UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LOS JUEGOS DE TELEVISIÓN (PROGRAMAS DE CONCURSOS DE CONOCIMIENTO, GAME SHOWS) Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PARTICULARES DANIEL GOLEMAN DE JULIACA Y JENS KNUDSEN DE AREQUIPA.

TESIS PRESENTADA POR LOS BACHILLERES:

MAMANI LAROTA, GROVER

TIPO GALINDO, MARI LUZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE IDIOMAS (INGLÉS – FRANCÉS).

AREQUIPA – PERÚ

2016

DEDICATORIA

A nuestros padres por el apoyo incondicional que nos han brindado en cada momento.

A nuestros colaboradores, que con su dedicación y trabajo nos brindaron el tiempo y los medios necesarios para culminar esta investigación. A la vida, por ser siempre una oportunidad; para crecer y realizar nuestras metas.

AGRADECIMIENTO

Expresar nuestro más profundo y sincero agradecimiento a nuestra alma mater la UNSA por el financiamiento de esta investigación fijado en el contrato de subvención n° 97-2016-UNSA en la primera convocatoria "Tesis para optar el título profesional". Así también, a Cienciactiva por haber guiado y monitoreado la presente investigación.

De manera especial al Dr. Ángel Mogrovejo Flores y al Dr. Gabriel Vela Zuico, por el apoyo y soporte en el asesoramiento.

A todas las personas que de un modo u otro nos han apoyado en la realización de esta investigación.

Por último, queremos agradecer la colaboración de los Directores de las Instituciones Educativas Particulares "Daniel Goleman y Jens Knudsen" de las ciudades de Juliaca y Arequipa respectivamente.

INTRODUCCIÓN

Señor Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Señores Catedráticos miembros del Jurado:

Cumpliendo con las normas y procedimientos establecidos para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, presentamos a vuestra consideración nuestra tesis titulada: "LOS JUEGOS DE TELEVISIÓN (PROGRAMAS DE CONCURSOS DE CONOCIMIENTO GAME SHOWS) Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PARTICULARES DANIEL GOLEMAN DE JULIACA Y JENS KNUDSEN DE AREQUIPA". Tesis con la que aspiramos obtener el título profesional de licenciado en educación de la especialidad de idiomas (Inglés – Francés).

El trabajo de investigación realizado pretende dar a conocer el impacto de los GAME SHOWS (juegos de televisión) en el aprendizaje del vocabulario inglés. Ya que, la televisión ocupa un lugar privilegiado en el entretenimiento de los niños, tanto como lo es el internet, en la actualidad se ha visto un incremento de concursos televisivos, o los llamados "programas concurso" donde ciertos participantes tienen retos competitivos de fuerza entre otros, su contraparte aunque menos consumida goza de gran aceptación entre el público adolescente y el adulto que son los GAMES SHOWS (programas concurso de conocimiento), esta última a diferencia del primero, es sobretodo educativo, cultural y unifica la educación con el entretenimiento, premisa que nos ha llevado también a la ejecución de este proyecto de investigación, unir el entretenimiento y la educación, dos armas que no tienen por qué ir distantes uno del otro sino al contrario, esto permitirá incrementar el interés por el curso de inglés, motivará el aprendizaje de los alumnos en cuanto al vocabulario.

Consideramos al vocabulario más importante que la gramática y de vital importancia, así como la pronunciación, lo aseveramos así, puesto que para poder entender un idioma es vital saber vocabulario de lo contrario, no podríamos aprender la lengua meta. Por ejemplo, si alguien quiere saber cómo es que se dice un objeto en otro idioma, termina diciendo: "¿Cómo se dice esto en este idioma?" la base para aprender esta en conocer vocabulario,

pero no vocabulario académico o especializado, sino aquel que usamos en nuestro diario que hacer, el que es familiar, palabras que usamos y reconocemos a diario y finalmente eso es lo que aprendemos en la adquisición de un nuevo idioma, otro claro ejemplo son los niños, se escucha que preguntar a sus padres cuando ellos están aprendiendo a hablar, sobre el nombre de los objetos, personas u animales, es así que luego de escuchar cómo se llaman los objetos y escucharlo varias veces, es que recién empiezan a hablar y sobre todo lo más importante escuchando vocabulario es que empiezan a entender el idioma en adquisición, luego pronunciará sus primeras palabras (primer vocabulario) palabras sueltas sin gramática, está la adquirirá luego de tener vocabulario para poder formar sus primeras oraciones, pero también aquí se resalta que el vocabulario va de la mano con un aspecto importante que es "el escuchar". Los niños no pronuncian, si no, lo primero que hacen es escuchar, luego recién pronuncian pero esta pronunciación no es correcta muchas veces, puesto que incluso la pronunciación está sujeto primero al vocabulario y al escuchar estos en la etapa inicial, lo mismo sucederá en los niños y adultos si no posee vocabulario no podrá entender lo que se dice en la lengua meta.

En el capítulo I se abordaron aspectos generales sobre la educación, la enseñanza, el aprendizaje, tipos de aprendizaje, los factores que intervienen en el aprendizaje, estilos de aprendizaje, los materiales, los tipos de materiales.

Se esboza el tema que atañe a la investigación con respecto a la televisión y su influencia en la sociedad peruana, los inicios de la televisión y sus fines educativos, y con profundidad los juegos empleados en la investigación aspectos como la historia y formato de los juegos televisivos (game shows) más famosos y populares de todos los tiempos, los cuales fueron empleados algunos de ellos, como "Quien quiere ser millonario", "Password", "El valor de la verdad" "Cien peruanos dicen" "La máquina del millón", luego se describe el juego y sus funciones en lo educativo.

En cuanto al vocabulario se definen aspectos como la competencia léxica, los paradigmas lingüísticos, los planos del vocabulario: fonológico, morfológico, semántico y pragmático, tipos de vocabulario, niveles del vocabulario en la Educación Básica Regular: básico, intermedio y avanzado. Definiendo estos conceptos se profundiza en el aprendizaje y enseñanza del inglés como segunda lengua, las políticas lingüísticas en cuanto a la enseñanza del inglés, el diccionario, los juegos de vocabulario, etc.

En el capítulo II se aborda el marco operativo de la investigación, el tema de la investigación, el enunciado de la investigación, los objetivos, la justificación, hipótesis, variables, método, técnicas, tamaño de la muestra, definiendo esto se pasará al análisis e interpretación de cuadros estadísticos primero de la encuesta realizada a los alumnos, luego pasará al análisis e interpretación de cuadros estadísticos de test de entrada y salida aplicada a los alumnos a los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de las Instituciones Educativas Particulares Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa. Finalmente, se analizará los cuadros descriptivos de la aplicación de T de student en las pruebas.

En el capítulo III, se encuentra la propuesta de creación y diseño de una página web, sobre la utilización de los juegos de televisión como estrategia para la enseñanza del vocabulario, en este capítulo se describen los objetivos, las metas, beneficiarios, los temas a desarrollar, los recursos, materiales, etc. Finalmente, se presentan las conclusiones y sugerencias a las que se llegó luego de aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje de vocabulario de la lengua inglesa.

ÍNDICE

DEDICATORIA 2
AGRADECIMIENTO 3
INTRODUCCIÓN 4
ÍNDICE 7
EDUCACIÓN, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS 10
1.1. CONCEPTO DE EDUCACIÓN 10
1.1.1. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE 11
1.1.1.1. ENSEÑANZA 11
1.1.1.2. APRENDIZAJE 12
1.1.2. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE 12
1.1.2.1. TIPOS DE APRENDIZAJE 14
1.1.2.2. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR 16
1.1.2.2.1. FACTORES COGNITIVOS 16
1.1.2.2.2. FACTORES AFECTIVOS Y SOCIALES 17
1.1.2.2.3. FACTORES AMBIENTALES 17
1.1.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS 17
1.1.4. MATERIALES EDUCATIVOS 17
1.1.5. MATERIALES TECNOLÓGICOS 18
1.1.5.1. TELEVISIÓN 18
1.1.5.2. ANTECEDENTES DE LA TELEVISIÓN COMO FORMA EDUCATIVA 19
1.1.5.3. LOS PROGRAMAS CONCURSO (GAME SHOWS) 19
1.1.5.3.1. QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO 20
1.1.5.3.2. PASSWORD 21
1.1.5.3.3. EL VALOR DE LA VERDAD 23
1.1.5.3.4. CIEN PERUANOS DICEN 24
1.1.5.3.5. LA MÁQUINA DEL MILLÓN 26
1.1.6. DEFINICIÓN JUEGO 27
1.1.6.2. EL JUEGO DIDÁCTICO 28
1.1.6.3. El JUEGO COMO ESTRATÉGICA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE INGLÉS 28
1.1.6.4. RAZONES PARA USAR EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS 29
1.2. EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO 30
1.2.1. Concepto de vocabulario 31
1.2.2. La competencia léxica 31
1.2.3. El vocabulario en los paradigmas lingüísticos 32
1.2.3.1. El paradigma clásico (La gramática tradicional) 33
1.2.3.2. El paradigma estructuralista 34
1.2.3.3. El paradigma generativista 34
1.2.4. Planos del Vocabulario 36

1.2.4.1. Fonológico y ortográfico 36
1.2.4.2. Morfológico y sintáctico 37
1.2.4.3. Semántico 37
1.2.4.4. Pragmático 38
1.2.5. Tipos de vocabulario 38
1.2.6. Niveles del vocabulario en la Educación Básica Regular. 39
Nivel elemental 39
Nivel básico 39
Nivel intermedio 40
1.2.6.1. Nivel avanzado 41
1.2.7. Aspectos lingüísticos del vocabulario 42
1.3. APRENDIZAJE Y ADQUISICIÓN DE UN IDIOMA 43
1.3.1. ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA 43
1.3.2. SEGUNDA LENGUA 44
1.3.3. Exposición al idioma 45
1.3.4. Hipótesis del aprendizaje del vocabulario 46
1.3.4.2. La enseñanza explícita 46
1.3.5. Enfoque didáctico del vocabulario 46
1.3.6. Aprendizaje por inmersión 47
1.3.7. Selección léxica 47
1.3.8. Estrategias de aprendizaje del idioma 47
1.3.9. El uso del diccionario 48
1.3.10. Juegos de vocabulario 49
1.3.11. Metodología y recursos didácticos 50
1.3.12. Los juegos lingüísticos 51
1.3.13. Estrategias de enseñanza/aprendizaje del vocabulario 51
CAPÍTULO II 53
MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN 53
2.1. Determinación del problema 53
2.2. Justificación 54
2.3. Preguntas rectoras 56
2.4. Antecedentes de la investigación 57
2.5. Objetivos 58
2.5.1. Objetivo general 58
2.5.2. Objetivos específicos 58
2.6. Hipótesis. 59
2.7. Variables. 59
2.7.1. Variable Independiente 59
2.7.2. Variable dependiente 59
2.7.2.1 indicadores 59

2.8. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN 60
2.9. TÉCNICAS 60
2.10. INSTRUMENTOS 61
2.11. POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 61
2.12. MUESTRA 62
2.13. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS 62
2.14. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 64
2.15. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE PRE / POST TEST 83
2.16. ANÁLISIS DE DATOS MEDIANTE DISTRIBUCIÓN DE T DE STUDENT 106
OBSERVACIONES FINALES 112
CAPITULO III 113
ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS 113
3.1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO 113
3.2. NATURALEZA DEL PROYECTO 113
3.3. FUNDAMENTACIÓN 113
3.4. OBJETIVOS 114
3.4.1. OBJETIVO GENERAL 114
3.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 114
3.5. METAS… 115
3.6. LOCALIZACIÓN 115
3.7. BENEFICIARIOS 115
3.7.1. INTERMEDIOS 115
3.8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS 116
3.9. CONTENIDOS 116
3.9.1.2. Password 117
3.9.1.3. El valor de la verdad 118
3.12. RECURSOS 120
3.12.1. PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN DE LA PÁGINA 120
3.12.2. RECURSOS DIGITALES 120
Página web 120
3.12.3. RECURSOS MATERIALES 121
3.12.4. FINANCIAMIENTO 121
CONCEPTO 121
CONCLUSIONES 122
SUGERENCIAS 123
BIBLIOGRAFÍA 124

CAPÍTULO I

EDUCACIÓN, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS

1.1. CONCEPTO DE EDUCACIÓN

La educación según la Rae (Real Academia de la Lengua Española) la define como la crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes (RAE, 2014). Entonces, según esta afirmación la educación está ampliamente relacionada con la enseñanza, la instrucción y la crianza que se imparte desde niños.

La educación es entonces un proceso constante de aprendizaje y enseñanza a lo largo de toda la vida y que también contribuye en la formación integral de las personas y en el desarrollo de sus potencialidades, creación de cultura, desarrollo de la familia y de la comunidad. La educación se desarrolla tanto en instituciones educativas, así como, en diferentes ámbitos de la sociedad (Constitución Política del Perú, 1993). No sólo se aprende en la escuela, sino también en la vida misma, a través de la experiencia y la conciencia.

Según Jean Jacques Rousseau: "*La educación es efecto de la naturaleza, de los hombres o de las cosas. La de la naturaleza es el desarrollo interno de nuestras*

facultades y nuestros órganos; la educación de los hombres es el uso que nos enseñan éstos a hacer de este desarrollo; y nuestra experiencia propia nos da a conocer acerca de los objetos cuya impresión se recibió, es la educación de las cosas" (Rousseau, 1762) La naturaleza es lo exterior y la educación lo interior, la aproximación al aprendizaje es a través de la experiencia.

Rousseau (1762) afirma que la educación es un arte, casi es imposible su logro, puesto que de nadie pende el concurso de causas indispensables para él. Todo cuanto puede conseguirse a fuerza de diligencia es acercarse más o menos al propósito; pero se necesita suerte para conseguirlo. Con esto nos dice también que mucho depende de la fuerza, las ganas de querer aprender, también hace referencia al propósito de lo que se quiere aprender.

La educación, no es otra cosa que un hábito, sino entonces ¿Por qué hay personas que se olvidan de su educación y la pierden, mientras que otras la conservan, la retienen? La respuesta a esta pregunta es la constancia y persistencia en el aprendizaje de lo que se quiere lograr, el aprendizaje no se fija si no se práctica o repasa lo aprendido constantemente, para el caso de la investigación se busca que los estudiantes fijen el vocabulario básico de la lengua inglesa.

1.1.1. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Es importante diferenciar estos dos conceptos estrechamente relacionados.

1.1.1.1. ENSEÑANZA

Enseñar en su sentido más extenso significa instruir, educar, preparar para la vida y el trabajo (I. Mazarío & A. Mazarío) Desde el punto de vista escolar, se podría denominar científicamente como el proceso de enseñanza que es dirigido conscientemente, y preparar así al individuo para asumir la responsabilidad de su autoformación en el cambiante contexto científico-tecnológico; Consiste entonces, en preparar al individuo en el desarrollo de habilidades y competencias a lo largo de su vida, se trata pues, de una educación constante que tenga en cuenta promover el desarrollo biológico, cognitivo y social del individuo.

1.1.1.2. APRENDIZAJE

Por otra parte el aprender se considera un proceso de construcción y reconstrucción de saberes sobre objetos, procesos y fenómenos por parte del sujeto que aprende al adquirir, no sólo conocimientos, sino también formas de comportamiento, aptitudes, valores, etc., todo ello en correspondencia, con sus conocimientos previos, experiencias, motivaciones, intereses, contexto socio-cultural, etc.

1.1.2. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La capacidad del ser humano de transmitir sus conocimientos y experiencias le ha dado una gran ventaja, la de enseñar y aprender. Sin embargo, el binomio que se forma entre enseñar y aprender no es cosa simple, razón por la cual en las comunidades de profesionales y de educadores tienen lugar importantes debates e intercambios sobre el tema.

Como consecuencia de esta polémica se establecen dos puntos de vista, el más aceptado o compartido, sostiene que la enseñanza y el aprendizaje se constituyen en una unidad didáctica y dialéctica, enfocándolos como dos procesos no antagónicos, sino complementarios (Klingberg, 1980; Berrier et al., 1987; Klingler y Vadillo, 1997; Gallego, 1999; Zilberstein. et al., 1999; Perales et al., 2000; Mota, 2004 Citado en la obra Mazarío & Mazarío).

Desde otra perspectiva, se plantea que enseñar y aprender son dos procesos diferentes. Se dice que **Enseñar** hace referencia a las condiciones y acciones docentes externas al sujeto, dirigidas a provocar algún tipo de modificación en su sistema cognoscitivo o afectivo, mientras que **Aprender** hace referencia las modificaciones internas del individuo. Mientras que en la primera es dar, en la segunda es recibir. Mientras que una es externa (enseñar) la otra es interna (aprender).

De esta manera, una adecuada organización de la enseñanza no garantiza un buen aprendizaje, ya que este depende, en última instancia, de los factores internos del

sujeto que aprende, como su nivel cognitivo, motivación, que condicionan el efecto favorable o no de la enseñanza. Ahora bien, más que cuestionarnos la validez o no de una u otra posición, se considera oportuno indicar que enseñar y aprender, aunque no son sinónimos, más bien se trata de dos facetas complementarias. De ahí que el desarrollo socio-cultural se vaya prestando en diferentes contextos humanos dentro de los cuales se enmarcan distintas formas de enseñar y aprender. El desarrollo humano se realiza en la convergencia de las interacciones que se establecen entre él y todos los recursos humanos y materiales que su contexto le ofrece.

En esta línea, se entiende el proceso de enseñanza-aprendizaje como un fenómeno universal requerido para la continuidad cultural, a través de una generación que prepara a otra que le sucede. Fundamentalmente, su objetivo es producir un cambio que puede ser de la ignorancia al saber, de reconstruir nuevos conocimientos a partir de lo previamente conocido. Se puede resumir diciendo que es un proceso socio-cultural, del cual se comparten significados.

CONCEPTOAPRENDIZAJE

Varios autores han definido el aprendizaje:

"*El aprendizaje significativo es cuando los nuevos conocimientos se vinculan de una manera clara y estable con los conocimientos previos de los cuales disponía el individuo*" (Zubiría, 1990). Este autor propone un aprendizaje valedero, compresible que implique la aplicación del conocimiento previo en el nuevo.

Según (Días & Hernández, 1998) "Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos, experiencias previas y familiares que ya poseen en su estructura de conocimiento cognitivo". Como el anterior autor comparten la previa experiencia como punto clave que fortalece el aprendizaje a través de la práctica.

El aprendizaje es una forma de "*Institución socializadora y de enseñanza del niño en la cultura particular del grupo o clase social a la que pertenece. La familia modela al niño conforme a la variedad cultural a la que pertenece*" (Rivera, 1987, citado en

Flores, 2010). La familia es entonces el primer lugar de aprendizaje, pues en este donde empezará a conocer el mundo.

"*Es la acción voluntaria y reflexiva del sujeto para adentrase u apoderarse de algunas experiencias y adquirir una forma de conducta y modificar otra anterior*" (Rodríguez, 1969).

1.1.2.1. TIPOS DE APRENDIZAJE

Según la "Escuela conductual" (una de las corrientes en teoría del aprendizaje del conductismo) el aprendizaje se divide en:

Aprendizaje Racional, Cognoscitivo o Intelectual: Este tipo de aprendizaje requiere de la utilización de procesos mentales en los que intervienen: la memoria, percepción y el razonamiento. Ejemplo: Los individuos con habilidades para resolver problemas matemáticos, físicos, químicos, etc.

Aprendizaje Social o Asociativo: Este tipo de aprendizaje permite al individuo relacionarse con sus congéneres, requiere de la utilización de proceso de interacción social, depende en gran medida de las costumbres, hábitos de la sociedad. Ejemplo: aprender determinada forma de saludo en una sociedad (puesto que el saludo forma parte de la cultura de una sociedad) y que además, es diferente en cada cultura.

Aprendizaje Actitudinal, Aprendizaje Afectivo: Este tipo de aprendizaje es en el que intervienen las experiencias emocionales, comportamientos actitudinales en cuanto a los valores e ideales, es relativa ya que depende del individuo si acepta o rechaza determinados temas u objetos, por ejemplo si a un individuo le gusta el arte plástico puede que a otro no, para unos es apreciable mientras que para otros no.

Aprendizaje Motriz: Este tipo de aprendizaje consiste en el dominio y regulación de los movimientos el sujeto debe ser capaz de sistematizar los movimientos corporales para realizar determinadas actividades en las que el individuo puede sobresalir, ejemplo de este tipo de aprendizaje son los futbolistas, o cualquier deportista, ya que los deportes exigen un dominio y control sobre las funciones del cuerpo.

Aprendizaje por Recepción: Este tipo de aprendizaje consiste en la recepción de información del individuo, como por ejemplo cuando va a una charla, se recibe información, donde no existe retroalimentación otro ejemplo bien claro podría ser cuando un alumno recibe clases según el método tradicional el profesor dicta la clase mientras los alumnos prestan atención, o escriben y no hay participación.

