

Good luck! 

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

<b>SESION</b>
<b>49</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>			
Talking about childhood			
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>	
90 minutos	NICE MEMORIES	17	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende textos variados de complejidad diversa relacionados con temas de la realidad y expresado en un lenguaje variado</li> </ul>	Comprende textos a nivel literal e inferencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa ideas, opiniones, emociones y sentimientos sobre temas de interés social para una interacción fluida con su interlocutor.</li> </ul>	Formula preguntas y responde temas de su niñez usando la estructura gramatical y vocabulario adecuado	

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (15')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente muestra una lista de verbos en la pizarra. Ejemplo: play, study, eat, go, visit, travel, drink, fight, ride y pregunta a los estudiantes cómo se escriben en pasado.	4'
2. El/la docente propone la dinámica de la memoria. Pide a los estudiantes hacer un círculo por grupo. Todos de pie. El primer alumno hace la mímica de una acción que recuerde hacía cuando niño y dice I remember, when I was a child, I played marbles, el/la estudiante que está a su costado, deberá repetir la misma oración y agregar la suya: I remember, when I was a child, I played marbles, I studied for the final exams, etc.	11'
<b>DESARROLLO (65')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. Los estudiantes desarrollan anexo 1, leen cuidadosamente sobre hitos en la vida de diferentes personas, unen la imagen y texto.	11'
4. Los estudiantes se unen en pares para comparar respuestas.	9' 14'

5. Luego cada estudiante deberá escribir sobre hitos en su vida: I am Alexander, I learned to walk when I was 14 months, I learned to ride the bike when I was.... I learned to swim when I was...	9'
6. Los estudiantes se unen nuevamente en pares para conversar sobre sus respuestas.	11'
7. El/la docente pregunta de manera conjunta: How old were you when you learned to walk? Los estudiantes voluntariamente responden: I was 2, I was 1, etc...	11'
8. EL/la docente propone verificar las respuestas de manera global.	
<b>CIERRE (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
9. Retroalimentación: El/la docente elabora un cuadro de doble entrada en la pizarra y pregunta a los estudiantes los verbos que han observado clasificando en 2 grupos: verbos regulares e irregulares en el contexto del tiempo pasado.	3'
10. En conjunto responden y el/la docente refuerza con breve explicación.	3'
11. Metacognición: El/la docente plantea una pregunta por grupo. Did you have a mobile phone when.	4'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Anexo1 Taken from: islcollective.com	

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

<b>SESION</b>
<b>51</b>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>			
My childhood			
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>	
45 minutos	NICE MEMORIES	17	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
Comprensión y producción oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formula preguntas y responde sobre hechos de su niñez utilizando estructura gramatical y vocabulario adecuado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente propone la dinámica 2 mentiras, una verdad. Escribe en la pizarra: When I was 10 months I learned to walk When I was 3 years old I learned to swim When I was 8 years old I had my first mobile phone	3'
2. Los estudiantes adivinan cuál de las oraciones es verdadera. En parejas elaboran un set de preguntas para una entrevista.	7'
<b>DESARROLLO (30')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. Los estudiantes reciben tarjetas con 2 roles. Uno para preguntar y otro para responder.	3'
4. El/la docente modela las interacciones con ayuda de los estudiantes: Estudiante A: What did you like to do when you were a child? Estudiante B: I liked to play video games Estudiante A: Where did you play? Estudiante B: I played in my friend's house/ in my house Estudiante A: Who did you play with? Estudiante B: I played with my friends, _____, and _____. Estudiante A: Did you have a play station? Estudiante B: No, I didn't/Yes, I did Estudiante A: Did you win the game?	7'