Aprendizaje por Descubrimiento: Este tipo de aprendizaje consiste en el descubrimiento del aprendizaje por el individuo, ya sea por casualidad o por causalidad cuando se descubre un nuevo conocimiento, un ejemplo claro de este podría ser el descubrimiento del fuego por el hombre, o cuando un sujeto en base a teorías resuelve determinado problema sea este de las ciencias exactas o sociales, está claro que se podría aplicar a los trabajos de investigación, como en donde se pretende innovar y en el camino claro está descubrir nuevos conocimientos útiles aplicados a la educación.

Aprendizaje Repetitivo o Mecánico: Este tipo de aprendizaje consiste en la repetición de la información, en la Universidad Nacional de San Agustín por ejemplo gran parte de los alumnos utilizan este tipo de aprendizaje para las exposiciones donde los alumnos graban los conceptos y los recitan al pie de la letra, en cuanto al idioma, por ejemplo, se da el caso del método donde el profesor pide a los alumnos repetir determinado vocabulario en inglés, lo cual aburre al estudiante y sólo logra memorizar para el momento, lo mismo con los profesores de geografía que aprenden lugares bajo este tipo de aprendizaje, en el presente trabajo se propone, por ejemplo que el vocabulario no sea

repetitivo sólo para el momento si no aplicable a la vida real, y de forma divertida a través, de los juegos de televisión.

Aprendizaje significativo: Este tipo de aprendizaje consiste en un aprendizaje relacional, desde este punto de vista, el conocimiento no es aislado sino útil a otras áreas, el aprendizaje llega a ser significativo, por lo aplicable a otros campos, lo que lo hace más entendible y holístico, para el caso de los *Idiomas* podría ser que si un individuo aprende inglés, podría estudiar literatura en inglés, historia en inglés, geografía en inglés, y como es obvio estudiar inglés en el idioma inglés (un metalenguaje) con esto se pretende decir, que no es adecuado la enseñanza de un idioma en otro idioma, es decir, que el aprendizaje de un idioma es significativo para el caso de aprender inglés cuando se estudia en inglés y no es español, esto porque además de que el alumno aprende gramática, vocabulario, etc. Le será más significativo si es estudiado en el idioma en el que se pretende alcanzar la competencia lingüística.

1.1.2.2. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR

En el aprendizaje escolar intervienen diversos factores que permiten el aprendizaje que influyen en éste, además las características de cada individuo como la falta de atención, alimentación, el ambiente, etc.

1.1.2.2.1. FACTORES COGNITIVOS

Aquí intervienen procesos cognitivos, la memoria, percepción, atención y la experiencia.

- **Concentración:** cuando el sujeto está enfocado a lo que quiere aprender

- **Memorización:** cuando el sujeto puede almacenar información pasada y lo puede utilizar en determinado momento

1.1.2.2.2. FACTORES AFECTIVOS Y SOCIALES

Aquí intervienen procesos afectivos, los sentimientos, emociones, motivación, voluntad, etc.

- **Actitud:** Predisposición del individuo a percibir, sentir o comportarse de forma específica según las circunstancias, las actitudes relacionadas con el aprendizaje de un idioma son por ejemplo: La confianza al hablar, ser curioso, el interés, la seguridad, entusiasmo.

- **Motivación:** Tener el ánimo de realizar determinada acción

- **Voluntad:** Acto intencional de lograr algo.

1.1.2.2.3. FACTORES AMBIENTALES

Son factores exógenos que favorecen o no el aprendizaje de los alumnos, como el ambiente adecuado de aprendizaje, sin ruido, con espacio adecuado, ventilación, la luz, inmueble pertinente, etc.

1.1.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Las estrategias inducen a generar en los estudiantes, procesos metacognitivos, que permitan utilizar sus propias estrategias para que siga aprendiendo, y por otro lado "el docente debe ser capaz de generar diferentes actividades que permitan al desarrollo de la capacidad de los estudiantes" (Quispe, 2012).

1.1.4. MATERIALES EDUCATIVOS

Los materiales son todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, éstos, estimulan los sentidos, motivan el aprendizaje y moviliza el pensamiento.

Los materiales didácticos son medios auxiliares que apoyan el proceso de aprendizaje, y tienen diversos fines como: facilitar la adquisición de conocimientos, motivar el aprendizaje, estimular la imaginación, promover actividades recreativas y de reflexión.

1.1.5. MATERIALES TECNOLÓGICOS

Materiales audiovisuales: son los materiales en los que intervienen el oído y la vista, la combinación de la imagen y sonido cuyo fin en la educación es informar nuevos conocimientos o coadyuvar en el desarrollo y transmisión de este.

1.1.5.1. TELEVISIÓN

CONCEPTO

La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia cuya transmisión puede ser efectuada por medio de ondas de radio, por redes de televisión por cable, televisión por satélite. El receptor de las señales es el televisor (Wikipedia, enciclopedia virtual, modificada por última vez el 2 dic 2015 a las 16:44.)

Se le atribuye la invención de la televisión al escocés John Logie Baird, y en 1929 se iniciaron las transmisiones por intermedio de B.B.C de Londres, y se experimentó desde 1842. En los Estados Unidos se desarrolla la televisión a partir de 1945 y al Perú llegó el 17 de enero de 1958 con el primer canal 7RPT (Hoy TV PERÚ), cuyos inicios tuvieron programas culturales y educativos.

"*Con la llegada de la televisión a colores en 1952, no sólo sirvió de entretenimiento además de ser educativa para la enseñanza de varios temas como: ciencias literatura, biología, anatomía, zoología y acciones de alfabetización*" (en Moscoso Uduardo. Periodismo escolar UNSAAC Cusco 1974 Citado por Mamani, 2012). Eso indica que en un principio la televisión cumplió un rol educativo que con el tiempo fue decayendo ya que actualmente se encuentra pocos programas educativos.

1.1.5.2. ANTECEDENTES DE LA TELEVISIÓN COMO FORMA EDUCATIVA

En 1950 en Lima en el hospital Obrero con motivo del XVIII congreso de cirugía se utilizó el televisor como material ilustrativo de explicación médica.

1.1.5.3. LOS PROGRAMAS CONCURSO (GAME SHOWS)

Los "Programas de concursos" o también conocidos como "Game shows" o también "Quiz Shows", originalmente debido a que la mayoría se trataba de juegos de preguntas y respuestas, que luego derivaron a juegos de palabras y apuestas.

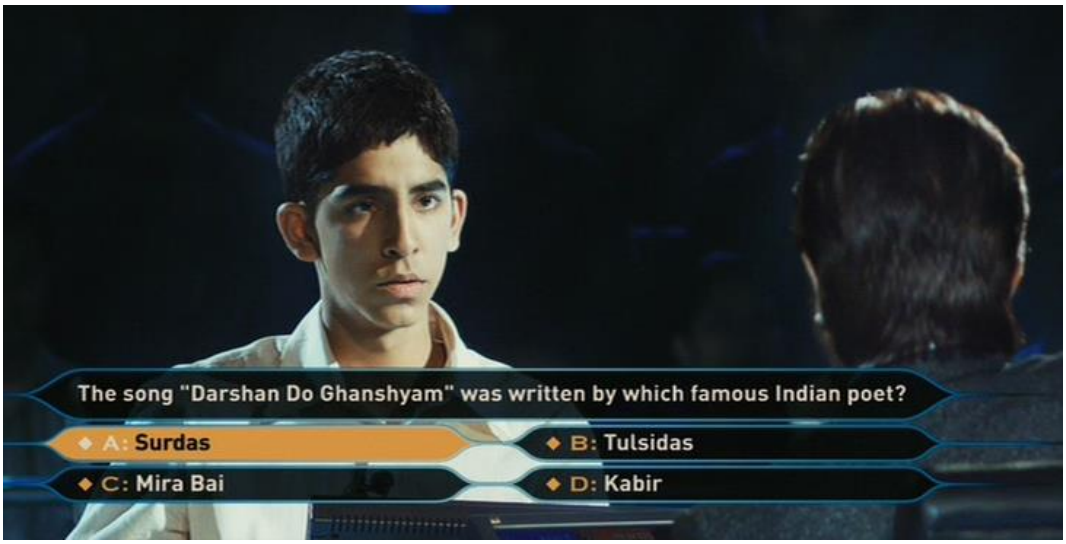
"Son formato de programas de televisión o radio en el cual uno o más participantes (miembros del público o celebridades) realizan una serie de actividades para obtener puntos, los cuales serán canjeados a cambio de premios" (Wikipedia, enciclopedia virtual, modificada por última vez el 10 jun 2015 a las 15:03).

El concursante o equipo que obtenga más puntos es recompensado con premios como dinero en efectivo, vacaciones, y productos proporcionados normalmente por los patrocinadores del programa, quienes usualmente lo hacen por los propósitos de publicidad. Estos programas son generalmente franquicias creadas en un cierto país, siendo pionero de éstos los Estados Unidos.

HISTORIA DE LOS PROGRAMAS DE JUEGOS (GAME SHOWS) EN TELEVISIÓN

Los Estados Unidos fueron los pioneros en este tipo de programas de concursos televisivos, comenzaron a transmitirlos entre la década de 1940 y 1950, derivados de otros ya realizados en las radios de ese país.
Entre los principales programas concurso más conocidos a nivel mundial están:

1.1.5.3.1. QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO (*WHO WANTS TO BE A MILLONAIRE)*



Fuente: google imágenes

Historia de "Quién quiere ser millonario"

Es un programa de concursos en la televisión basado en el formato de preguntas y respuestas, que ofrece premios en efectivo por responder correctamente a una serie de preguntas de opción múltiple con dificultad creciente, originado en el Reino Unido en 1998, formato ideado por David Briggs, Steven Knight, y Mike Whitehill (Wikipedia, enciclopedia virtual, modified on 24 October 2015, at 01:23)

Quizá el programa concurso más conocido a nivel mundial, famoso también por la película "Slumdong MIllonaire" o "Quién quiere ser millonario" en español, es la franquicia de televisión con la mayor proyección internacional de todos los tiempos, después de haber sido transmitido el formato en más de 100 países en todo el mundo incluso aquí en el Perú se jugó y se emitió por "Red global" entre los años 2001 y 2002, conducido por Güido Lombardi.

Metodología de "Quién quiere ser millonario"

Materiales: Proyector multimedia, laptop

Participantes: soló uno por juego (originalmente), pero participa el público en los comodines (ventajas a favor del participante) además, existe el juego en grupo también, es decir, no hay un número específico.

Presentador: El profesor

Hay 15 preguntas, divididas en 3 niveles, de conocimiento general y de dificultad creciente. En cada pregunta se cuenta con 4 opciones de respuesta: A, B, C y D. si el concursante acierta, pasa a la pregunta siguiente, cada 5 preguntas respondidas de manera correcta se alcanza un nivel, los premios no son acumulativos, sino que va incrementándose el dinero conseguido con cada respuesta correcta (para la aplicación en el aula en lugar de dinero se suman puntos en participación)

El juego termina cuando el concursante contesta a una pregunta incorrectamente, decide no responder a una pregunta, o responde a todas las preguntas correctamente. Con este juego se desarrolla el vocabulario a través de opciones múltiples que el participante elije. En el presente trabajo se les preguntó por el vocabulario realizado en las sesiones de aprendizaje, por ejemplo, en el tema "las profesiones" se formuló preguntas como. ¿Which person help a doctor in the hospital? ¿Qué persona ayuda a un doctor en un hospital? La respuesta estará en una de las 4 alternativas.

1.1.5.3.2. PASSWORD

Fuente: google imágenes

Historia de "Password"

Password, fue un programa de televisión estadounidense creado por Bob Stewart (Wikipedia, enciclopedia virtual, This page was last modified on 14 June 2015, at 00:14.*)* fue transmitido entre 1961–1967 que dio origen a programas posteriores como "Password plus" (1979), "Super password" (1984), "Million dollar password"

(2008) este último se juega actualmente en diversos países con el mismo formato la más próxima a nuestra geografía sería México donde es conocido como “Password, la palabra secreta”.

Metodología de Password

Materiales: Proyector multimedia, laptop

Participantes: compiten 2 parejas total 4 personas (original), pero se puede jugar en grupo también (variación intencional para el caso de la aplicación del juego en el aula)

Presentador: Profesor

Una pareja formada por un concursante y un invitado famoso compite contra otra pareja de las mismas características. El objetivo del concurso es adivinar palabras secretas, passwords, que sólo uno de los miembros de la pareja conoce. En un tiempo 30 segundos, un miembro se encuentra de espaldas al proyector y el otro mirando hacia él, le da una pista con una palabra diferente ejemplo: si la palabra fuera “fútbol” una pista dada podría ser “bola”, otra “jugador” pero el que dicta la palabra no puede pronunciar palabras que tengan la misma raíz que la palabra a adivinar. (Por ejemplo, no se puede decir "brazo" para adivinar el password "abrazar") con este juego se desarrolla el vocabulario a través de pistas. En el presente trabajo se realizó con vocabulario realizado en las sesiones de aprendizaje.

1.1.5.3.3. EL VALOR DE LA VERDAD

Fuente: google imágenes

Historia de "El valor de la verdad"

Conocido en Sudamérica como *Nada más que la verdad* o (su original: *Nothing but the truth*) es un game shows británico emitido por primera vez en el 2007 creado por Howard Schultz (Wikipedia, enciclopedia virtual, This page was last modified on 14 March 2015, at 01:23.*)* el juego se basa en unas 21 preguntas que se le formula a un soló concursante que tendrá como dos únicas opciones sí o no, este programa se jugó también en la televisión peruana, su adaptación fue conducido por el periodista peruano Beto Ortiz y emitido por el canal Frecuencia Latina. El programa obtuvo altos niveles de sintonía, siendo el líder en el horario los sábados por la noche, y también muy conocido por los niños debido a la parodia de un programa cómico peruano.

Mecánica de "El valor de la verdad"

Materiales: Proyector multimedia, laptop

Participantes: 1 por juego (original), si pierde continúa otro jugador

Presentador: Profesor

La mecánica original de este juego es simple el juego consistía en 21 preguntas que se le hacían al concursante las cuales debía responder con la verdad. Si lo lograba recibía como premio mayor dinero en efectivo, las preguntas van subiendo poco a

poco el grado de dificultad a medida que avanza la pirámide virtual que indica el monto y número de pregunta, pero previamente el participante era sometido a un interrogatorio de alrededor de 120 preguntas ante un polígrafo que registraba sin que ninguno sepa con anticipación que lo contestado por este participante es o no cierto si el participante no respondía con la verdad alguna de las preguntas se iba del programa sin dinero.

Para el caso de la investigación se utilizó la metodología del concurso, pero cambiando las preguntas como, por ejemplo: ¿Es verdad que el sinónimo de la palabra "brincar" (hop) es "saltar" (jump)? a lo que el participante tenía que responder "sí" o "no".

1.1.5.3.4. CIEN PERUANOS DICEN

Fuente: google imágenes

Historia de "Cien peruanos dicen"

100 Peruanos Dicen es la versión peruana del programa concurso estadounidense Family Feud, un programa concurso de televisión (game shows) creado por Mark Goodson emitido de 1976 a 1985 donde dos familias compiten entre sí por una gran suma de dinero, tratando de acertar en las respuestas de una encuesta hecha a cien personas, las respuestas más populares tienen la mayor puntuación. (Wikipedia, enciclopedia virtual This page was last modified on 25 October 2015, at 06:44)

En Perú el programa fue producido por GV Producciones bajo licencia de Fremantle Media y fue conducido por Bruno Pinasco para América Televisión el programa se

emitió desde marzo a diciembre del 2013, programa también conocido por los niños por ser de entretenimiento familiar.

Metodología de "Cien peruanos dicen"

Materiales: Proyector multimedia, laptop
Participantes: grupos con libertad de número de participantes
Presentador: Profesor

En el juego original al comienzo, se escoge a un miembro de cada grupo para ver qué grupo obtendrá el control de la primera pregunta. El que da la respuesta más popular tiene el control de la pregunta; sin embargo, si ninguno de los jugadores da una respuesta válida, los siguientes miembros empiezan a participar hasta acertar.
El equipo que controla la pregunta debe intentar dar con todas las respuestas que quedan en el tablero. Si cometen algún error se les marca una "X" al equipo; tres X causan que el otro grupo empiece a participar con esa pregunta y se quede con los puntos acumulados.

Doble: En determinada pregunta se duplica la puntuación de cada respuesta.
Triple: En determinada pregunta se triplica la puntuación de cada respuesta.
Dinero rápido: Dos participantes del mismo equipo tienen que responder a las mismas preguntas en 20 segundos, el que participa en segundo lugar no puede repetir las mismas respuestas del primero. La meta es llegar a 200 puntos para ganar el premio mayor.

Para la aplicación en esta investigación, se aplicó el juego con vocabulario trabajado en clase sobre el tema profesiones, formulando preguntas de acuerdo al formato del programa así por ejemplo se les dice: se encuestaron a 100 personas, acierten las 5 respuestas más populares sobre cuáles son las respuestas más comunes que los 100 niños encuestados respondieron a la siguiente pregunta: ¿Qué profesiones son más populares? la pregunta original: *Which professions are so popular? Response with popular answers.* Las respuestas que dan deben coincidir con el tablero que esconden las 5 respuestas, las cuales se van develando conforme cada integrante del grupo

mencione una profesión en inglés, las 5 respuestas se develan de mayor a menor, es decir, de la respuesta más popular a la menos popular.

1.1.5.3.5. LA MÁQUINA DEL MILLÓN

Fuente: google imágenes

Historia de "La máquina del millón"

La Máquina del Millón es la versión peruana de su original "משאבתהכסף" (Bomba de dinero) que fue un programa concurso de televisión israelí genuino en cuanto a su formato, producido para la franquicia "Red" por "Crocodile Productions" y "Dory de Medios". (Wikipedia, enciclopedia virtual, Editado en 00: 02, 22 de Septiembre, de 2015).

El programa fue creado por Gili Golán Harel y Josephson, Adi Golán, transmitido entre mayo y noviembre del 2012 en idioma Hebreo. En el Perú el programa fue conducido por el periodista Beto Ortiz en la señal de *Latina* en el 2014. También un programa muy recordado por los niños debido a que fue un programa de entretenimiento y cultura en familia.

Metodología de "La máquina del millón"

Materiales: proyector multimedia, laptop
Participantes: una pareja
Presentador: profesor

En el original se coloca a los participantes frente a una enorme máquina propulsora de billetes y tendrán que contestar ocho preguntas para conseguir que la máquina se detenga y puedan llevarse a casa dinero en efectivo. Es un concurso de a dos dichos participantes deberán "manejar rubros, áreas o categorías de conocimiento distintas". Cuando el juego comienza, la pareja tiene un millón de soles virtuales en su poder, a diferencia de otros juegos es al revés, el premio lo tienen al comienzo, *La máquina del millón* se encarga de succionar el dinero como un cronómetro cada vez que se realiza una pregunta, la "velocidad de succión" del artefacto se incrementa si los participantes no responden de la misma forma que su compañero. *La máquina del millón* habla, se burla de los participantes y los pone nerviosos", existen los comodines como: comprar la respuesta, que se invierte la mitad del dinero que tienen y solo pueden contestar distinto hasta en 3 ocasiones, si pasan de esto pierden, también pierden si responden errado los dos, o si se acaba el dinero en la máquina (el cronómetro dinero).

Para la aplicación del juego en la investigación se realizó con temas diferentes de vocabulario donde los participantes podían elegir la categoría y responder de la misma forma que el formato original del juego que contiene un cronómetro virtual.

1.1.6. DEFINICIÓN JUEGO

La Rae lo define como "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde" (RAE, 2014).

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, que se realiza según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas. La acción del juego entonces va acompañada del sentimiento de alegría y tensión de la conciencia ser diferente de lo que sé es en la vida real.

1.1.6.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego es una actividad libre
- El juego permite dar un escape a la realidad, transforma la realidad
- El juego es independiente del mundo, es subjetivo
- El juego produce satisfacción, es placentero
- El juego posee limitaciones de tiempo
- El juego crea orden, puesto que la desviación o desorden hace que pierda su carácter y lo anula
- El juego libera, tranquiliza tiene armonía y ritmo
- El juego es una tendencia a la resolución, se pone en juego "el ganar o perder"
- El juego es una lucha por la obtención de algo como la vida misma cuando uno se propone objetivos y metas.

1.1.6.2. EL JUEGO DIDÁCTICO

"*Son aquellas actividades incluidas en el programa de nuestras asignaturas en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa*" (Andreu & García, s.a.).

Los juegos son situaciones alegres, amenas divertidas que los docentes presentan a los estudiantes con el objetivo de aprender divirtiéndose. Un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante "la diversión".

1.1.6.3. El JUEGO COMO ESTRATÉGICA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE INGLÉS

En cada juego didáctico está constituido de tres elementos (Rubio & García, 2013):

- **El objetivo didáctico.** Es decir, que con el juego se busca que el alumno aprenda algo. Por ejemplo, si se va a relacionar imágenes con la escritura del vocabulario se busca que el alumno correlacione la imagen con la escritura.

- **Las acciones lúdicas.** Son las acciones del ejercicio didáctico que estimula al alumno, que es ameno y acrecienta su atención voluntaria.
- **Las reglas del juego.** Las que determinan qué y cómo se van a hacer las cosas, dan la pauta de realización del juego.

1.1.6.4. RAZONES PARA USAR EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

Según (Herencia, 2014) destaca 3 razones de mayor incidencia en el desarrollo de la lengua extranjera:

- De orden psicológico
- De orden pedagógico
- De orden lingüístico

DE ORDEN PSICOLÓGICO

- El juego contribuye al desarrollo la creatividad, imaginación
- Se fortalecen capacidades mentales como la aptitud verbal
- Favorece el desarrollo de habilidades de interacción social, el sentirse parte integral del grupo
- Relajan y entretienen a los estudiantes sobre todo con los tímidos ya que se pueden expresar con libertad libre de inhibiciones
- Los juegos ayudan a crear una atmósfera agradable y afectiva, disminuyendo la ansiedad que produce el temor a cometer errores.

DE ORDEN PEDAGÓGICO

- Se eleva la motivación, un alumno motivado estará más dispuesto a aprender el idioma, el curso a comparación del que no lo esté.
- La enseñanza se enfoca en el alumno
- La atención se concentra en el contenido (información) y no en la forma (estructura gramatical) enfoque comunicativo
- Favorece la implementación de estrategias metodológicas orientadas a la interacción y al intercambio de información en grupos.

- El juego es útil en cualquier etapa de la enseñanza además de reforzar lo aprendido.
- En el acto pedagógico los alumnos asimilan y recuerdan los contenidos de manera más eficaz.
- Las actividades lúdicas crean un clima positivo, incitan a la participación.
- El juego permite puesta en práctica de diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, cinético, etc).

DE ORDEN LINGÜÍSTICO

- El estudiante usa el inglés para participar del juego, tiene la oportunidad de usarlo en situaciones comunicativas a través del juego y no en actividades de repetición, mecánicas que resultan estresantes a los estudiantes.
- El alumno usa estructuras de la lengua función comunicativa
- El juego es un recurso valioso para practicar de manera integrada las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer, escribir) y diversos aspectos de la lengua como vocabulario, fonética.

1.2. EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO

Según (Perca, 2011) el vocabulario en el salón de clases de inglés "*Es el conjunto de palabras y/o frases que los estudiantes aprenderán para poder emplearlo al momento de comunicarse"*. Es decir, es el vocabulario que los estudiantes que aprenden y utilizan en el salón de clases o tienen una conversación. Teniendo en cuenta que la base para poder entender un determinado tema es vital, conocer vocabulario básico respecto del tema a desarrollar, así por ejemplo en una sesión de clase, cuyo tema es el clima el estudiante debe ser capaz de reconocer vocabulario referido al clima como, por ejemplo: lluvia, lluvioso, soleado, etc.

1.2.1. Concepto de vocabulario

Existen varios conceptos de vocabulario. La palabra vocabulario proviene del latín "vocabulum", que significa vocablo. En el diccionario de la (Real Academia de la Lengua Española, 2014) lo define como:

- Conjunto de palabras de un idioma.
- Conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. Vocabulario andaluz, jurídico, técnico, dela caza, de la afectividad.
- Catálogo o lista de palabras, ordenadas con arreglo a un sistema, y con definiciones o explicaciones sucintas.
- Conjunto de palabras que usa o conoce alguien.

Considerando lo anterior se puede definir al vocabulario o léxico como el conjunto de unidades léxicas de una lengua. Las unidades léxicas comprenden lo que normalmente se entiende por palabras (unidades léxicas simples) y también otras unidades mayores formadas por dos o más palabras con un sentido unitario (unidades léxicas pluriverbales o complejas como "quinta columna" o "manga por hombro", el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas MCER, o CEFR en inglés (Common European Framework of Reference for Languages) habla, entre otros elementos, de fórmulas fijas, modismos, metáforas, elementos gramaticales. En la didáctica de la lengua, los términos *vocabulario y léxico* son equivalentes, aunque en algunas disciplinas lingüísticas se establece distinción entre ambos términos.

Un vocabulario rico y las habilidades para usarlo son las herramientas más importantes que se brinda a los estudiantes para obtener éxito no solo en su educación sino en su vida.

1.2.2. La competencia léxica

En cuanto al aprendizaje de una segunda lengua (Cassany, Luna & Sanz, 2003) señalan que "*Plantear el aprendizaje del léxico de una manera paralela a la adquisición que supone el contacto con la realidad y con el resto de materias*

educativas. Por eso, su función no es la de ampliar solamente el bagaje léxico de los estudiantes sino también sus conocimientos sobre las características y el funcionamiento de las palabras como unidades, en todas sus dimensiones". En esta parte los autores indican que el estudiante en el aprendizaje de una lengua la función no consiste solamente en incrementar su vocabulario, sino que además el vocabulario aprendido esté relacionado con la realidad, que el estudiante reconozca la palabra en el contexto que es utilizado.

Una palabra es una unidad en los diversos componentes de la comunicación:

- **Una unidad lingüística** que, por lo tanto, puede ser descrita desde el plano fonológico, morfológico, semántico y sintáctico.
- **Una unidad del discurso** donde las palabras son constituyentes básicos de las oraciones y del texto.
- **Una unidad pragmática** del acto comunicativo, la palabra en uso según el contexto a la que se anexan elementos no verbales los cuales se utilizan para expresar un pensamiento y para desarrollar un acto de habla.
- **Una unidad referencial** se relaciona la expresión con el mundo real para para referirse a objetos, procesos, cualidades, acciones, ideas, u otros.

1.2.3. El vocabulario en los paradigmas lingüísticos

El concepto de paradigma (vocablo que deriva del griego paradigma) que significa 'modelo', 'muestra', 'patrón', 'molde', 'ejemplo', 'ejemplar'. Que deriva del verbo griego *déiknymi* que significa 'yo muestro' (Rae, 2014).

Un paradigma es considerado como una realización científica válida para de terminado tiempo que propone una solución a un problema científico (Alcaraz, 1993, citado en Perca, 2011*)* Entre los principales paradigmas se tienen: el paradigma clásico, el paradigma estructuralista, paradigma generativista.

1.2.3.1. El paradigma clásico (La gramática tradicional)

En el paradigma para la enseñanza de lenguas se tiene dos métodos que son el **"método gramática-traducción" y el "método directo"**. Fundamentados esencialmente en la morfología, se manifiesta un predominio de lo morfológico sobre lo sintáctico y lo fonológico.

El método gramática-traducción, basa la enseñanza de una segunda lengua en el análisis y explicación de las reglas gramaticales y sus excepciones para después aplicarlas a la traducción de oraciones y textos.

En este método, la lengua es un conjunto de reglas, enseñado mediante textos relacionados con la gramática y haciendo referencia de la primera lengua del que aprende una segunda lengua.

El método directo Se llama método directo porque trata de establecer una conexión directa entre la palabra extranjera y la realidad a la que esta denomina; en otras palabras, asociar las formas del habla con las acciones, objetos, gestos y situaciones, sin la ayuda de la lengua materna (LM). Aquí el profesor repite una palabra apuntando al objeto que esta denota y lo hace tantas veces como sea necesario hasta que el estudiante la pueda reproducir. En este método se elimina la traducción como procedimiento de enseñanza. En la práctica. este método se basaba en los siguientes principios y procedimientos:

- La enseñanza en el aula se hacía exclusivamente en la lengua objeto.
- Sólo se enseñaba el vocabulario y las estructuras cotidianas.
- La gramática era inductiva.
- El vocabulario concreto se enseñaba a través de la demostración, objetos y dibujos.
- Se enseñaba la expresión y la comprensión oral.
- Se incidía especialmente en la pronunciación y en la gramática.

1.2.3.2. El paradigma estructuralista

La corriente estructuralista que se concentra en torno a la estructura. En este paradigma la lingüística se convierte en el estudio de la forma gramatical, la dimensión sintáctica y fonológica que componen el lenguaje.

Sobresalen aquí el *método audiolingüe*; que tiene se basa en el supuesto de que hablar una lengua implica la internalización de nuevos hábitos lingüísticos y no la memorización de reglas gramaticales. Esto quiere decir que aprender una lengua significa internalizar nuevos hábitos a través de la *práctica repetitiva*, intensa y sistemática de estructuras, vocabularios y pronunciación mediante refuerzo positivo para lograr la corrección lingüística. Las repeticiones de éstas estructuras permiten a quién aprende una lengua llegar a internalizarlas.

Para este método el inicio del aprendizaje del vocabulario se basa en diálogos sencillos que contienen vocabulario y estructuras básicas. Estos son aprendidos a través de un proceso de la repetición en forma grupal y/o individual hasta que dichas estructuras sean parte en la estructura del habla del sujeto que aprende la lengua meta.

1.2.3.3. El paradigma generativista

El lingüista Noam Chomsky, cambia viejos conceptos y los adapta a los nuevos tiempos, donde la generatividad es la creatividad que tiene el hablante de su lengua capaz de crear una infinidad de estructuras, oraciones generadas que no se habían escuchado antes. Algunos de los los trabajos de este lingüista americano, Noam Chomsky – *Syntactic Structures* (Estructuras-Sintácticas) y *Aspects of theTheory of Syntax* (Aspectos de la teoría sintáctica). En estos trabajos se sientan las bases de la lingüística generativa-transformacional: a partir del concepto de competencia lingüística, que según Chomsky es: "*El sistema de reglas lingüísticas, interiorizadas por los hablantes, que conforman sus conocimientos verbales y que les permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos. La competencia engloba, pues, la fonología, la morfología, la sintaxis y el léxico, o sea, el conjunto de la gramática*" (Chomsky, 1957 citado en Cassany, Luna & Sanz, 2003)

Según Chomsky ser competente en una lengua es el conjunto de conocimientos lingüísticos que le permiten al hablante ser entendido y a la vez entender un número infinito de enunciados.

Además del concepto de competencia lingüística existe el concepto de competencia comunicativa propuesta por el étnografo Hymes (Hymes, 1967 citado en Cassany, Luna & Sanz, 2003) que la competencia comunicativa es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presentan cada día. En el aprendizaje de lenguas ser competentes en cada situación comunicativa en el mercado, la escuela, una ceremonia, etc.

1.2.3.4. El paradigma de la pragmática y el análisis del discurso

La pragmática es la disciplina cuyo objeto de estudio es el uso del lenguaje en función de la relación que se establece entre enunciado-contexto-interlocutores. (Perca, 2011) Es decir, la pragmática estudia el uso de la lengua en contexto, la pragmática analizará estos enunciados así una palabra puede variar según la situación en la que se utiliza.

de ahí que tome en consideración los factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje, a los que no puede hacer referencia un estudio puramente gramatical, tales como los interlocutores, la intención comunicativa, el contexto o el conocimiento del mundo.

De este modo, la pragmática analiza por qué el destinatario de un enunciado emitido por una empresa de selección de personal, puede interpretar tanto que será seleccionado como lo contrario, según sea el conocimiento del mundo de dicho destinatario, así como, por ejemplo, la entonación y la información no verbal transmitida por el emisor. En este sentido, se dice que los interlocutores poseen información pragmática, entendiendo como tal el conjunto de conocimientos, creencias, supuestos, opiniones, etc. de un individuo en una interacción oral concreta.

"*La pragmática lingüística estudia esa segunda dimensión del significado, analizando el lenguaje en uso, o, más específicamente, los procesos por medio de los*

cuales los seres humanos producimos e interpretamos significados cuando usamos el lenguaje" (Reyes, 1996) Es lo que refiere el libro imprescindible para el inicio del estudio de la pragmática *El abecé de la pragmática* de Graciela Reyes, se refiere al lenguaje en la práctica, en uso, donde el significado de las palabras pueden variar según los contextos.

John Langshaw Austin, filósofo del lenguaje, desarrolla la teoría de los actos de habla, en la que se recoge esta concepción de la lengua como una forma de actuar intencionada que es interpretada por el destinatario, según el contexto. Asimismo, cabe destacar también la propuesta, en los años 70, del filósofo Herbert Paul Grice, cuya teoría del *principio de cooperación* es una explicación de los principios que regulan la recuperación de los significados implícitos.

Las oraciones también tienen un contenido semántico, pero su significado e interpretación adecuados no dependen solo de ese contenido, sino que requieren un contexto lingüístico definido para ser interpretadas. Es un hecho elemental bien conocido que una misma oración puede tener intenciones o interpretaciones diferentes en diferentes contextos (puede ser literal, irónica o metafórica).

1.2.4. Planos del Vocabulario

1.2.4.1. Fonológico y ortográfico

El *plano fonológico* se refiere al sonido o pronunciación correcta de las palabras. En el caso del inglés cuenta con 44 fonemas: 24 corresponden a las consonantes, 8 a las vocales y 12 a los diptongos.

El *plano ortográfico* comprende la composición escrita de las palabras que en el caso del inglés no es igual a su reproducción sonora y esto es uno de los inconvenientes más grandes a los que se enfrentan los estudiantes hispanohablantes.

No es fácil dominar y perfeccionar la ortografía del inglés, pero tampoco es una tarea imposible. Es errado pensar que el inglés no tiene ninguna regularidad en su ortografía. Hay algunos lineamientos generales que ayudarán con muchas palabras.

Muchas de las reglas de la ortografía tienen su origen en la pronunciación del idioma. El profesor debe tener en cuenta estos lineamientos en la enseñanza del vocabulario.

1.2.4.2. Morfológico y sintáctico

La *morfología* es la parte de la lingüística que se encarga del estudio de las palabras, específicamente con la estructura interna de las palabras y de las reglas de su composición, es decir los morfemas.

La *sintaxis* es la parte de la lengua que estudia de qué forma se relacionan las palabras que aparecen en una misma frase o párrafo. Y a las distintas formas en que se relacionan esas palabras se le llama función sintáctica.

El hecho que un estudiante domine el plano morfosintáctico del vocabulario le permitirá construir oraciones con sentido.

1.2.4.3. Semántico

El término semántica se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación del significado de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal. En principio cualquier medio de expresión (lenguaje formal o natural) admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

La semántica puede estudiarse desde diferentes puntos de vista:

- *Semántica lingüística*, trata de la codificación y decodificación de los contenidos semánticos en las estructuras lingüísticas.
- *Semántica lógica*, desarrolla una serie de problemas lógicos de significación, estudia la relación entre el *signo lingüístico* y la *realidad*. Las condiciones necesarias para que un signo pueda aplicarse a un objeto, y las reglas que aseguran una significación exacta.

1.2.4.4. Pragmático

La dimensión pragmática considera el lenguaje como un medio fundamentalmente comunicativo, cuya finalidad es el intercambio socio-conductual entre los interlocutores. Las teorías pragmáticas explican qué habilidades son utilizadas en la interacción. Estas destrezas facilitan la comprensión del contenido adecuando el lenguaje y habla según los factores que determinan el contexto comunicativo.

Dentro de este marco, el desarrollo pragmático es visto como un proceso que conlleva actividades preferentemente sociales y comunicativas que permiten al ser humano lograr objetivos funcionales. Así, la capacidad de interacción (basada en los modelos de colaboración proporcionados por adultos cercanos al menor), es considerada como un precursor del desarrollo del lenguaje, función que algunos autores definen como el resultado de la asociación de competencias gramaticales y comunicativo-pragmáticas.

1.2.5. Tipos de vocabulario

(Cassany, Luna & Sanz, 2003) indican que un criterio cualitativo para valorar el dominio del léxico es la distinción entre *vocabulario activo* y *vocabulario pasivo*, relacionada directamente con las habilidades receptivas y productivas. El vocabulario pasivo engloba las palabras que un individuo es capaz de comprender, y no solamente incluye las palabras almacenadas en su memoria sino también las que podría comprender si se presentará la ocasión, gracias a su relación con otras palabras o a la capacidad personal de asociación de ideas o de inferencia. En cambio, el vocabulario activo agrupa las palabras que una persona utiliza al hablar y escribir en su vida cotidiana, según su formación y sus actividades.

Otra diferencia que es necesario definir es la de vocabulario *general* y *específico*. El primero es el utilizado en las actividades cotidianas y en los usos sociales más generalizados de la lengua. El segundo sería el especializado de temas o campos técnicos, que se denomina por razones de actividad profesional.

Definitivamente el vocabulario que cada persona posee es superior al vocabulario que emplea y esto es similar en el aprendizaje de una segunda lengua.

1.2.6. Niveles del vocabulario en la Educación Básica Regular.

En la educación peruana y de acuerdo con el Ministerio de Educación (minedu), se tienen tres niveles (Diseño Curricular Nacional, 2012) que son: inicial, secundaria secundaria, los actores de la presente investigación se encuentran dentro del segundo nivel, ahora en cuanto al dominio del idioma, casi en la mayoría de idiomas sino en todos se dividen en los siguientes niveles:

Nivel elemental

Es el inicio de la relación con la nueva lengua; se enfatiza en las habilidades receptivas (listening & reading) con ejercicios de reconocimiento y repetición; progresivamente se realizan trabajos sencillos de producción oral donde se aplique el nuevo vocabulario brindando modelos y ejemplos prácticos.

Por lo general los estudiantes con nivel elemental poseen conocimientos previos del inglés mínimos o en su defecto no existen, por tal motivo se comienza con instrucciones simples saludos, despedidas y frases sencillas que permitan al estudiante interactuar con el inglés en el aula. Aquí se encuentran ubicados los actores de la investigación, quiénes pertenecen al cuarto grado de secundaria y cuenta con un nivel elemental de la lengua a aprender, e incluso algunos de ellos no tienen conocimiento alguno.

A partir del siguiente nivel coincide en cierta forma con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas MCER, o CEFR en inglés (Common European Framework of Reference for Languages*)* que divide la competencia en el idioma en los siguientes tres niveles:

Nivel básico

En el nivel básico o A1 y A2, según el CEFR, es donde el estudiante se introduce al idioma con los conocimientos fundamentales del área tanto de gramática y vocabulario, teniendo en cuenta siempre el uso funcional.

Según el CEFR, este nivel posee subniveles:

NIVEL	SUBNIVEL	DESCRIPCIÓN
Básico	A1	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce.
	A2	Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.).

Fuente: Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas **(CEFR)**

Nivel intermedio

En el nivel intermedio o B1 y B2, según el CEFR, es donde el estudiante será capaz de comprender frases de uso frecuente, expresar experiencias relevantes, describir de manera sencilla su entorno, poder expresarse al momento de comprar, expresar interés en lugares, ocupaciones y llevar a cabo tareas con intercambio de información.

Según el CEFR, este nivel posee subniveles:

NIVEL	SUBNIVEL	DESCRIPCIÓN
Intermedio	B1	Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua.
		Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como

	B2	abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización.

Fuente: Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas **(CEFR)**

1.2.6.1. Nivel avanzado

En el nivel avanzado o C1 y C2, según el CEFR, es donde el estudiante comprenderá sin ninguna dificultad las ideas principales de temas de su propio interés, se expresará con cierta claridad, será capaz de producir textos sencillos y coherentes del entorno familiar o personal, podrá describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar claramente sus opiniones.

Según el CEFR, este nivel posee subniveles:

NIVEL	SUBNIVEL	DESCRIPCIÓN
Avanzado	C1	Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales.
	C2	Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida.

Fuente: Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas **(CEFR)**

1.2.7. Aspectos lingüísticos del vocabulario

Toda lengua posee un vocabulario rico y extenso que están comprendidos en sus respectivos diccionarios académicos; en ellos se puede encontrar el tipo de palabra, su género y ejemplos que permiten relacionar la palabra con contextos.

El vocabulario forma parte del sistema lingüístico y como tal es independiente del conocimiento particular de cada hablante, lo que lo diferencia del lexicón mental, que se relaciona con la competencia de cada hablante y con las nociones de vocabulario *receptivo* y vocabulario *productivo*.

Sobre el vocabulario suelen destacarse dos aspectos: el gran número de unidades que lo conforman (lo que, en el caso de la enseñanza, hace conveniente disponer de herramientas y criterios para su selección, escasas en español) y las múltiples dimensiones de las palabras (fonología, ortografía, morfología, semántica, relaciones sintagmáticas, relaciones paradigmáticas, pragmática, etc.).

1.3. APRENDIZAJE Y ADQUISICIÓN DE UN IDIOMA

1.3.1. ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

Según Pastor Cesteros (Universidad de Alicante, 2003) "*Se ha asumido tradicionalmente que la labor evaluadora está relacionada con el profesor, en quien recae la responsabilidad de la enseñanza de esa segunda lengua, entendida como tarea facilitadora del aprendizaje de la misma por parte de los alumnos"*. El autor da a entender que los maestros son la clave para que los estudiantes puedan aprender y dominar un segundo idioma, esto conlleva que los maestros tienen que buscar nuevas técnicas para enseñar de una manera muy eficaz.

Según (Euskal, s.a) "E*s conveniente aprender y enseñar en un ambiente lúdico, reforzarlo: Los niños juegan cada vez menos con el lenguaje. Y jugar con él es aprender a disfrutarlo, es darse cuenta de las posibilidades que tiene y desarrollar la propia conciencia lingüística"*. El autor da a conocer que el lenguaje es tan importante para el aprendizaje y enseñanza, por esta razón es que se debe de enseñar de una manera divertida con juegos que llamen la atención a los estudiantes ya que hoy en día no se lleva a cabo.