<p>Estudiante B: Sometimes/usually, never, rarely</p> <p>Estudiante A: What was your favorite game?</p> <p>Estudiante B: It was .....</p> <p>Estudiante A: Did your parents like video games?</p> <p>Estudiante B: No, they didn't/ yes, they did or only my mom...</p> <p>Estudiante A: How often did you play?</p> <p>Estudiante B: Every day/Once a week, twice a week, three times a week</p> <p>5. Los estudiantes intercambian roles.</p>	20'
<b>CIERRE (5')</b>	<b>TIEMPO</b>
<p>6. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente precisa la estructura usada en la actividad: Formular preguntas con Did</p> <p>7. <b>Metacognición:</b> Se mantienen los pares y responden oralmente: <i>What was your favorite activity when you were a child?</i></p>	5'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Plumones Pizarra	

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>SESION</b>
<b>52</b>

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>			
HABITS IN THE PAST			
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>	
90 minutos	NICE MEMORIES	18	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce textos diversos con adecuación, cohesión y coherencia sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y el de los destinatarios</li> </ul>	Redacta texto describiendo sus hábitos durante su niñez usando ilativos, estructura y vocabulario adecuado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>
Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende textos variados de complejidad diversa relacionados con temas de la realidad y expresado en un lenguaje variado</li> </ul>	Desarrolla preguntas de nivel literal e inferencial	

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (15')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente propone la dinámica de memory game. El/la docente modela las frases a decir. Explica que tienen que hablar de lo que solían hacer cuando no estaban en la escuela (tarde o mañana). Ejemplo: I used to play play station, el /la siguiente estudiante tiene que decir 'She used to play play station + I used to (su frase)'. La idea es recordar lo que dijo cada compañero (a)	3'
2. Cada grupo debe estar conformado como mínimo por 6 personas. Si alguien de la cadena no recuerda, tienen que empezar nuevamente.	12'
<b>DESARROLLO (65')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. Cada estudiante recibe una hoja de aplicación con lectura y ejercicios de comprensión (ver anexo 1) trabajan individualmente.	9'
4. Los estudiantes leen cuidadosamente y responden preguntas de comprensión de nivel literal e inferencial.	10'
5. Los estudiantes se unen en pares para comparar respuestas.	7'
6. El/la docente monitorea las interacciones y respuestas, y verifican de manera conjunta las respuestas.	7'
7. El/la docente muestra algunos flash cards para trabajar el producto final.	3'
	11'

8. Los estudiantes revisan las imágenes y tomando como referencia cada ítem, redactan los hábitos que tenían en la niñez con referencia a las imágenes propuestas.	8'
9. Se reúnen en pares para verificar respuestas.	10'
10. Los estudiantes escriben lo que solían hacer cuando eran niños.	
<b>CIERRE (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
11. Retroalimentación: El/la docente elabora un cuadro de doble entrada en la pizarra. El primer encabezado es de USED TO, el segundo encabezado de DIDN'T USE TO. Los estudiantes voluntariamente escriben frases en cada recuadro. El/la docente refuerza la forma del verbo principal en afirmativo y negativo.	5'
12. Metacognición: El/la docente plantea una pregunta por grupo. Did you used to have a different look when you were in primary school? What was it like?	5'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Anexo 1 Anexo 2 Taken from: <a href="http://iscollective.com">iscollective.com</a>	

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

<b>SESION</b>
<b>54</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>			
HABITS IN THE PAST			
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>	
45 minutos	NICE MEMORIES	18	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
Comprensión y producción oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora diálogo formulando preguntas y respuestas en base a imágenes teniendo como tema base los hábitos en el pasado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (15')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente lleva una pelota pequeña. El/la docente dice un personaje y a quien le pase la pelota tendrá que repetir el personaje de el/la docente y decir su propio personaje y así sigue pasando la pelota hasta que todos hayan participado. Los personajes deben seguir según las cartillas que les haya tocado.	5'
2. El/la docente realiza la actividad de juego de roles con el tiempo pasado simple en lo cual se forman en grupos y con el personaje asignado.	10'
<b>DESARROLLO (25')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. Luego cada grupo salen a representar su dinámica.	10'
4. Los estudiantes se unen en pares para elaborar diálogos de diferentes aspectos de su niñez.	3'
5. El/la docente modela producción oral: <i>Student A: What flavour of ice cream did you use to like?</i> <i>Student B: When I was a child I used to like strawberry ice cream, now, I don't like it. What about you?</i> <i>Student A: I used to like chocolate ice cream.</i> <i>Student B: Where did you use to travel on vacation?</i> <i>Student A: I used to travel to Caraz, I used to visit my grandma.</i>	10'
6. El/la docente modela y monitorea las participaciones.	2'