En la actualidad, utilizar lenguas extranjeras de manera efectiva se ha vuelto esencial. El idioma inglés es sin lugar a duda, la lengua de comunicación más expandida con más de un billón de hablantes, ésta ha llegado a considerarse la lengua franca que todos deben aprender para tener mayores posibilidades de éxito profesional. Inicialmente eran los jóvenes y adultos quienes aprendían inglés como lengua extranjera; en la actualidad ya es enseñado desde una temprana edad.

Esto se debe, entre otros factores, a la creencia popular de que los niños aprenden con mayor facilidad una lengua que los adolescentes o adultos.

Esta "sabiduría popular" se basa en estudios realizados que indicaban que existe un "periodo crítico" durante el cual los niños tienen mayores posibilidades de desarrollar una competencia cercana a la de un nativo debido a una mayor plasticidad cerebral y a su desinhibición al realizar actividades en otro idioma.

1.3.2. SEGUNDA LENGUA

La adquisición de la primera lengua se realiza de manera natural y espontánea, porque está dentro del medio en el cual uno se desarrolla, mientras que el aprendizaje de un idioma extranjero, implica la estructuración de un método para enseñar el código (el idioma) y una metodología que se adecue a los participantes del proceso.

La psicóloga y lingüista de la Universidad de Barcelona Carmen Muñoz especifica que *segunda lengua* y *lengua extranjera* se diferencian (Muro, 2007), en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz. Por ejemplo, el inglés es una segunda lengua para un inmigrante mexicano en Estados Unidos, mientras que es una lengua extranjera para un estudiante en España. (*Muñoz, 2002, citado en Muro, 2007*).

Se suele diferenciar el proceso que tiene lugar cuando uno aprende nuestra lengua materna (Ll) del que se produce al aprender un segundo idioma utilizando diferente terminología. Se indica que *la primera lengua es adquirida*, mientras que *la segunda es aprendida*. Esto es así porque se entiende que el primer idioma se adquiere a través de la experiencia, mientras que el segundo se aprende a través de una enseñanza formal. La adquisición de una lengua tiene lugar en un entorno que constituye un estímulo constante: los niños están expuestos a su primera lengua desde el primer momento y se encuentran literalmente bombardeados con el idioma todo el tiempo.

La enseñanza del idioma en el aula suele seguir una creencia establecida en cuanto al orden de adquisición de un idioma: escuchar, hablar, leer y luego escribir.

Enfatizando en la diferencia que existe entre el adquirir y aprender un idioma, en este caso los estudiantes del nivel secundario de las instituciones educativas nacionales del Perú aprenden el inglés a partir del VI ciclo y con ello deberán aprender un vocabulario que les sea útil. Es necesario indicar que en esta edad muchos estudiantes conocen ciertas palabras en inglés gracias a la influencia de factores sociales y culturales, pero no tienen claro su significado o función.

Con referencia al vocabulario (Cassany, Luna & Sanz, 2003) señalan que "*los procesos cognitivos que intervienen en el aprendizaje, la incorporación y la activación o el olvido del vocabulario son múltiples y complejos. La adquisición y uso del vocabulario se optimiza a través de los aprendizajes formales que ha recibido el individuo, pero también, y, sobre todo, por sus experiencias y su contacto con materias y temáticas diversas. El vocabulario que se fija en nuestra memoria es el que más se ha necesitado y usado y el que más se oye y se lee*". Desde este punto de vista el aprendizaje de vocabulario requiere no sólo del contacto y la experiencia sino también del refuerzo de éste para que pueda fijarse en la memoria del estudiante, como resultado, los estudiantes recordarán más el vocabulario que escuchan más y con el que pueden interactuar más, esos vocabularios perdurarán en el tiempo y en sus memorias.

Si se está en un contexto donde el inglés es usado constantemente muchas palabras y/o frases quedarán fijadas en la memoria y en el momento que se necesite de ellas serán empleadas con naturalidad, y por ende facilita su aprendizaje.

1.3.3. Exposición al idioma

Es importante la exposición del idioma a los estudiantes porque aprender un idioma es un proceso lento. Cuando los estudiantes llegan a la clase de inglés, su primera lengua está ya muy desarrollada. Son muchos años los que llevan expuestos continuamente a este idioma. Evidentemente, no se obtienen los mismos resultados con un segundo idioma, sobre todo porque su exposición al mismo en el transcurso de un año será muy poco.

Teniendo en cuenta que la mayoría de los estudiantes de secundaria, que llevan por primera vez el inglés son adolescentes 12 años en promedio, el proceso de aprendizaje definitivamente es lento y también es evidente que la mayor interacción que tengan los estudiantes con el inglés les permitirá ampliar su vocabulario, puesto que tendrán la oportunidad de practicar fuera del salón de clase, pero si se limita la exposición al idioma solo a las 2 horas (90 minutos) de clases entonces el proceso será más lento.

1.3.4. Hipótesis del aprendizaje del vocabulario

1.3.4.1. La enseñanza implícita

Esta hipótesis dice que el aprendizaje de una nueva palabra es adquirido de forma *inconsciente*. Se procede con las actividades sin poner hincapié en los vocabularios que el estudiante va aprendiendo, así el estudiante es expuesto repeticiones a un mismo vocabulario de tal forma que sin notarlo lo adquiere y lo utiliza.

1.3.4.2. La enseñanza explícita

Esta hipótesis dice que el aprendizaje de nuevo vocabulario puede ser bombardeado por el empleo de estrategias metacognitivas y se hace de manera totalmente consciente. Aquí se remarca que los estudiantes son conscientes de lo que están aprendiendo, por eso en la enseñanza se remarca los nuevos vocabularios.

1.3.5. Enfoque didáctico del vocabulario

Es en la clase de inglés donde el estudiante puede incrementar y mejorar el su vocabulario, difícilmente lo hará en otros lugares a menos que éste ponga mucho empeño y esfuerzo en practicarlo. (Cassany, Luna & Sanz, 2003) señalan que en el enfoque didáctico del vocabulario se debe tomar en consideración los siguientes aspectos:

Objetivos léxicos y lengua

- El estudiante necesita entender las palabras de los textos que utiliza, para que pueda aplicarlas de forma precisa y adecuada en los textos que tiene.
- Las actividades de vocabulario no tienen sentido en sí mismas, sino que están sujetas al desarrollo de capacidades comunicativas.
- Propone el desarrollo del trabajo procedimental que implica la significación; conocer y consultar el diccionario, deducción del significado de palabras según el contexto, definir palabras y conceptos de acuerdo al contexto.

1.3.6. Aprendizaje por inmersión

El aprendizaje en el colegio debe conducir a los estudiantes, mejor aún si éstos son de temprana edad; a transformar el vocabulario de pasivo a activo, de la misma forma que debería insistir en que los estudiantes sean cada día más complejos en el uso y construcción de oraciones.

Es preferible impulsar al estudiante al uso de vocabulario activo. El profesor debe utilizar los recursos creativos que pongan al estudiante en contacto con realidades distintas de las de su entorno cotidiano para que pueda aplicar el vocabulario que ha aprendido en clase.

1.3.7. Selección léxica

Antes de cualquier aplicación se debe de evaluar las condiciones del salón tanto personales como grupales y el entorno al que pertenecen los estudiantes. Se presentan diferencias como el entorno rural de un estudiante que no puede ignorarse. Es importante que los profesores planifiquen y preparen qué léxicos son adecuados para el estudiante; así como incentivarlos a usarlos en clase.

1.3.8. Estrategias de aprendizaje del idioma

Para incentivar el aprendizaje y la adquisición de nuevas palabras se emplean múltiples estrategias. Una de las principales funciones del profesor es orientar y guiar a los estudiantes a utilizar estrategias para aprender nuevo vocabulario.

Algunas de estas estrategias son citadas por (Cassany, Luna & Sanz, 2003) y son las siguientes:

- Escribir la palabra
- Escribir junto a su traducción
- Escribir su definición, relacionarla con otras palabras
- Intentar recordar cómo suena, asociar su sonido al de otras palabras
- Repetirla mentalmente, pensar en un contexto en el que utilizarla
- Asociarla con un sinónimo o con un antónimo
- Formarse una imagen mental de la palabra o el objeto
- Hacer un dibujo o un signo gráfico.

1.3.9. El uso del diccionario

Es importante que los estudiantes exploren diccionario en su aprendizaje. Es un elemento crucial para el aprendizaje del léxico y de la lengua en general, y los profesores deben incentivar su uso en el aula. El conocimiento de las informaciones que ofrecen los diccionarios y su utilización proporciona a los estudiantes un grado de autonomía en su aprendizaje. En la actualidad los diccionarios impresos han pasado a segundo plano, con la llegada de las aplicaciones en los celulares estos han desplazado a los impresos ya que éstos traen la pronunciación, el sonido, ejemplos y un sinfín de ayudas.

Los objetivos didácticos específicos en cuanto al conocimiento y al uso del diccionario son:

- Conocer los diversos tipos de diccionarios: generales, enciclopédicos, bilingües, de sinónimos, ideológicos, etc.
- Conocer la estructura del diccionario: ordenación, estructura de una entrada, informaciones que contiene, ejemplos, etc.
- Saber interpretar la información semántica y gramatical que proporcionan las entradas de los diccionarios.
- Comprender las definiciones y los ejemplos y saber elaborarlos.
- Desarrollar actitudes activas respecto a la búsqueda de información y al interés por la precisión.

Es importante emplear adecuadamente el diccionario, porque nunca se llega a conocer todas las palabras de una lengua, así como su uso, las cuales están explicadas en el diccionario. Por eso, se debe considerar dos aspectos:

- No se debe exagerar el uso del diccionario. Se debe utilizarlo en los momentos adecuados cuando se necesita una información específica importante. No se tiene que usar indiscriminadamente, ni enseñar o pedir a los estudiantes que busquen en el diccionario todas las palabras que desconocen en todas las actividades de clase, sino por el contrario impulsarlos a que adivinen de acuerdo al contexto.

- Se debe escoger el diccionario adecuado para cada situación y momento. También es muy útil que los más pequeños se acostumbren a confeccionar su propio diccionario (learning log) o el del aula.

Se puede utilizar el diccionario para actividades como; ordenar palabras, identificar la entrada, analizar una entrada, comparar diccionarios diferentes, elaborar definiciones, de preferencia en forma grupal.

1.3.10. Juegos de vocabulario

Los juegos de palabras, las adivinanzas, charadas (adivinar por gestos o mímica) o juegos de tablero son y han sido parte de la cultura popular para diversión o simplemente por curiosidad.

Los juegos lúdicos son muy útiles para practicar la agilidad mental y la asociación de ideas. Algunos juegos favorecen la memorización, otros practican la rapidez de reflejos, etc. Todos estos micros habilidades y otras son necesarios para usar las palabras que se sabe en el momento en el que es necesario.

1.3.11. Metodología y recursos didácticos

Enseñar vocabulario a los estudiantes no es una tarea simple, de dictado, de que vean un video, o la famosa utilización de flashcards. Implica también pues el uso de una metodología y recursos didácticos, las cuáles se aplican en el salón de clases por medio de diversas actividades orientadas a que el alumno adquiera y fije el vocabulario de cada lección que el profesor realice.

Algunos recursos didácticos son planteados por (Cassany, Luna & Sanz; 2003) entre los cuales se tiene:

a) Actividades con imágenes. Ejercicios que combinan el léxico con la imagen (*dibujos, historietas, fotografías, etc*.). La imagen es una gran ayuda para la comprensión y el aprendizaje del léxico.

b) Análisis de la morfolexicología de las palabras. Que implica analizar la formación de las palabras su raíz, sufijos, morfemas, etc.

c) Buscar derivados o familia de palabras. A partir de una raíz, se puede buscar sus derivados, palabras compuestas esto permite recordar familias de palabras en vez de sólo una palabra.

d) Prácticas cloze. Completando los espacios en blanco en los textos. Puede aplicarse igualmente al léxico, sobre todo si los espacios en blanco corresponden a palabras enteras deducibles por el contexto lingüístico. Los espacios en blanco pueden fijarse al azar o pueden seleccionarse por alguna característica léxica o gramatical. Una variedad que le quita dificultad consiste en indicar de alguna manera el número de letras de la palabra que falta.

e) Relaciones semánticas. Ejercicios en los que el estudiante tiene que buscar sinónimos, antónimos o hiperónimos de una palabra determinada, aislada, o buscar significados y posibles de una palabra polisémica.

f) Sinonimia contextualizada. La mejor manera de enfocar el tema de la sinonimia de una forma práctica y útil es usar textos completos y no listas de palabras.

g) Esquemas y organigramas. Mediante un esquema incompleto que cada estudiante deberá completar, se puede provocar que por asociación de ideas de un repaso al léxico que conoce sobre algún tema en concreto. La actividad puede servir de anticipación a una lectura o de fuente de información para una actividad de expresión oral o escrita.

1.3.12. Los juegos lingüísticos

Son aquellos juegos que despiertan la curiosidad del estudiante y activan su mente en busca de adivinar la palabra o palabras correctas. Generalmente tienen pistas o imágenes que sirven de ayuda al estudiante, también tiene un grado de dificultad de lo simple a lo complejo.

(Cassany, Luna & Sanz, 2003) mencionan los siguientes:

- Sopa de letras.
- Cadenas de palabras.
- Adivinar la palabra.
- Crucigramas.
- ¿Qué palabra sobra?
- Bingo de palabras
- Imágenes fugaces

1.3.13. Estrategias de enseñanza/aprendizaje del vocabulario

(Cassany, Luna & Sanz, 2003) señalan que la función del profesor no es sólo la de presentar palabras nuevas a los estudiantes, sino la de explicarles su significado y su función de acuerdo al contexto; y así guiarlos para enriquecer constantemente su vocabulario.

Por lo tanto, los estudiantes deben ser sujetos autónomos en el aprendizaje que aprenden nuevo vocabulario por sí mismos. Algunas estrategias que los estudiantes pueden son las siguientes:

- Aprender familias de palabras aprovechando su raíz, al hacer se esto se facilita el aprendizaje de vocabulario.

- Repasar regularmente lo aprendido. El repaso será fundamental en esta tarea de adquirir el nuevo vocabulario, ya que lo que no se usa, se olvida. Por eso es labor del profesor incentivar el uso de vocabulario que se va aprendiendo en cada lección.

CAPÍTULO II
MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Determinación del problema

El problema que se desarrolló es de suma importancia ya que, en varias instituciones educativas particulares, carecen del aprendizaje del idioma inglés, son muchos docentes que cayeron en la rutina monótona de la repetición y memorización. No yendo más allá, la realidad de las instituciones educativas que se tomó como muestra para poder aplicar los programas de TV (game shows). Se pudo observar la realidad de ambas instituciones educativas particulares que fueron cruciales, es decir a la gran mayoría de estudiantes de la población aplicada tenían un cierto rechazo al aprendizaje del idioma inglés, porque se les hacía aburrido y difícil de aprender, la causas fueron los métodos de aprendizaje que desarrolló cada docente de la especialidad. Con esta investigación se trata de poder capturar nuevos métodos de enseñanza para poder atraer a los aprendizajes. Esto conlleva a una motivación positiva para los docentes de la especialidad del idioma inglés y brindarles la oportunidad a cambiar nuevas metodologías.

En esta sociedad globalizada cada día más competente se necesita alumnos cada vez más capacitados en el aprendizaje del idioma inglés. Por lo tanto, se hace necesario desarrollar nuevas metodologías de aprendizaje con el propósito de formar estudiantes capacitados en el aprendizaje del idioma inglés, obtener la atención del estudiante es importante y eso se logra mediante los juegos de programas te TV orientados al idioma inglés.

Las dificultades que se encontraron al desarrollar esta nueva técnica de aprendizaje son las siguientes:

- Falta de interés de parte de los alumnos de las instituciones educativas particulares por realizar este nuevo método de aprendizaje.
- Desconocimiento del vocabulario del idioma inglés, razón por la cual los resultados fueron muy bajos en los Pre – Test.

Se presenta el siguiente enunciado:

Aplicación de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) en el aprendizaje del vocabulario en los alumnos del cuarto año de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca y Jens Knudsen de la ciudad de Arequipa.

¿La aplicación los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) mejora el aprendizaje del vocabulario en los alumnos del cuarto año de secundaria de las instituciones educativas particulares Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca y Jens Knudsen de la ciudad de Arequipa?

2.2. Justificación

En cuanto a los factores que motivan la realización de esta investigación son: La primera, la importancia de utilizar la tecnología en combinación con la creatividad para estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes para aprender inglés como lengua extranjera. La segunda, la necesidad de justificar con argumentos científicos que el uso de las actividades entretenimiento, motiva a los alumnos en el aprendizaje del inglés llegando a ser el uso de este más eficaz para los profesores del idioma inglés. La tercera, ser una modesta contribución a la literatura, especialmente la literatura nacional en el área de aprendizaje de idiomas a través de los juegos de

Tv. Por último, demostrar que los programas de concurso de conocimiento, son relajantes, entretenidos y un recurso muy eficaz en el aprendizaje del idioma inglés, en el campo léxico.

A nivel social, la investigación apunta a dar una contribución en cuanto al aprendizaje del idioma inglés dirigido hacia la comunidad educativa, ya que como sociedad experimentamos nuevas formas de aprender un nuevo conocimiento, aquí se propone tomar programas de televisión de entretenimiento para aplicarlos en el aprendizaje de vocabulario de inglés, dichos programas son tan aceptados en la sociedad que generan interés en los estudiantes.

En lo político, la investigación toma en cuenta la necesidad de la innovación educativa, nuevas propuestas, nuevas formas de enseñanza y nuevas estrategias acorde con lo que propone el Ministerio de Educación. La aplicación de los juegos de tv, propone ser una nueva estrategia en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.

En lo económico, la propuesta ayuda a generar menos gastos a diferencia del uso de otros técnicas de aprendizaje para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés, por ejemplo en el ahorro de materiales impresos como cartulinas, posters de colores, láminas, flashcards, wordcards la mayoría de los cuales son manuales o comprados, todos estos materiales ya mencionados generan gastos a los padres de familia y tiempo adicional en la preparación de clases a los docentes, mientras que en la aplicación de esta estrategia (juegos para enseñar) éstos se almacenarían en un dispositivo digital además de ser reutilizados y eficaces para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

En lo cultural, se puede notar que el uso de la tecnología cada vez avanza más, y es un reto para los profesores conocerlas y actualizar su conocimiento en cuento al uso de herramientas digitales, la propuesta de los juegos de tv como técnica de enseñanza de vocabulario del idioma inglés, enriquece el conocimiento de los alumnos en cuanto léxico, promueve la competencia generada por los juegos.

En lo académico, ayuda a los estudiantes al aprendizaje y retención del nuevo vocabulario de manera sencilla y divertida e incrementar en su rendimiento académico en cuanto a competencia léxica. Ya no será necesario que los estudiantes

memoricen nuevos vocabularios de manera tradicional sólo para aprobar el curso u obtener una buena calificación.

La investigación se realizó en las instituciones educativas Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca y Jens Knudsen de la ciudad de Arequipa.

A través de la presente investigación se ha tratado de responder a las siguientes interrogantes:

2.3. Preguntas rectoras

¿La aplicación de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) mejora el aprendizaje del vocabulario en los alumnos del cuarto año de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca y Jens Knudsen de la ciudad de Arequipa?

- ¿Qué concursos de conocimiento, game shows, de los que han visto en televisión, son de la preferencia de los alumnos del 4º grado de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa?
- ¿Cuán efectivo será el uso de concursos de conocimiento, game shows, en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 4º grado de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa?
- ¿Diferentes factores tales como diferente audiencia televisiva, diferente entorno social y comunicativo afectarían la aplicación de juegos televisivos (game shows) en el aprendizaje de vocabulario de inglés?

La propuesta del trabajo, es investigar la validez del uso de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) en cuanto a estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés.

2.4. Antecedentes de la investigación

En la presente investigación se ha revisado bibliografía en temas afines encontrándose algunas que han precedido a la presente tesis, dividiéndose las investigaciones en dos aspectos:

2.4.1. Investigación acerca del vocabulario:

En la Universidad Nacional de San Agustín (Arequipa-Perú) Perca, S. (2011) se realizó un estudio con la finalidad de analizar el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes del VI ciclo de la I.E. 41511 "Libertadores de América" de San Juan de Chorunga de Condesuyos, del departamento de Arequipa, desarrolló un análisis lingüístico sobre la importancia de adquirir el vocabulario para el dominio del inglés. En dicha investigación se analizó los diversas formas y estrategias de aprendizaje del vocabulario, así como algunas herramientas útiles en el salón de clases. Entre sus resultados logró brindar estrategias efectivas para el aprendizaje de vocabulario activo y así lograr una competencia comunicativa del inglés como lengua extranjera.

Dicha tesis enfocada en el área lingüística, sirve a la investigación en el contenido respecto de la importancia que tiene el vocabulario en el aprendizaje de una segunda lengua.

2.4.2. Investigación acerca del Juego como estrategia didáctica:

En la Universidad Nacional de San Agustín (Arequipa-Perú) Cari & Collanque (2013) realizaron un estudio con la finalidad de conocer la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del vocabulario en inglés, en los alumnos del 6to grado de educación primaria de la I.E. Jorge Basadre Ghromann del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Desarrollaron y diseñaron clases didácticas donde los alumnos al finalizar sus sesiones de aprendizaje, ponían en práctica lo aprendido jugando videojuegos. Entre sus resultados lograron hacer más efectivo el aprendizaje de vocabulario mediante la aplicación de los videojuegos los cuales eran del agrado de los alumnos, por lo que además de aprender disfrutaron del aprendizaje del inglés, uno de los principales factores para el éxito de la investigación fue

que los videojuegos forman parte del entretenimiento de la mayoría de alumnos que pasan sus ratos de ocio jugando, punto que fue aprovechado llevando ese pasatiempo al aprendizaje en aula, haciendo que este sea un aprendizaje de vocabulario activo, es decir que dicho vocabulario era usado en la vida real en este caso los video-juegos, que difiere del vocabulario pasivo del cual sólo es recibido por el alumnos por medio de la repetición y la lectura de palabras sueltas o la gramática de los libros sin que éstos puedan ser empleados en la vida real.

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo general

Determinar si la aplicación de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) mejora el aprendizaje del vocabulario en los alumnos del cuarto año de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.

2.5.2. Objetivos específicos

- Establecer qué concursos de conocimiento, game shows, son de la preferencia por parte de los alumnos del 4º grado de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.
- Evaluar la efectividad del aprendizaje de vocabulario a través del uso de juegos televisivos (game shows) en los alumnos del 4º grado de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.
- Comparar dos colegios con factores distintos tales como diferente audiencia televisiva, diferente entorno social y comunicativo, para probar si afectan o no la aplicación de juegos televisivos (game shows) en el aprendizaje de vocabulario de inglés.

2.6. Hipótesis

Se presenta la siguiente hipótesis para este estudio:

- La aplicación de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) mejora el aprendizaje del vocabulario, en los alumnos del cuarto año de secundaria en las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.

2.7. Variables

2.7.1. Variable Independiente

Los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows)

2.7.1.2.Indicadores

- Medios auditivos, visuales y audiovisuales
- Frecuencia de consumo de Tv
- Tipos de programa de televisión
- Tiempo de dedicación
- Preferencias televisivas
- Preferencias de aprendizaje

2.7.2. Variable dependiente

- Aprendizaje de vocabulario en inglés

2.7.2.1 indicadores

- Listening (capacidad auditiva)
- Writing (escritura)
- Speaking (pronunciación)

2.8. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Basado en el método científico, por el cual se basan los investigadores para el estudio de hecho e ideas, se utilizará el método hipotético-deductivo ya que, se partirá de una hipótesis de hecho e idea a la deducción.

2.9. TÉCNICAS

Para la obtención de datos que permitan alcanzar los objetivos y sustentar la hipótesis de investigación se aplicaron las siguientes técnicas:

- **La encuesta.** Técnica por la cual se pretende la obtención de datos como las preferencias de los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, game shows) que ven los alumnos, si a los alumnos les gustaría que las clases de inglés se desarrollan con juegos de televisión, cuántas horas pasan viendo dichos programas, si les gustaría jugar estos juegos en clase, etc.
- **Examen.** Una prueba al inicio y al final de la investigación en la cual se pretende dar a conocer el vocabulario aprendido por los alumnos a través de los juegos de televisión. La investigación consta con la aplicación de 10 sesiones en ambas Instituciones Educativas Particulares. Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca, Jens Knudsen de la ciudad de Arequipa.

  La primera y segunda sesión: se basa en vocabulario referentes a los instrumentos musicales y deportes, con la aplicación del juego de tv **”Password”.**

  La tercera y cuarta sesión: vocabulario referente a los países y nacionalidades con la aplicación del juego de tv **“El valor de la verdad”**

  La quinta y sexta sesión: vocabulario referente a verbos de actividades cotidianas con la aplicación del juego de tv **“la ruleta de la suerte”**

  La sétima y la octava sesión: vocabulario referente a las ocupaciones, lugares y la familia con la aplicación del juego de tv **“100 peruanos dicen”**

La novena y décima sesión: vocabulario referente a las estaciones, el clima y la ropa con la aplicación del juego de tv **“la máquina del millón”**

Para más referencia se adjuntaron las sesiones en la parte de anexos.

2.10. INSTRUMENTOS

- **Cuestionario.** Elaborado de la encuesta, consta de nueve preguntas relativas a la variable independiente (los juegos Tv) sobre las preferencias, la frecuencia con la que ven los programas de tv, entre otros. Dicho cuestionario fue elaborado y diseñado por los tesistas en colaboración con el asesor de tesis; así mismo, fue revisada por tres docentes de inglés para la verificación, correspondencia y pertinencia de las preguntas con el tema, las variables y los instrumentos.

- **Prueba objetiva.** Consta de dos pruebas, la primera (pre-test) para conocer el nivel de vocabulario de los estudiantes antes de la aplicación de los juegos de Tv y la segunda (post-test) para verificar si hubo una mejora en el aprendizaje de vocabulario de inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de las instituciones Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudse de la ciudad de Arequipa. La aplicación de la prueba tuvo la colaboración de expertos en la enseñanza del idioma inglés, para lo cual se solicitó la validación de un docente de universidad, un docente de instituto especializado de inglés y un docente de colegio, los tres con amplia experiencia en la enseñanza del idioma inglés.

2.11. POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La población de este estudio está constituida por los alumnos del cuarto grado de secundaria en las Instituciones Educativas Particulares Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa que forman un total de 36, como se aprecia en el cuadro nº 01. En la presente investigación no hubo grupo experimental ni grupo de control en ambos colegios y grados se

tomaron los dos grupos como grupos pre-experimentales, con el fin de conocer si distintos entornos educativos (factores externos) afectaban la eficacia de la aplicación de los juegos como nueva estrategia de aprendizaje de vocabulario de inglés.

CUADRO Nº 01

INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS	CIUDAD	GRADO	NUMERO DE POBLACIÓN
I.E.P. Daniel Goleman	**Juliaca**	**Cuarto**	**16**
I.E.P Jens Knudsen	**Arequipa**	**Cuarto**	**20**
TOTAL			**36**

2.12. MUESTRA

La muestra es de carácter censal, es decir que comprende a todos los estudiantes del 4to grado de secundaria, que es el 100% de la población de estos grados en las Instituciones educativas particulares Daniel Goleman y Jens Knudsen. Al tomar toda la población de los estudiantes del cuarto grado de ambos colegios la muestra para este caso es el universo.

2.13. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se elaboró y se aplicó la encuesta y los exámenes al comienzo del mes de setiembre y se culminó en el mes de diciembre del 2016.
- Después de redactar los instrumentos, se hizo validar, para poder aplicar, para esto se tuvo que recurrir a tres docentes de la especialidad de idiomas, luego se aplicó en las instituciones educativas particulares Daniel Goleman, Juliaca y Jens Knudsen, Arequipa.
- Para aplicar el test surgieron dificultades como: la presencia de una marcha de estudiantes "**Por una ciudad limpia**" programado por la I.E.P. Daniel Goleman de la ciudad de Juliaca, esta marcha fue la misma fecha que se quedó en aplicar, por este motivo la fecha de aplicación se postergo una semana.

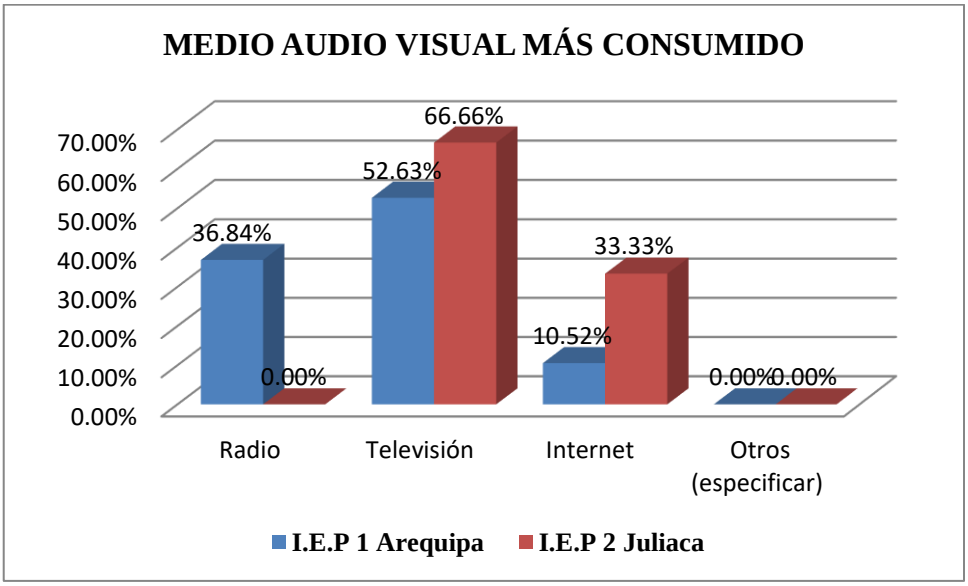
- Se tabuló, analizó e interpretó los resultados a través del Excel en el procesamiento de datos, para luego dar un diagnóstico general del trabajo.

2.14. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

CUADRO Nº 02: MEDIO AUDIOVISUAL MÁS CONSUMIDO

¿Qué medio audiovisual es el que MÁS consumes?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 & I.E.P. 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Radio	7	36.84%	0	0.00%	7	20.58%
b) Televisión	10	52.63%	10	66.66%	20	58.82%
c) Internet	2	10.52%	5	33.33%	7	20.58%
d) Otros (especificar)	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro la televisión es la preferencia "más" consumida en ambas Instituciones Educativas Particulares. Manifestados en un porcentaje de 66.66% y 52.63%, en segundo lugar, ocupa la radio en Arequipa y el internet en Juliaca.

Debido a la gran mayoría de hogares, cuentan con un TELEVISOR y es el medio de entretenimiento tanto de los jóvenes. En la I.E.P. 1 (Arequipa), también en la I.E.P. 2

(Juliaca) ocupa el primer puesto de los encuestados, que manifestaron en un **66.66%,** la razón de que la mayoría de los hogares cuenta con el servicio de cable siendo un Boom en la ciudad.

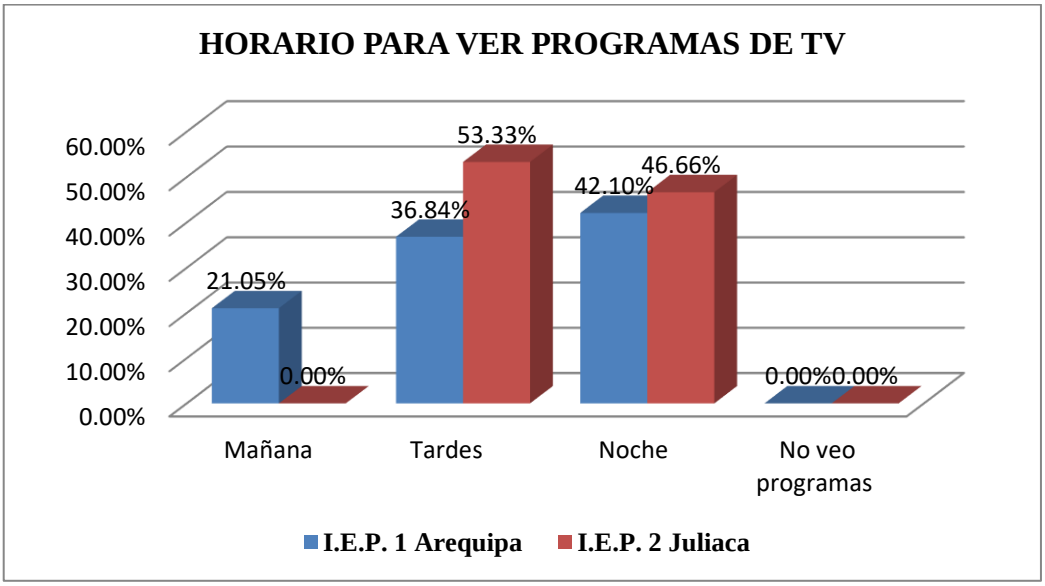
Al igual que la RADIO ocupa el segundo lugar de preferencia en la I.E.P. 1 (Arequipa) de los estudiantes, con un alto porcentaje manifestado en un **36.84%** lo que indica que debido a que la mayor parte son adolescentes y gustan emisoras juveniles, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) la RADIO no es la preferencia más consumida debido que Juliaca es una Zona comercial y la mayoría de los padres trabajan desde muy temprano y llegan a sus hogares muy tarde, por lo cual los jóvenes están solos en casa y prefieren otros medios más llamativos para sus ojos, el INTERNET ocupa el segundo lugar de los encuestados, manifestado en un **33.33%** ya que la institución educativa Privada Daniel Golemen, cuenta con una sala de computo lo cual brinda a todos los estudiantes que no tienen internet en casa puedan acceder a este servicio por las tardes mientras que la I.E.P. 1 (Arequipa) el INTERNET ocupa el tercer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más bajo porcentaje manifestado en un **10.52%** debido a que en esta zona la gran mayoría de familias no cuenta con el servicio de internet, ni la Institución Educativa demanda tareas en los cuales se haga uso de él.

Ninguno de los estudiantes tanto de la I.E.P. 1 (Arequipa) y de la I.E.P. 2 (Juliaca) manifestó otro medio, porque no especificaron algún otro medio.

CUADRO Nª 03: HORARIO PARA VER PROGRAMAS DE TV

¿A qué hora FRECUENTEMENTE sueles mirar programas de TV?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 y 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Mañana	4	21.05%	0	0.00%	4	11.76%
b) Tardes	7	36.84%	8	53.33%	15	44.11%
c) Noche	8	42.10%	7	46.66%	15	44.11%
d) No veo programas	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en el cuadro en los horarios de tarde y noche es donde más suelen ver programas de TV, tanto en I.E.P. 1 (Arequipa) como en la I.E.P. 2 (Juliaca).

Debido a que Juliaca es una zona comercial y los padres suelen estar en sus negocios y los jóvenes se quedan en casa solos y no hay quien los controle, por esa razón ven programas de TV por las TARDES, y ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más alto porcentaje manifestado en un **53.33%,** mientras que en la I.E.P.1 (Arequipa) solo **36.84%** de los encuestados manifestó ver TV por las TARDES, debido a que los estudiantes

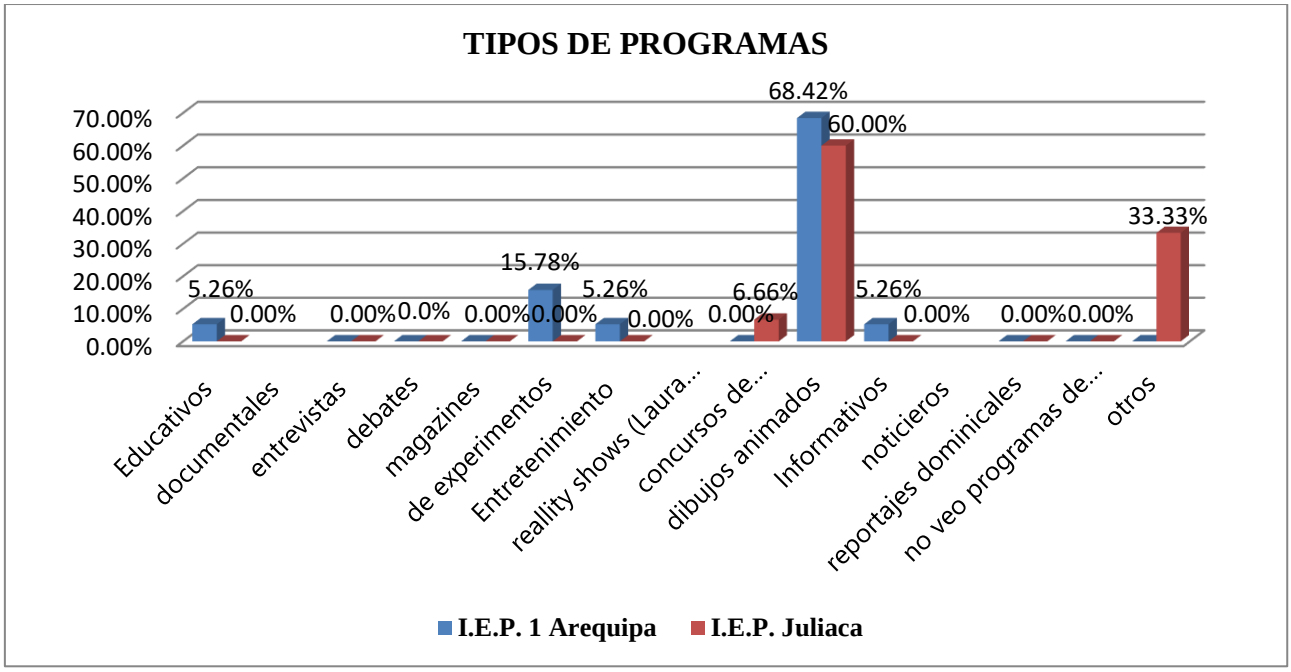
suelen tener más tiempo libre por las tardes antes de realizar sus actividades curriculares,. En la I.E.P. 2 (Juliaca) también ven programas de TV por las NOCHES y resalta con un porcentaje manifestado en un **46.66%** debido a que los padres de los estudiantes suelen llegar a sus hogares de 8: 00 a 9:00 pm por sus negocios. Llevándose con una diferencia mínima de porcentaje Mientras que la I.E.P. 1 (Arequipa) manifestados en un 42.10% de los encuestados, debido a que en los hogares, los padres como los hijos terminan su labores seglares y académicas a las 6:00 pm y ven programas de TV, en la I.E.P. 1 (Arequipa) el ver programas de TV por la MAÑANA ocupa casi el último lugar de preferencia de los estudiantes, con el más bajo porcentaje manifestado en un **21.05%** debido a que en este horario la gran mayoría de estudiantes se encuentran en labores escolares por lo tanto los fines de semana ven programas de TV por las mañanas. Mientras, que en la I.E.P. 2 (Juliaca) ningún estudiante afirmó ver programas de TV por las MAÑANAS ya que también se encuentran en labores escolares y los fines de semana suelen ayudar a sus padres en sus negocios. Ninguno de los estudiantes tanto de la I.E.P. 1 (Arequipa) y de la I.E.P. 2 (Juliaca) manifiesta que NO VEN PROGRAMAS DE TV.

Estos resultados también favorecen a la investigación ya que la investigación plantea los programas de TV (game shows) para la enseñanza de los vocabularios.

CUADRO Nº 04: TIPOS DE PROGRAMAS

¿Qué tipo de programas de televisión sueles ver MÁS?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 y 2	
	F	%	F	%	F	%
Educativos						
a) documentales	1	5.26%	0	0.00%	1	2.94%
b) entrevistas	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
c) debates	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
d) magazines	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
e) de experimentos	3	15.78%	0	0.00%	3	8.82%
Entretenimiento						
f) reallity shows	1	5.26%	0	0.00%	1	2.94%
g) concursos de competencia física	0	0.00%	1	6.66%	1	2.94%
h) dibujos animados	13	**68.42%**	9	**60.00%**	22	**64.70%**
Informativos						
i) noticieros	1	5.26%	0	0.00%	1	2.94%
j) reportajes dominicales	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
k) no veo programas de televisión	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
l) otros	0	0.00%	5	33.33%	5	14.70%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro el tipo de programa más visto es "dibujos animados" en ambas Instituciones Educativas, mientras que en Arequipa ocupa el segundo lugar el programa de experimentos y en Juliaca otros, especificaron "Esto es Guerra".