<b>CIERRE (5')</b>	<b>TIEMPO</b>
<p>7. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente precisa la estructura usada en la actividad: <i>Used to, /didn't use to</i>. Entrega 1 set de palabras para armar 2 oraciones. Una afirmativa y otra negativa.</p> <p>8. Los estudiantes ordenan las palabras para formar la oración en la pizarra. Oraciones sugerentes:</p> <p>a) didn't/ listen to/ my/ rock/sister/use to/music</p> <p>b) relatives/on/I/used to/visit/my/weekends</p> <p>a) cinema/used to/ once/my/brothers/older/go/the/to/a week</p> <p>b) play/didn't/I/any/instrument/musical/use to</p>	<p>3'</p>
<p>9. <b>Metacognición:</b> Se mantienen los pares y responden oralmente: What' did you use to do on weekends?</p>	<p>2'</p>
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Plumones	
Pizarra	

SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN			
MY LAST SUMMER VACATION			
DURACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA	
90 minutos	NICE MEMORIES	19	
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce textos diversos con adecuación, cohesión y coherencia sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y el de los destinatarios</li> </ul>	Redacta actividades realizadas en vacaciones pasadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA																			
INICIO (15')	TIEMPO																		
<p>1. El/la docente pide que realicen un monólogo en tiempo pasado. Para realizar este ejercicio, el/la docente da a cada alumno tres tarjetas en blanco en las que ellos van a tener que escribir: el nombre de un personaje (real o imaginario), el nombre de un lugar y un tema con el que guarden relación. Un ejemplo de esto podría ser:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PERSONAJE</th> <th>LUGAR</th> <th>TEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Profesor</td> <td>Una clase</td> <td>Geografía de España</td> </tr> <tr> <td>Papá Noel</td> <td>Un trineo</td> <td>Los regalos</td> </tr> <tr> <td>Mujer / hombre</td> <td>Una oficina</td> <td>La máquina del café</td> </tr> <tr> <td>Cenicienta</td> <td>Un salón de baile</td> <td>Los zapatos</td> </tr> <tr> <td>Fidel Castro</td> <td>La Habana</td> <td>La revolución</td> </tr> </tbody> </table>	PERSONAJE	LUGAR	TEMA	Profesor	Una clase	Geografía de España	Papá Noel	Un trineo	Los regalos	Mujer / hombre	Una oficina	La máquina del café	Cenicienta	Un salón de baile	Los zapatos	Fidel Castro	La Habana	La revolución	1'
PERSONAJE	LUGAR	TEMA																	
Profesor	Una clase	Geografía de España																	
Papá Noel	Un trineo	Los regalos																	
Mujer / hombre	Una oficina	La máquina del café																	
Cenicienta	Un salón de baile	Los zapatos																	
Fidel Castro	La Habana	La revolución																	
<p>2. Cuando todos lo hayan hecho, se colocan las tarjetas en tres grupos: PERSONAJE, LUGAR y TEMA, y cada alumno debe ir cogiendo una tarjeta de</p>	4'																		