Debido al más alto porcentaje por la I.E.P. 1 (Arequipa) ver programas de TV de tipo DIBUJO ANIMADO ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más alto porcentaje manifestado en un **68.42%,** porque la gran mayoría de estudiantes encuestados manifestaron que dentro de los dibujos animados están las series que ellos gustan ver, como Naruto, One pease, etc. Es por esa razón que gustan entretenerse más viendo programas de TV de tipo dibujo animado, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el primer puesto de los encuestados, que se manifestó en un **60.00%** ven programas de TV de TIPO DIBUJO ANIMADO**,** la razón es que la mayoría de estudiantes encuestados también manifestaron que les gusta ver series de tipo dibujo animado. En la I.E.P. 1 (Arequipa) ver programas de TV de tipo EXPERIMENTO también es de preferencia de los estudiantes, con un porcentaje manifestado en un **15.78%** lo que indica que, debido a que los estudiantes suelen tener más preferencia por ver programas que son especialmente de tipo científico y de experimentos, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) Otros "Esto es Guerra" también es de preferencia de los estudiantes, con un porcentaje manifestado en un

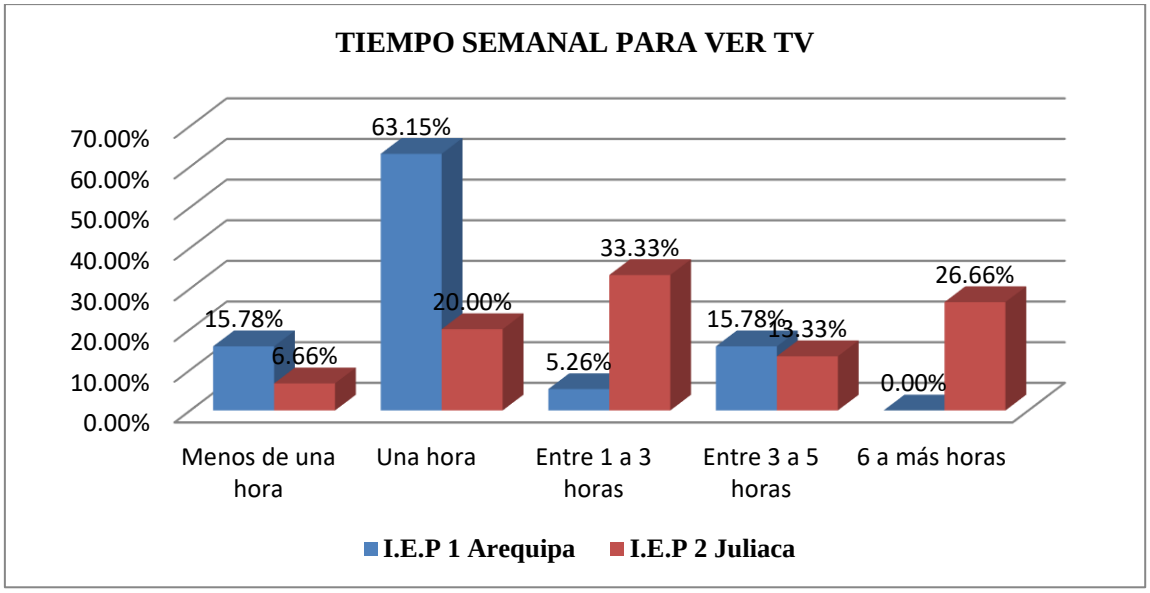
33.33% debido a que prefieren ver competencia de juegos y este programa es muy sintonizado casi en todo Juliaca.

En la I.E.P. 1 (Arequipa) el ver programas de TV de tipo DOCUMENTAL, REALLITY SHOW, NOTICIERO comparten el mismo porcentaje de preferencia de los estudiantes, manifestado en un **5.26%** cada uno. Esto es debido a la poca difusión por parte de las televisoras de señal abierta de programas de tipo documental, en cuanto a programas de tipo REALLITY SHOW son muy cuestionados en cuanto a valores y educación se refiere, en tanto los programas de NOTICIERO no son de interés para los jóvenes, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) ningún estudiante afirmo ver programas de otro tipo debido a que a ellos no les interesa ningún programa que no sea relacionado con juegos o dibujos animados de tipo serie.

CUADRO Nª 05: TIEMPO SEMANAL PARA VER TV

¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente para ver TV?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 y 2	
	F	%	F	%	F	
a) Menos de una hora	3	15.78%	1	6.66%	4	11.76%
b) Una hora	12	63.15%	3	20.00%	15	44.11%
c) Entre 1 a 3 horas	1	5.26%	5	33.33%	6	17.64%
d) Entre 3 a 5 horas	3	15.78%	2	13.33%	5	14.70%
e) 6 a más horas	0	0.00%	4	26.66%	4	11.76%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

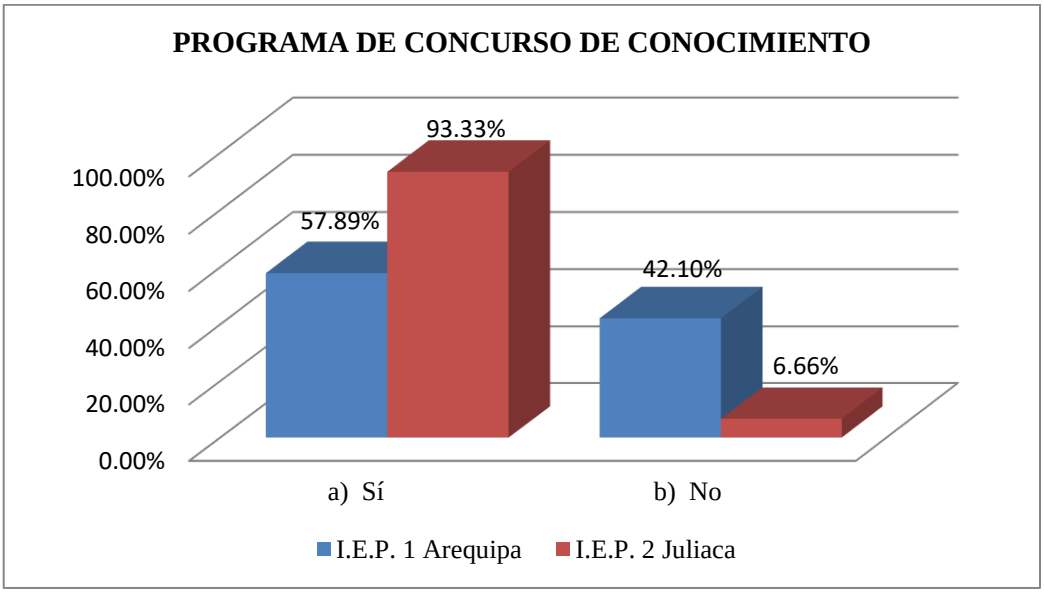
Como se ve en el cuadro ver TV una hora ocupa el primer lugar en Arequipa, seguido menos de una hora y entre 3 a 5 y en el último entre 1 a 3 horas con el más bajo porcentaje, en cambio en Juliaca en primer lugar ocupa entre 1 a 3 horas y le sigue de 6 a más horas y en el último lugar menos de una hora, y en ambas Instituciones Educativas Particulares. Casi comparten el mismo horario entre 3 a 5 horas.

Debido a que los estudiantes de la I.E.P. 1 (Arequipa) tienen otras preferencias y ven televisión UNA HORA POR semana. Ya que casi siempre están con sus hijos manifestados en un **63.15%** de los estudiantes encuestados, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) el más alto porcentaje es de **33.33%** de los estudiantes encuestados quienes afirmaron que dedican semanalmente entre 1 A 3 HORAS para ver TV debido a que su mayor entretenimiento es la TV. En la I.E.P. 1 (Arequipa) ver TV MENOS DE UNA HORA y entre 3 A 5 HORAS semanalmente comparten el mismo porcentaje de los encuestados manifestado en un **15.78%** debido a que en la gran mayoría de los estudiantes prefieren dar uso del internet para comunicarse o realizar sus tareas de investigación, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) resalta el porcentaje de ver TV de 6 A MÁS HORAS semanalmente en un **26.66%** debido a que los estudiantes se encuentran en sus hogares y no se limitan a las horas de entretenimiento televisivo. En la I.E.P. 1 (Arequipa) en el último de ver TV esta entre 1 A 3 HORAS semanalmente con el más bajo porcentaje en un **5.26%,** debido a que en la gran mayoría de estudiantes manifestaron que prefieren otro tipo de entretenimiento, como el celular, salir con amistades, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) el ver TV 1 HORA semanalmente manifestaron en un **20.00%** debido a que los estudiantes tienen más libertad de ver TV entre 3 A 5 HORAS semanalmente esta un **13.33%** y en el último lugar VEN MENOS DE UNA HORA con el más bajo porcentaje de un **6.66%** es debido a que ellos gustan otros tipos de entretenimiento. En la I.E.P. 1 (Arequipa) ningún estudiante afirmó ver TV de 6 A MÁS HORAS.

CUADRO Nº 06: PROGRAMAS DE CONCURSO

¿Has visto programas de concurso de conocimiento en televisión? como: "Sabes más que un niño de primaria", "100 peruanos dicen", "La máquina del millón"	I.E.P 1		I.E.P 2		I.E.P 1 & I.E.P. 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Sí	11	57.89%	14	93.33%	25	73.52%
b) No	8	42.10%	1	6.66%	9	26.47%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro SÍ ven programas de conocimiento en ambas instituciones educativas.

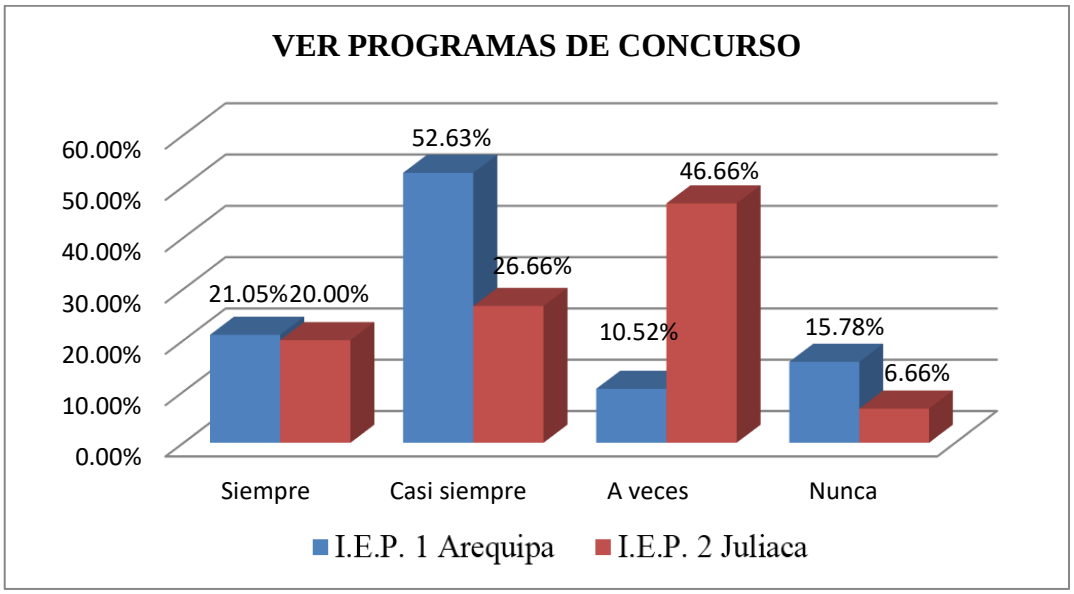
Debido a la difusión de programas de conocimientos interesantes, en la I.E.P. 1 (Arequipa) manifestaron haber visto programas de concurso de conocimiento en TV como "Sabes más que un niño de primaria", "100 peruanos dicen", "La máquina del millón", estos son la preferencia de los estudiantes, manifestado en un **57.89%,** debido a que en la gran mayoría

de hogares cuentan con un televisor y además del servicio de cable y el ver este tipo de programas, brinda temas de cultura general mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el primer lugar de los encuestados, que manifestaron en un **93.33%** debido a que los jóvenes les gusta medir sus conocimientos y ver este tipo de programas los ayuda a mejorar. En la I.E.P. 1 (Arequipa) algunos estudiantes manifestaron un **42.10%** que NO ven programas de concurso de conocimiento debido a la poca importancia que le dan a este tipo de programas, y poca disposición de tiempo de los encuestados. Mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) con el más bajo porcentaje de un 6.66% también afirmaron que NO ven programas de concurso de conocimiento por las mismas razones.

CUADRO Nº 07: FRECUENCIA VISTAS DE PROGRAMAS DE CONCURSO

Si tu respuesta fue SÍ responde la siguiente pregunta: ¿Con qué frecuencia veías programas concurso de televisión?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 y 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Siempre	4	21.05%	3	20.00%	7	20.58%
b) Casi siempre	10	52.63%	4	26.66%	14	41.17%
c) A veces	2	10.52%	7	46.66%	9	26.47%
d) Nunca	3	15.78%	1	6.66%	4	11.76%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro las frecuencias que están en primer lugar son, CASI SIEMPRE en I.E.P 1 Arequipa, y A VECES en I.E.P 2 Juliaca en ambas Instituciones Educativas Particulares casi comparten la frecuencia SIEMPRE.

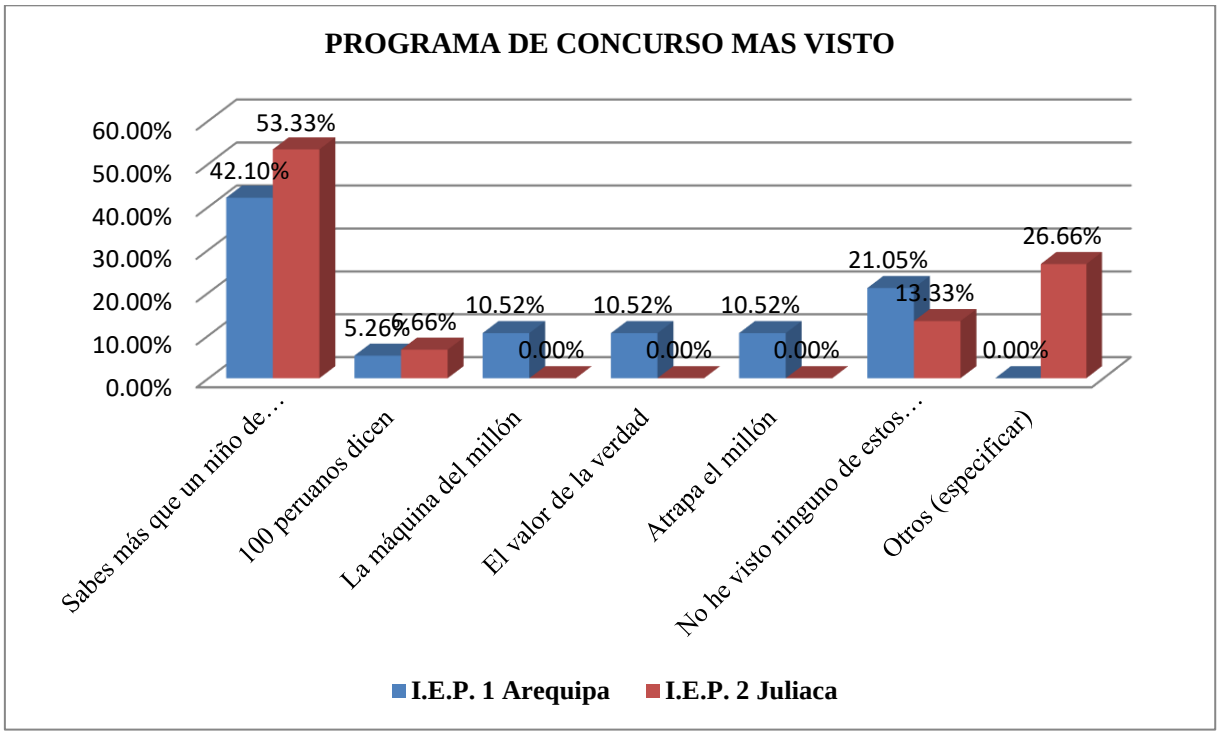
Debido a que en la I.E.P. 1 (Arequipa) ver programas de concurso en la televisión CASI SIEMPRE ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más alto porcentaje manifestado en un **52.63%,** debido a que en la gran mayoría de hogares cuentan con un

televisor y además cuentan con el servicio de cable que es donde más se difunde los programas de tipo concurso, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) ocupa el segundo lugar de los encuestados, que manifestaron en un **26.66%** debido a que pocos jóvenes ven TV de este tipo de programa de concurso. En la I.E.P. 2 (Juliaca) ver A VECES programas de concurso ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con un porcentaje de **46.66%** lo que indica que, por la popularidad de estos programas de concurso, la juventud nacional repercute en su preferencia televisiva, mientras que en la I.E.P. 1 (Arequipa) ocupa el último lugar de los encuestados, manifestaron en un **10.52%** debido a que no todos miran programas de concurso. Ambas Instituciones Educativas Particulares casi comparten la misma idea de ver CASI SIEMPRE programas de concurso. En la I.E.P. 1 (Arequipa) manifestaron en un **15.78%** de los encuestados. En la I.E.P 1 (Arequipa) NUNCA ven programas de Concurso, algunos manifestaron no tener mucho interés en este tipo de programas televisivos. En la I.E.P. 2 (Juliaca) sólo un 6.66% manifestaron que NUNCA ven programas de concurso debido a su preferencia de ver series o que tenga que ver con dibujos.

CUADRO Nª 08: PROGRAMAS DE CONCURSO MÁS VISTO

De los siguientes programas de concurso de televisión ¿cuál es el que MÁS has visto? (marcar soló una alternativa)	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P 2 Juliaca		I.E.P 1 & I.E.P. 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Sabes más que un niño de primaria	8	42.10%	8	53.33%	16	47.05%
b) 100 peruanos dicen	1	5.26%	1	6.66%	2	5.88%
c) La máquina del millón	2	10.52%	0	0.00%	2	5.88%
d) El valor de la verdad	2	10.52%	0	0.00%	2	5.88%
e) Atrapa el millón	2	10.52%	0	0.00%	2	5.88%
f) No he visto ninguno de estos programas	4	21.05%	2	13.33%	6	17.64%
g) Otros (especificar)	0	0.00%	4	26.66%	4	11.76%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

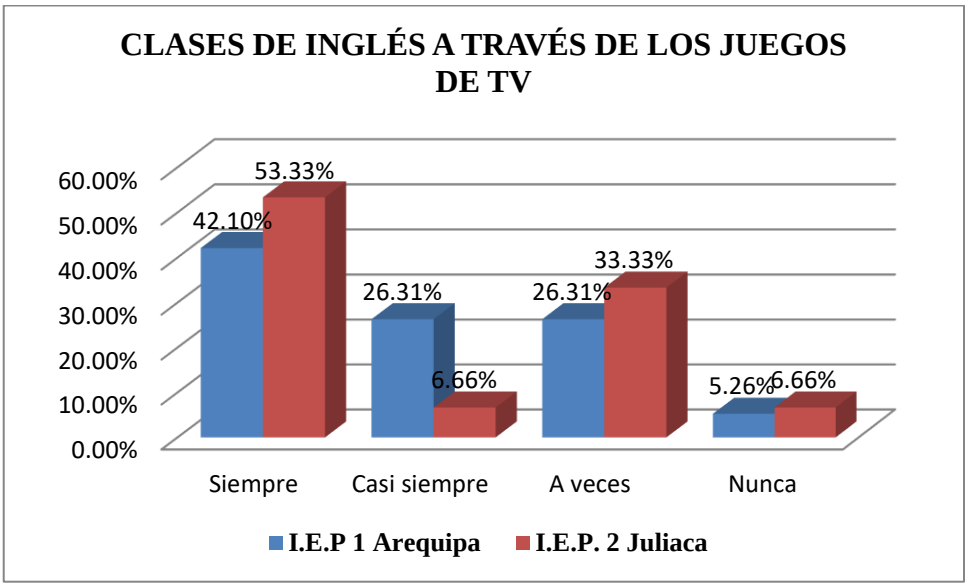
Como se ve en el cuadro, el programa de concurso más visto es “sabes más que un niño de primaria”, es la preferencia en ambas instituciones educativas y en segundo lugar en Arequipa es “No he visto ningún programa de concurso”, mientras que en Juliaca la alternativa “Otros” ocupa el segundo lugar.

Debido a la mayor difusión y que está relacionado específicamente con concursos de conocimientos. En la I.E.P. 1 (Arequipa) el programa “SABES MÁS QUE UN NIÑO DE PRIMARIA” ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con un alto porcentaje manifestado en un **42.10%** debido a que los jóvenes toman más interés en estos programas para desarrollar más su aprendizaje, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el primer lugar de los encuestados, manifestando en un **53.33%** por el motivo que podían ayudar a sus hermanos menores con sus tareas ya sus profesores de aula les dejan tareas de este tipo. En la I.E.P 1 (Arequipa) afirman que “NO HAN VISTO NINGUNO DE ESTOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN” el cual ocupa el segundo lugar, con un porcentaje de **21.05%,** debido a que no es interés para los jóvenes, por lo tanto, nunca pudieron ver este tipo de programas, mientras que en la I.E.P 2 (Juliaca) ocupa el tercer lugar de los encuestados, que manifestaron en un **13.33%** debido a que los estudiantes tenían otro tipo de entretenimiento. En la I.E.P. 2 (Juliaca) en segundo lugar especificaron “OTROS PROGRAMAS” como “Esto es guerra y Combate” debido a que se identifican con uno de los equipos “Leones o Cobras” (Estos son dos equipos de competidores). Casi ambas Instituciones Educativas Particulares comparten la misma idea de que hayan visto más el programa de concurso de TV “100 PERUANOS DICEN”, manifestado en un porcentaje de **5.26%** en la I.E.P. 1 (Arequipa) y un 6.66% en la I.E.P. 2 (Juliaca). En la I.E.P. 1 (Arequipa) los programas de concurso de TV que más han visto son “LA MÁQUINA DEL MILLÓN”, “EL VALOR DE LA VERDAD” y “ATRAPA EL MILLÓN”. Comparte el tercer lugar de preferencia de los estudiantes, con un porcentaje manifestado en un **10.52%** cada uno respectivamente, lo que indica tal vez es que hay algunos padres que les interese que sus hijos vean programas educativos, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) ningún estudiante manifestó haber visto estos programas.

CUADRO Nª 09: CLASES DE INGLÉS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE TV

¿Te gustaría que tus clases de inglés fueran a través de los juegos de televisión como las alternativas ya mencionadas en la pregunta anterior?	I.E.P 2 Arequipa		I.E.P. 2 Juliaca		I.E.P 1 & I.E.P. 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Siempre	8	42.10%	8	53.33%	16	47.05%
b) Casi siempre	5	26.31%	1	6.66%	6	17.64%
c) A veces	5	26.31%	5	33.33%	10	29.41%
d) Nunca	1	5.26%	1	6.66%	2	5.88%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro en ambas Instituciones Educativas Particulares ocupa en primer lugar SIEMPRE aprender el idioma ingles a través de los juegos de tv, en segundo lugar, en ambas Instituciones Educativas Particulares ocupa A VECES aprender a través de los juegos. Debido a que hoy en día se está en pleno siglo XXI y los estudiantes desean aprender algo mediante cosas novedosas y llamativas, es por eso que en la I.E.P. 1 (Arequipa) SIEMPRE

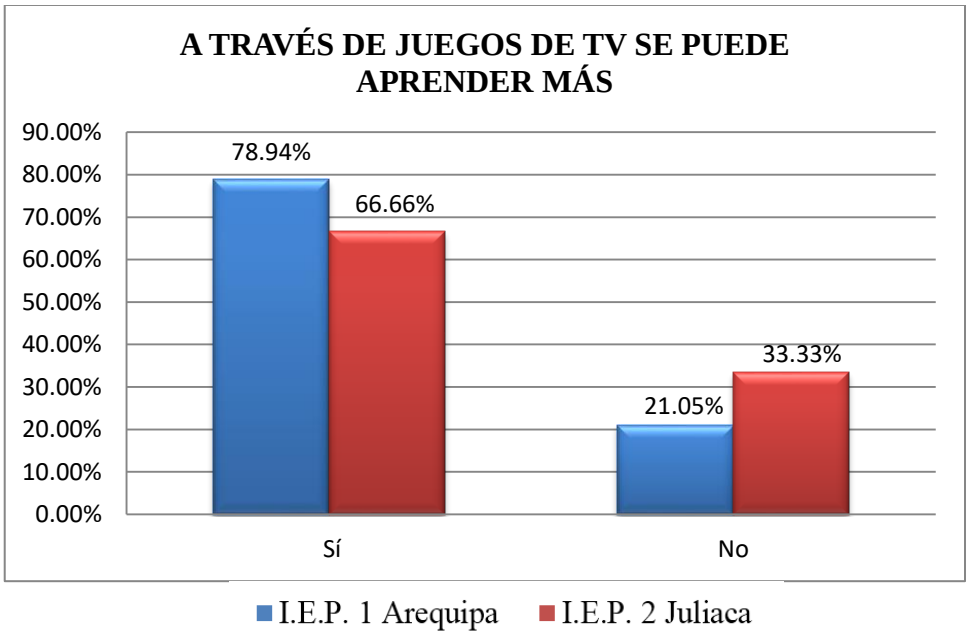
les gustaría que sus clases de inglés fueran a través de los juegos de televisión, por eso ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más alto porcentaje

Manifestado en un **42.10%, y** debido a la gran influencia que ejercen este tipo de juegos motivan a los estudiantes a llegar a un determinado aprendizaje. Mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el primer puesto de los encuestados, que manifestado en un **53.33%,** la razón de que la mayoría de los estudiantes afirman que SIEMPRE se puede aprender de manera divertida, entretenida y jugando. En la I.E.P. 1 (Arequipa) CASI SIEMPRE y A VECES ocupan el segundo lugar y que también les gustaría que sus clases de inglés fueran a través de los juegos de televisión, con un alto porcentaje manifestado en un **26.31%** lo que indica tal vez, debido a la influencia positiva que ejercen este tipo de programas, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) el segundo lugar lo ocupa el A VECES les gustaría tener clases de inglés a través de los juegos debido a que nunca experimentaron este tipo de enseñanza y con el más bajo porcentaje está el CASI SIEMPRE Y NUNCA les gustaría tener clases de inglés a través de los juegos a una mala experiencia que tuvieron en una de sus clases pasadas con un porcentaje de un 6.66% cada uno respectivamente.

CUADRO Nª 10: A TRAVÉS DE JUEGOS DE TV SE PUEDE APRENDER MÁS

¿Crees que a través de los juegos de TV puedes aprender más el idioma inglés?	I.E.P 1 Arequipa		I.E.P. 2 Juliaca		I.E.P 1 & I.E.P. 2	
	F	%	F	%	F	%
a) Sí	15	78.94%	10	66.66%	25	73.52%
b) No	4	21.05%	5	33.33%	9	26.47%
Total	19	100%	15	100%	34	100%

DIAGRAMA 9



INTERPRETACIÓN

Como se ve en el cuadro ambas Instituciones Educativas Particulares. Afirmaron que a través de juegos de TV SÍ se puede aprender más el idioma inglés.

Debido a que talvez para los estudiantes es muy llamativo la palabra "juegos" y más inclusive si es para aprender el idioma inglés y por esa razón en la I.E.P. 1 (Arequipa) SÍ creen que a través de programas de TV se puede aprender más el idioma inglés, lo cual ocupa el primer lugar de preferencia de los estudiantes, con el más alto porcentaje manifestado en un **78.94%,** debido a que se sienten más identificados con el idioma inglés aprendido en clases y reforzado de una manera más entretenida con los programas de TV llegando a un

conocimiento total o parcial del idioma inglés, mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el primer puesto de los encuestados, que manifestaron en un **66.66%** por la razón de que se está fomentando a nivel institucional el aprendizaje del idioma inglés en este mundo que es más globalizado, y esto se ve reflejado en los programas de TV. En la I.E.P. 1 (Arequipa) un **21.05%** de encuestados NO creen que a través de un programa de TV se puede aprender más el idioma inglés, esto talvez debido al poco dominio básico para entender el idioma inglés. Mientras que en la I.E.P. 2 (Juliaca) también ocupa el segundo lugar de los encuestados, manifestaron en un **33.33%** por el motivo, que Juliaca es una zona donde mayormente se habla el idioma Castellano el Quechua y Aymara, esto dificulta el aprendizaje.

2.15. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE PRE / POST TEST

CUADRO DE EQUIVALENCIA DE NOTAS DE NOTAS CUALITATIVAS A NOTAS CUANTITATIVAS

NOTAS CUALITATIVAS	NOTAS CUANTITATIVAS
AD = destacado	18 a 20
A = Logro (bueno)	15 a 17
B = En proceso (regular)	11 a 14
C = Necesita refuerzo (bajo)	0 a 10

GRUPO PRE EXPERIMENTAL 01 (I.E.P JENS KNUDSEN – AREQUIPA)

GRUPO "A"

Nº DE ORDEN	NOTAS (PRE-TEST
01	01
02	11
03	03
04	04
05	02
06	05
07	12
08	04
09	02
10	10
11	04
12	00
13	04
14	04
15	13
16	07
17	07
18	05
19	05
20	02
TOTAL	105

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL

MEDIA ARITMÉTICA

La media aritmética (X), de una cantidad finita de números (X_1, X_2, X_3….X_n), es igual a la suma de todos ellos dividida entre el número de sumandos (n). Simbólicamente se expresa así:

$$\overline{X} = \frac{(X_1 + X_2 + X_3 + ... + X_n)}{n}$$

Dónde:

X = notas

n = número de alumnos

X = 5,25

Interpretación

Por tanto, se puede concluir que el rendimiento promedio en esta etapa de la investigación fue 5,25 siendo la media aritmética obtenida por los estudiantes del grupo pre experimental 01 (I.E.P Jens Knudsen – Arequipa) en el pre - test de conocimientos generales de vocabulario.

MEDIANA (Me)

Me = ½ (x n/2+x(n+2)/2)

Me = ½ (x 20/2+x(20+2)/2)

Me = ½ (x 10+x11)

Me = 10,5

Interpretación

Esta respuesta nos indica que el valor de la mediana le corresponde al valor de la posición 10,5 que es igual a 5.

Moda (Mo)

Por su tipo de datos no agrupados se halla observando la nota que más se repite. En nuestro caso la nota que más se repite es 04.

GRUPO PRE EXPERIMENTAL 02 (I.E.P DANIEL GOLEMAN - JULIACA)

GRUPO “B”

Nº DE ORDEN	NOTAS (PRE-TEST
01	03
02	04
03	03
04	03
05	08
06	05
07	03
08	08
09	02
10	03
11	03
12	04
13	02
14	02
15	04
16	07
TOTAL	64

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL

MEDIA ARITMÉTICA

La media aritmética (X), de una cantidad finita de números (X_1, X_2, X_3….X_n), es igual a la suma de todos ellos dividida entre el número de sumandos (n). Simbólicamente se expresa así:

$$\overline{X} = \frac{(X_1 + X_2 + X_3 + ... + X_n)}{n}$$

Dónde:

X = notas

n = número de alumnos

X = 4

Interpretación

Por tanto, se puede concluir que el rendimiento promedio en esta etapa de la investigación fue 4 siendo la media aritmética obtenida por los estudiantes del grupo pre experimental 02 (I.E.P Daniel Goleman - Juliaca) en el pre - test de conocimientos generales de vocabulario.

MEDIANA (Me)

Me = ½ (x n/2+x(n+2)/2)

Me = ½ (x 16/2+x(16+2)/2)

Me = ½ (x 8+x9)

Me = 8,5

Interpretación

Esta respuesta nos indica que el valor de la mediana le corresponde al valor de la posición 8,5 que es igual a 4.

Moda (Mo)

Por su tipo de datos no agrupados se halla observando la nota que más se repite. En nuestro caso la nota que más se repite es 06.

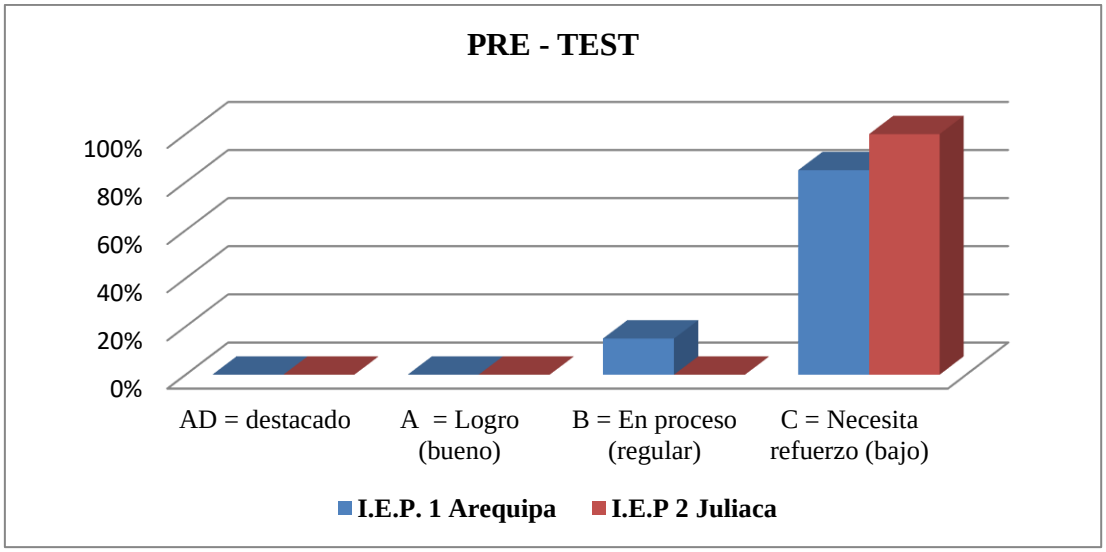
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS TEST (PRE-TEST, POST-TEST)

ANÁLISIS DEL PRE-TEST

CUADRO Nº 1

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	**0**	0%	0	0%
A = Logro (bueno)	**0**	0%	0	0%
B = En proceso (regular)	**3**	15%	0	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	**17**	85%	**16**	100%
TOTAL	20	100%	16	100%

GRÁFICA 01



INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en el Pre Test las calificaciones son casi similares en ambas Instituciones Educativas Particulares siendo mayor la frecuencia de puntuación en C = Necesita refuerzo (bajo), para la I.E.P. 1 (Arequipa) con un 85% mientras que I.E.P. 2 (Juliaca) con el 100% se asume entonces, que los estudiantes poseían un bajo nivel en vocabulario (antes de la aplicación). Es más notorio y preocupante para la I.E.P. 2

(Juliaca), porque las barras indican que todos los estudiantes de 4to grado de secundaria carecían de vocabulario.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

CUADRO DE EQUIVALENCIA DE NOTAS DE NOTAS CUALITATIVAS A NOTAS CUANTITATIVAS

NOTAS CUALITATIVAS	NOTAS CUANTITATIVAS
AD = destacado	18 a 20
A = Logro (bueno)	15 a 17
B = En proceso (regular)	11 a 14
C = Necesita refuerzo (bajo)	0 a 10

GRUPO POST EXPERIMENTAL 01 (I.E.P JENS KNUDSEN – AREQUIPA)

GRUPO "A"

Nº DE ORDEN	NOTAS (POST-TEST
01	16
02	19
03	17
04	16
05	18
06	19
07	20
08	19
09	18
10	19
11	19
12	19
13	18
14	16
15	19
16	15
17	13
18	18
19	20
20	17
TOTAL	335

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL

MEDIA ARITMÉTICA

La media aritmética (X), de una cantidad finita de números (X_1, X_2, X_3….X_n), es igual a la suma de todos ellos dividida entre el número de sumandos (n). Simbólicamente se expresa así:

$$\overline{X} = \frac{(X_1 + X_2 + X_3 + ... + X_n)}{n}$$

Dónde:

X = notas

n = número de alumnos

X = 16,75

Interpretación

Por tanto, se puede concluir que el rendimiento promedio en esta etapa de la investigación fue 16.75 siendo la media aritmética obtenida por los estudiantes del grupo pre experimental 01 (I.E.P Jens Knudsen – Arequipa) en el post - test de conocimientos generales de vocabulario.

MEDIANA (Me)

Me = ½ (x n/2+x(n+2)/2)

Me = ½ (x 20/2+x(20+2)/2)

Me = ½ (x 10+x11)

Me = 10,5

Interpretación

Esta respuesta nos indica que el valor de la mediana le corresponde al valor de la posición 10,5 que es igual a 17

Moda (Mo)

Por su tipo de datos no agrupados se halla observando la nota que más se repite. En nuestro caso es 19.

GRUPO POST EXPERIMENTAL 02 (I.E.P DANIEL GOLEMAN - JULIACA)

GRUPO "B"

Nº DE ORDEN	NOTAS (POST-TEST
01	20
02	20
03	20
04	18
05	17
06	18
07	18
08	19
09	16
10	16
11	20
12	20
13	18
14	16
15	19
16	20
TOTAL	295

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL

MEDIA ARITMÉTICA

La media aritmética (X), de una cantidad finita de números (X_1, X_2, X_3….X_n), es igual a la suma de todos ellos dividida entre el número de sumandos (n). Simbólicamente se expresa así:

$$\overline{X} = \frac{(X_1 + X_2 + X_3 + ... + X_n)}{n}$$

Dónde:

X = notas

n = número de alumnos

X = 18.43

Interpretación

Por tanto, se puede concluir que el rendimiento promedio en esta etapa de la investigación fue18.43 siendo la media aritmética obtenida por los estudiantes del grupo post experimental 02 (I.E.P Daniel Goleman - Juliaca) en el post - test de conocimientos generales de vocabulario.

MEDIANA (Me)

Me = ½ (x n/2+x(n+2)/2)

Me = ½ (x 16/2+x(16+2)/2)

Me = ½ (x 8+x9)

Me = 8,5

Interpretación

Esta respuesta nos indica que el valor de la mediana le corresponde al valor de la posición 8,5 que es igual a 18.

Moda (Mo)

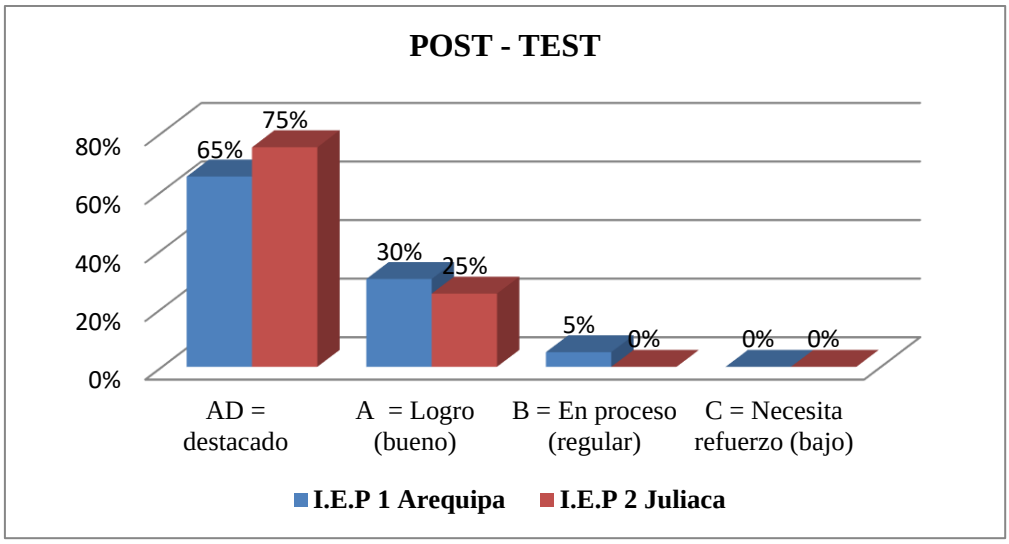
Por su tipo de datos no agrupados se halla observando la nota que más se repite. En nuestro caso la nota que más se repite es 20.

ANÁLISIS DEL POST-TEST

CUADRO Nº 2

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	**13**	65%	**12**	75%
A = Logro (bueno)	**06**	30%	04	25%
B = En proceso (regular)	**01**	5%	00	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	**00**	0%	00	0%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICA 02



INTERPRETACIÓN

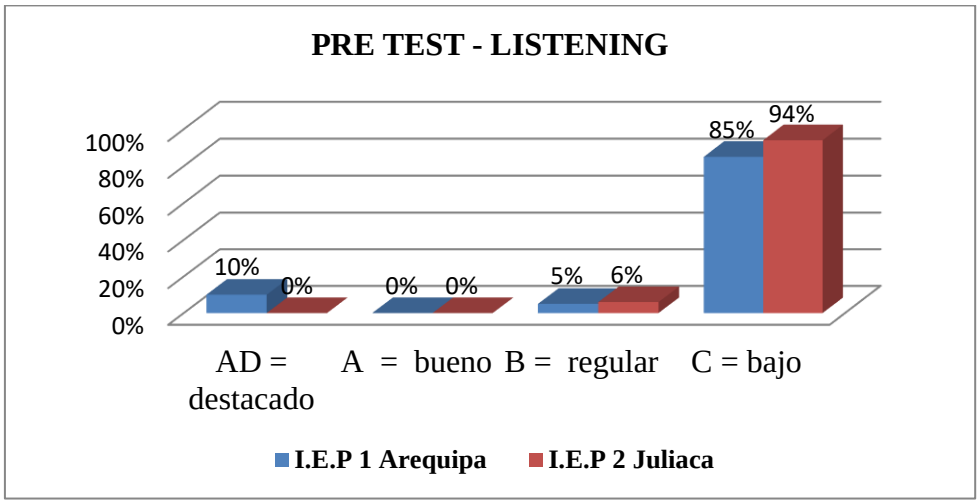
Como se puede observar en el gráfico post - test las calificaciones se asemejan en ambas Instituciones Educativas Particulares con una ligera diferencia de 10%, siendo mayor la frecuencia de puntuación en AD = Destacado por la I.E.P 1 (Arequipa) con un 65%, mientras que I.E.P 2 (Juliaca) con un 75% se asume entonces que los estudiantes lograron captar mayor vocabulario, y el objetivo fue lo esperado, porque en ambas Instituciones Educativas Particulares ningún estudiante obtuvo la calificación C = bajo, esto refleja que hubo un progreso en el vocabulario, y gracias a la aplicación de programas de televisión (game shows).