<p>cada grupo y crear un monólogo improvisado a partir de las tarjetas que le han tocado. A modo de ejemplo, se presenta a continuación un cuadro de posibles resultados de la mezcla de estas tarjetas:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PERSONAJE</th> <th>LUGAR</th> <th>TEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fidel Castro</td> <td>Un salón de baile</td> <td>La máquina del café</td> </tr> <tr> <td>Cenicienta</td> <td>Una oficina</td> <td>Los regalos</td> </tr> <tr> <td>Mujer / hombre</td> <td>Un trineo</td> <td>Geografía de España</td> </tr> <tr> <td>Papá Noel</td> <td>Una clase</td> <td>La revolución</td> </tr> <tr> <td>Profesor</td> <td>La Habana</td> <td>Los zapatos</td> </tr> </tbody> </table>		PERSONAJE	LUGAR	TEMA	Fidel Castro	Un salón de baile	La máquina del café	Cenicienta	Una oficina	Los regalos	Mujer / hombre	Un trineo	Geografía de España	Papá Noel	Una clase	La revolución	Profesor	La Habana	Los zapatos	
PERSONAJE	LUGAR	TEMA																		
Fidel Castro	Un salón de baile	La máquina del café																		
Cenicienta	Una oficina	Los regalos																		
Mujer / hombre	Un trineo	Geografía de España																		
Papá Noel	Una clase	La revolución																		
Profesor	La Habana	Los zapatos																		
3. Los demás alumnos tendrán que descubrir, a partir de su monólogo, quién es, dónde está y de qué habla.		10'																		
<b>DESARROLLO (65')</b>		<b>TIEMPO</b>																		
4. Cada estudiante recibe una hoja de aplicación (ver anexo 2) Deberán leer individualmente y completar los espacios en blanco con los verbos en tiempo pasado.		10'																		
5. Los estudiantes se unen en pares para verificar verbos en pasado.		5'																		
6. Los estudiantes desarrollan los ejercicios de comprensión de lectura.		15'																		
7. Los estudiantes se unen nuevamente en pares para comprobar las respuestas.		10'																		
8. Los estudiantes reciben hoja de aplicación con 2 ejercicios. El primero es un cuestionario con respuestas cortas.		10'																		
9. El/la docente modela las interacciones: A: <i>Did you sunbathe in the morning?</i> B: <i>did you stay at a hotel?</i> El cuestionario es aplicado a una sola persona. Formulan preguntas, anotan respuestas cortas y elabora una frase de acuerdo a la respuesta sea afirmativa o negativo.		15'																		
<b>CIERRE (10')</b>		<b>TIEMPO</b>																		
10. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente elabora un cuadro de doble entrada en la pizarra. El primer encabezado es de verbos regulares, el segundo encabezado de verbos irregulares. Los estudiantes voluntariamente escriben frases en cada recuadro.		5'																		
11. <b>Metacognición:</b> El/la docente plantea una pregunta por grupo. <i>Why do I use DID? When do I use did?</i>		5'																		
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>																				
No se asigna.																				
<b>RECURSOS</b>																				
Anexo 1 Cartulina																				

Taken from: [iscollective.com](http://iscollective.com)

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

<b>SESION</b>
<b>57</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>		
MY LAST SUMMER VACATION		
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>
45 minutos	NICE MEMORIES	19
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
Comprensión y producción oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés</li> </ul>	Expresa una situación breve en pasado de acuerdo al verbo indicado en juego de mesa <ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente cuenta una historia.	5'
2. Luego el/la docente forma grupos de cuatro integrantes donde los alumnos tienen que sacar los verbos de esa historia contada.	5'
<b>DESARROLLO (30')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. El/la docente escribe una lista de verbos comunes de uso diario en la pizarra: <i>Live, go, see, talk, decide, invite, eat, drink, sleep, think</i> . Al número de estudiantes que hay en la clase.	2'
4. Los estudiantes deberán crear una dramatización oralmente sobre una historia, usando los verbos de la pizarra. Uno a uno irá completando la historia.	10'
5. El/la docente inicia la historia con una oración de entrada tal como: <i>Once upon a time, a young man lived in a small house in the Woods</i> .	5'
6. Cuando la historia empieza a desenvolverse, escribe las formas pasadas al costado de la forma base en la pizarra.	8'
7. La clase se divide en parejas indicando a los estudiantes que tienen cinco minutos para formular sus preguntas sobre la dramatización utilizando el DID.	5'
<b>CIERRE (5')</b>	<b>TIEMPO</b>
8. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente precisa la estructura usada en la actividad: <i>What did you eat yesterday? I ate fish and chips</i> . El docente pregunta a los estudiantes por qué se usa DID.	3'
9. <b>Metacognición:</b> Se mantienen los grupos y responden oralmente: <i>How many irregular verbs do you know?</i>	2'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	

No se asigna.
---------------

<b>RECURSOS</b>
-----------------

Plumones
----------

Pizarra
---------

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>SESION</b>
<b>58</b>

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>		
WHAT DID YOU DO YESTERDAY?		
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>
90 minutos	NICE MEMORIES	20
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce textos diversos con adecuación, cohesión y coherencia sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y el de los destinatarios</li> </ul>	Redacta actividades que realizó la semana anterior <ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (15')</b>	<b>TIEMPO</b>
1. El/la docente propone una actuación. 2. Los estudiantes tendrán que hacer una actuación lo que hicieron ayer.	15'
<b>DESARROLLO (30')</b>	<b>TIEMPO</b>
3. Cada estudiante recibe una hoja de aplicación (ver Anexo 2) Deberán ver los imágenes y completar el ejercicio 1 con el pasado los verbos.	5'
4. Los estudiantes se unen en pares para verificar respuestas.	5'
5. Los estudiantes desarrollan el ejercicio 2 de manera individual. Responden preguntas de comprensión de lectura a nivel literal.	8'
6. Los estudiantes reciben plantilla para escribir el producto final. Escriben las actividades más resaltantes que hicieron la semana pasada.	10'
7. El/la docente modela ejemplo: <i>Last week I did many interesting things. On Monday I went to school in the morning and at night I went shopping with my mom and sister. On Tuesday, I had a presentation about Science at school. In the afternoon, I had lunch with my grandmother...</i>	2'
<b>CIERRE (10')</b>	<b>TIEMPO</b>
8. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente elabora un cuadro de doble entrada en la pizarra. El primer encabezado es de verbos regulares, el segundo encabezado de verbos irregulares. Los estudiantes voluntariamente escriben frases afirmativas o negativas en cada recuadro.	5'
	5'

<p>9. <b>Metacognición:</b> El/la docente plantea una pregunta por grupo. <i>In the reading “Eastern Holidays” In the last paragraph there is the expression What a relief!., Mention in which context we can use it, give examples orally.</i></p>	
<p><b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b></p>	
<p>No se asigna.</p>	
<p><b>RECURSOS</b></p>	
<p>Anexo 1 Taken from: <a href="http://iscollective.com">iscollective.com</a></p>	

GRADO 4° 5°
A2

SESION
60

SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN		
WHAT DID YOU DO YESTERDAY?		
DURACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
45 minutos	NICE MEMORIES	20
APRENDIZAJES ESPERADOS		
Comprensión y producción oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés</li> </ul>	Formulan preguntas como insumo para elaborar conversación sobre actividades que hicieron la semana pasada <ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO (10')	TIEMPO
1. El/la docente propone dinámica Remember yesterday? El/la docente coloca tiras de verbos en cualquier recipiente (caja, cartuchera, bolsa).	5'
2. Los estudiantes escogen una de las tiras de verbos, sin mirar el contenido y según el verbo formula una pregunta a su par. Ejemplo: <i>go to bed</i> - <i>Student A: What time did you go to bed yesterday?</i> <i>Student B: I went to bed at 11 PM</i>	5'
DESARROLLO (30')	TIEMPO
3. Los estudiantes se unen en pares y crean dialogo en base a la situación que elijan	15'
4. El/la docente modela interacciones: <b>Situation:</b> <i>go back to school</i> <b>a) meet classmates</b> <b>b) go by car</b> <i>Student A: Did you meet all your classmates the first day of class?</i> <i>Student B: No, I didn't. Some classmates were absent</i> <i>Student A: Did you go by car to school?</i> <i>Student B: No, I didn't. I took public transportation</i>	15'
5. Los estudiantes salen en la pizarra para realizar dicho diálogo.	15'
CIERRE (5')	TIEMPO
6. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente pregunta de manera aleatoria: What did you eat yesterday? El/la estudiante que responde, tiene el turno para formular una pregunta a otro estudiante.	3'

7. <b>Metacognición:</b> Se mantienen los grupos y responden oralmente: How many irregular verbs do you know?	2'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Plumones Pizarra	

<b>GRADO 4° 5°</b>
<b>A2</b>

<b>SESION</b>
<b>61</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS**

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>			
ASKING FOR PRICES			
<b>DURACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>NÚMERO DE SEMANA</b>	
90 minutos	SHOPPING	21	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende textos variados de complejidad diversa relacionados con temas de la realidad y expresado en un lenguaje variado</li> </ul>	Resuelve cuestionario de comprensión de lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<b>INICIO (15')</b>	
1. El/la docente muestra los flash cards a los estudiantes con las prendas de vestir.	10'
2. El /la docente propone identificar el título de la nueva unidad.	5'
<b>DESARROLLO (65')</b>	
3. Los estudiantes toman hoja de aplicación (ver anexo 2) para preparar producto final.	5'
4. Leen el diálogo y analizan el contexto para decidir con qué palabra completar.	10'
5. Los estudiantes desarrollan ejercicios de comprensión de lectura.	20'
6. Los estudiantes se unen en pares para verificar respuestas.	15'
7. Los estudiantes intercambian hojas de aplicación y ensayan conversación.	15'
<b>CIERRE (10')</b>	
8. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente elabora un cuadro de doble entrada y pregunta a los estudiantes mencionen las frases que dice el vendedor y frases que usa el cliente.	3'
9. <b>Metacognición:</b> El/la docente propone la pregunta: <i>What word o new phrase did I learn today?</i>	2'
<b>TAREA A TRABAJAR EN CASA</b>	
No se asigna.	
<b>RECURSOS</b>	
Anexo 2 Taken from: islcollective.com	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE – INGLÉS

TÍTULO DE LA SESIÓN			
ASKING FOR PRICES			
DURACIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA	
45 minutos	SHOPPING	21	
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Comprensión y producción oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés</li> </ul>	Conversan en el contexto de compra y venta de un producto usando frases y vocabulario pertinente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formativa</li> <li>Sumativa</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO (10')	
1. El/la docente reparte a los estudiantes una hoja con una canción y les hace escuchar para practicar la pronunciación.	5'
2. Los estudiantes toman un sobre en el cual encontrarán tiras con frases para armar la canción para luego cantar.	5'
DESARROLLO (30')	
3. Los estudiantes toman otro sobre en el cual encontrarán tiras con frases para armar diálogo entre vendedora y cliente (ver anexo 2-el/la docente recorta las frases por las líneas punteadas)	2'
4. Se unen en pares y ordenan diálogo.	20'
5. Los estudiantes forman grupos y leen el diálogo, intercambiando roles de cliente y vendedor.	8'
CIERRE (5')	
6. <b>Retroalimentación:</b> El/la docente modela pronunciación de palabras que apuntó mientras monitoreaba.	3'
7. <b>Metacognición:</b> Se mantienen los grupos y responden oralmente: <i>Which form of payment did you learn? What phrases did I learn to talk about the characteristics of shoes?</i>	2'
TAREA A TRABAJAR EN CASA	
No se asigna.	
RECURSOS	
Plumones Pizarra	

Estudiantes del 4° grado tomando el pre test



Estudiantes del 5° grado tomando su pre test





Dando instrucciones sobre el cuestionario



Apoyando las inquietudes de los estudiantes



Trabajando en grupo para una actuación



Foto general de profesores y estudiantes