CUADRO N° 3

PRE TEST - LISTENING

NIVEL	I.E.P. 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	02	10%	00	0%
A = Logro (bueno)	00	0%	00	0%
B = En proceso (regular)	01	5%	01	6%
C = Necesita refuerzo (bajo)	**17**	85%	**15**	94%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N° 3



INTERPRETACIÓN

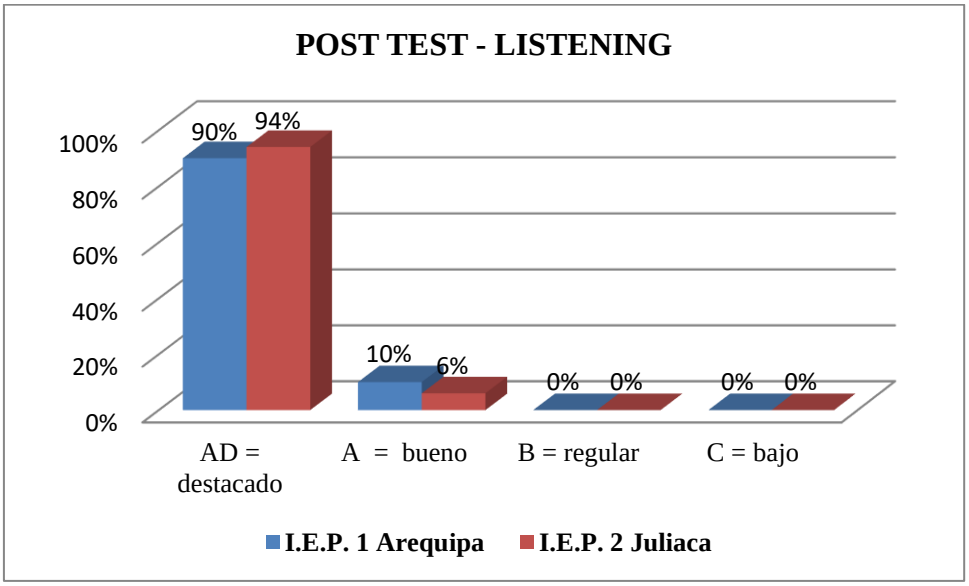
Como se puede observar en el pre – test la habilidad de "Listening" las calificaciones son casi similares en ambas Instituciones Educativas Particulares. siendo mayor la frecuencia de puntuación en C = Bajo, esto indica que carecen de vocabularios básicos, a raíz de una indiferencia hacia el idioma Inglés. Tomando en cuenta los comentarios de los estudiantes de la I.E.P. 2 (Juliaca), son pocos los profesores de la especialidad de Idiomas, por esta razón es que en muchas ocasiones sólo la profesora de aula dicta este taller, esto conlleva a una enseñanza monótona y dejando de lado los recursos y métodos muy importantes para una enseñanza eficaz.

CUADRO N° 4

POST TEST - LISTENING

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	**18**	90%	**15**	94%
A = Logro (bueno)	02	10%	01	6%
B = En proceso (regular)	00	0%	00	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	00	0%	00	0%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N° 4



INTERPRETACIÓN

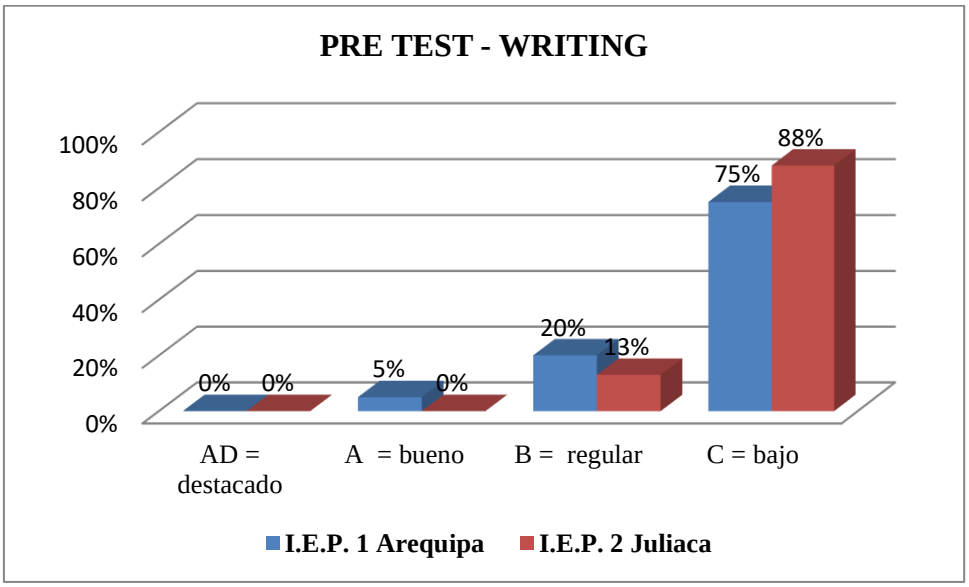
Como se puede observar en el post - test en la habilidad "Listening" hubo un cambio y mejoría en porcentaje mayor en la frecuencia AD = destacado en ambas Instituciones Educativas Privadas. Sólo teniendo una diferencia de 4 %, esto indica que los métodos aplicados, programas de TV (game shows) destacó un logro esperado y fue un éxito en ambas Instituciones Educativas Particulares.

CUADRO N° 5

PRE TEST - WRITING

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	00	0%	00	0%
A = Logro (bueno)	01	5%	00	0%
B = En proceso (regular)	04	20%	02	13%
C = Necesita refuerzo (bajo)	**15**	75%	**14**	88%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N° 5



INTERPRETACIÓN

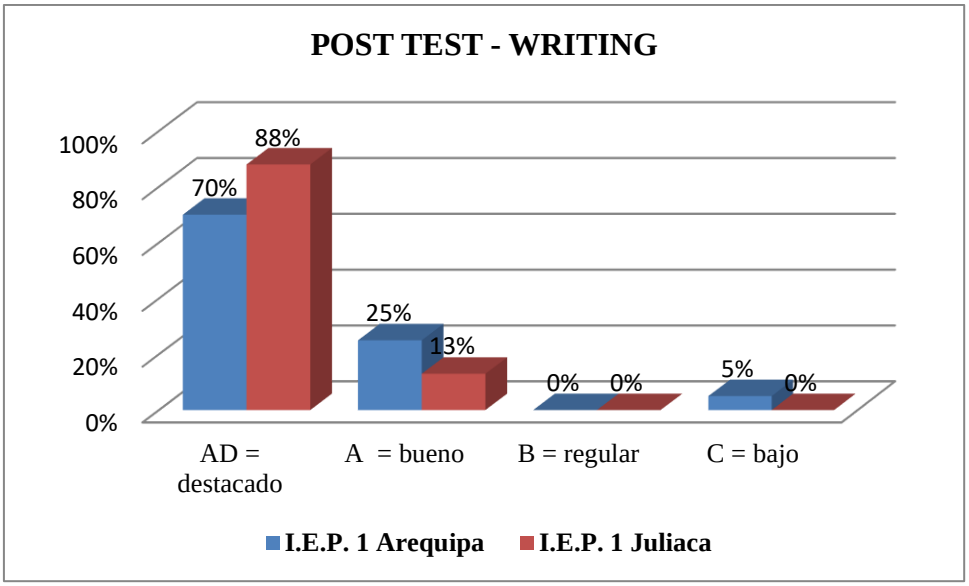
Como se puede observar en el pre – test la habilidad de "Writing" también se puede notar la frecuencia más alta, en ambas Instituciones Educativas Particulares. esto conlleva el mismo problema ya mencionado en el cuadro anterior, por la indiferencia hacia el idioma Inglés, es decir en algunas Instituciones Educativas Particulares, este curso es menos importante y por ende, esto influye en sus aprendizajes de este idioma.

CUADRO N° 6

POST TEST - WRITING

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	**14**	70%	**14**	88%
A = Logro (bueno)	05	25%	02	13%
B = En proceso (regular)	00	0%	00	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	01	5%	00	0%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N° 6



INTERPRETACIÓN

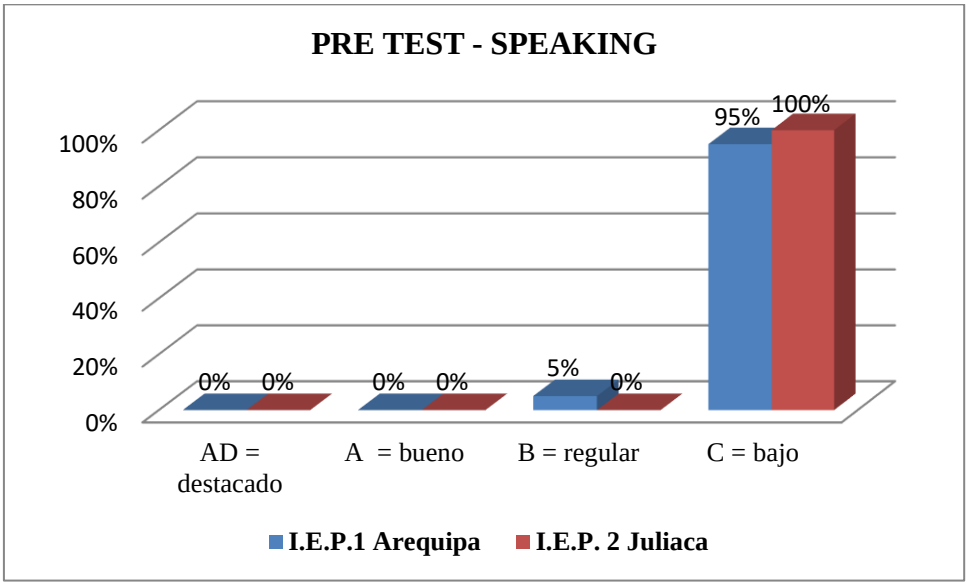
Como se puede observar en el post – test la habilidad de "Writing" casi en ambas Instituciones Educativas Particulares. Logran destacar una nota alta de AD, esto indica que los resultados son los esperados.

CUADRO N° 7

PRES TEST - SPEAKING

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	00	0%	00	0%
A = Logro (bueno)	00	0%	00	0%
B = En proceso (regular)	01	5%	00	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	**19**	95%	**16**	100%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N° 7



INTERPRETACIÓN

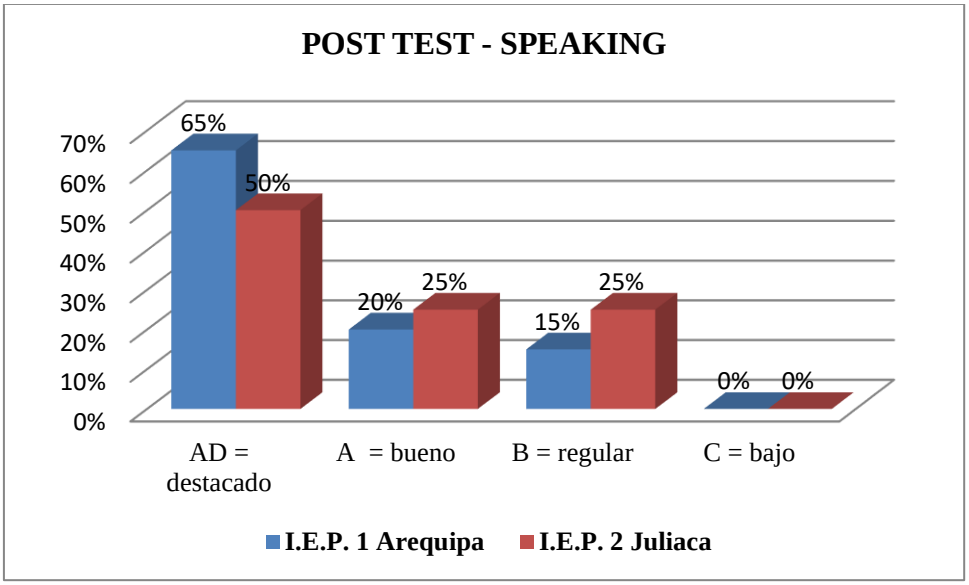
Como se puede observar en el pre test "speaking" es la habilidad con más bajo puntaje que es la frecuencia C = bajo. En ambas Instituciones Educativas Particulares. pero más resalta en la I.E.P. 2 (Juliaca), que es el 100%, es decir todos los estudiantes del 4to grado de secundaria carecen de vocabularios. Esto corrobora y ayuda a comprender la preocupación de sus padres que a comienzo de clase dieron a conocer sus inquietudes de que sus hijos no sabían nada del idioma Inglés.

CUADRO N° 8

POST TEST - SPEAKING

NIVEL	I.E.P 1 AREQUIPA		I.E.P 2 JULIACA	
	F	%	F	%
AD = destacado	**13**	65%	08	50%
A = Logro (bueno)	04	20%	04	25%
B = En proceso (regular)	03	15%	04	25%
C = Necesita refuerzo (bajo)	00	0%	00	0%
TOTAL	**20**	100%	**16**	100%

GRÁFICO N°8



INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en el post - test la habilidad "speaking" las calificaciones mejoraron con un porcentaje alto en la frecuencia AD = destacado casi en ambas Instituciones Educativas Particulares, tanto de Juliaca y Arequipa. Se podría decir que es un logro no esperado por que ningún estudiante de ambas Instituciones Educativas Particulares. no están dentro calificación C = bajo. Lo cual indica que el método que se utilizó para el aprendizaje del vocabulario fue exitoso.

2.16. ANÁLISIS DE DATOS MEDIANTE DISTRIBUCIÓN DE T DE STUDENT

Se utiliza cuando nos interesa comparar una característica de una población usando una sola muestra, pero en dos circunstancias distintas, para el caso de la investigación es comparar las diferencias entre las notas (prueba de entrada y prueba de salida) de los grupos pre-experimentales (Arequipa y Juliaca).

PRUEBA DE HIPÓTESIS ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE TV

H1: Sí existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones del grupo A (I.E.P 1 – Arequipa) y la media de calificaciones del grupo B antes de la aplicación de los juegos de TV.

Se define el α. El nivel alfa es el porcentaje de error en la realización de pruebas estadísticas, generalmente en Ciencias Sociales se utiliza un nivel de 5% es decir $\alpha = 0{,}05$

PRUEBA DE HIPÓTESIS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE TV

H1 Sí existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones del grupo A (I.E.P 1 – Arequipa) con respecto al pre-test y la media de calificaciones del grupo B con respecto al pre-test, después de la aplicación de los juegos de TV.

Se define la α. El nivel alfa es el porcentaje de error en la realización de pruebas estadísticas, generalmente en Ciencias Sociales se utiliza un nivel de 5% es decir $\alpha = 0{,}05$.

2.17. PRUEBA APLICADA T DE STUDENT: PARA MUESTRAS INDEPENDIENTES

Grupo A = Arequipa

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	20	0	13	5.25	3.683
Post-test	20	13	20	17.75	1.803
Valid N (listwise)	20				

Como se observa en el cuadro N = número de alumnos, donde la nota mínima en el pre test es 00 y como máximo es 13, habiendo una diferencia significativa en el post test con nota mínima de 13 y máximo de 20. La significancia (mean en inglés) en el pre-test es de 5.25 y 17.75 en el pos-test. Lo cual se reflejará en la muestra comparada en el siguiente cuadro donde el error no puede exceder de 0,05 ($p < 0,05$) para que la prueba tenga validez.

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test – Post-test	-15.025	19	.000

Al comparar los resultados del pre y post test, del grupo de A (Arequipa) el T = tail (cola en español) es de -15.025, este resultado es menor a 0,05, por lo tanto, $p < 0,05$. La aplicación de la prueba se valida.

Grupo B = Juliaca

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	16	2	8	4.00	2.000
Post-test	16	16	20	18.44	1.548
Valid N (listwise)	16				

Como se observa en el cuadro N = número de alumnos, donde la nota mínima en el pre test es 02 y como máximo es 08, habiendo una diferencia significativa en el post test con nota mínima de 16 y máximo de 20. La significancia (mean en inglés) en el pre - test es de 4.00 y 18.44 en el pos - test. Lo cual se reflejará en la muestra comparada en el siguiente cuadro donde el error no puede exceder de 0,05 ($p < 0,05$) para que la prueba tenga validez.

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test – Post-test	-25.667	15	.000

Al comparar los resultados del pre y post test, del grupo de B (Juliaca) el T = tail (cola en español) es de -25.667, este resultado es menor a 0,05, por lo tanto, $p < 0,05$. La aplicación de la prueba se valida.

2.18. COMPARACIÓN DE GRUPOS A Y B CON T DE STUDENT

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	4.69	36	3.078	.513
	Post-test	18.06	36	1.706	.284

Como se observa en el cuadro N = número de alumnos de ambos grupos (grupo A = 20 y grupo B = 16), donde puede ver en (Mean = significancia) que hay una diferencia significativa entre el pre-test y el post para ambos grupos. La significancia (mean en inglés) en el pre-test es de 0,513 y .0,284 en el post-test. Lo cual se reflejará en la muestra comparada en el siguiente cuadro donde el error no puede exceder de 0,05 ($p < 0,05$) para que la prueba tenga validez.

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test – Post-test	-24.580	35	.000

Al comparar los resultados del pre y post test, de ambos grupos el T = tail (cola en español) es de -24.580, este resultado es menor a 0,05, por lo tanto, $p < 0,05$. La aplicación de la prueba se valida.

Se comparó las significancias de los pos-test, el grupo A (Arequipa) = 17, 75 y el grupo B (Juliaca) = 18.44, los números arrojados son casi parejos teniendo una ligera ventaja los alumnos del grupo B. Lo cual prueba la eficacia de la aplicación de los juegos de Tv en ambos grupos.

VERFIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La hipótesis se verifica de los siguientes criterios estadísticos:

Si la probabilidad obtenida P- valor < 0,05 se acepta H1

Si la probabilidad obtenida P- valor > 0,05 se rehace H1

CONCLUSIÓN

Sí existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones del grupo A (I.E.P 1 – Arequipa) con respecto al pre-test y la media de calificaciones del grupo B con respecto al pre-test, después de la aplicación de los juegos de TV. Entonces se afirma que con la aplicación de los juegos de TV (game showss) en el proceso de enseñanza-aprendizaje) si tiene efectos significativos sobre el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de ambos grupos considerados como pre-experimentales, así mismo se pudo percibir una actitud positiva de los estudiantes lo cual contribuyó al éxito de la investigación. En consecuencia, con la aplicación de los juegos de TV (game showss) se mejoró e incrementó el vocabulario en el área de inglés en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de las instituciones educativas particulares Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.

2.19. COMPARACIÓN DE NIVELES DE RENDIEMIENTO ENTRE LAS INSTITUCIONES EN AREQUIPA Y EN JULIACA

AREA : INGLÉS GA = Arequipa GB = Juliaca	NOTAS	GRUPO A AREQUIPA				GRUPO B JULIACA			
NIVELES		PRE TEST				POSTEST			
		F	%	F	%	F	%	F	%
AD = destacado	18 a 20	**0**	0%	**13**	65%	0	0%	**12**	75%
A = Logro (bueno)	15 a 17	**0**	0%	**6**	30%	0	0%	4	25%
B = En proceso (regular)	11 a 14	**3**	15%	**1**	5%	0	0%	0	0%
C = Necesita refuerzo (bajo)	0 a 10	**17**	85%	**0**	0%	**16**	100%	0	0%
TOTAL DE ALUMNOS		20	100%	20	100%	16	100%	16	100%

En el cuadro resumen se puede observar que:

En el grupo A (Arequipa) antes de iniciarse la experimentación, la mayor parte se encontraba en el nivel C (85%) y en el nivel B (15%), luego de la experimentación la mayor parte se ubicó en el nivel destacado AD con (65%) y en Logro (30%) de aprendizaje de vocabulario en inglés.

Con respecto al grupo B (Juliaca) antes de iniciarse la experimentación, los estudiantes se encontraban también en el nivel C con el (100%), con ningún alumno en los demás niveles, luego de la experimentación la mayor parte se ubicó en el nivel destacado AD con (75%) y en Logro (25%) de aprendizaje de vocabulario en inglés, habiendo un incremento en ambos grupos después de la aplicación de los juegos de Tv (game shows).

En consecuencia, estadísticamente y con el análisis pertinente se puede comprobar la hipótesis afirmando que:

En la aplicación de los juegos de TV (game shows) se mejoró e incrementó el vocabulario en el área de inglés en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de las instituciones educativas particulares Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.

OBSERVACIONES FINALES

El objetivo de este estudio fue investigar la efectividad e influencia de la aplicación de los juegos de televisión (game showss) como estrategia para el aprendizaje de vocabulario en inglés, partiendo de que la televisión es el principal entretenimiento que más capta la atención de los estudiantes, para llevarlo y conducirlo al aprendizaje de vocabulario a través de los programas concursos de televisión, donde el principal objetivos es ganar dinero, más sin en cambio aquí se propone aplicarlos con el propósito educativo y participativo, motivando al alumno no solo por la nota sino demostrar que el aprender también puede ser divertido y ameno.

La intención, por lo tanto, también es contribuir para que los educadores tengan más herramientas para trabajar con clases del idioma Inglés, y porque no de las lenguas extranjeras en general.

En la primera parte se abordó en una investigación exploratoria con vistas a crear un mayor conocimiento del investigador y lector en el tema, en cuanto los problemas educativos, la enseñanza del inglés como segunda lengua, los juegos de televisión (programas concurso) y su origen e historia en la televisión y cómo es ésta utilizada como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de la lengua inglesa.

La utilización de los juegos (game showss) es una estrategia importante en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario Inglés como segunda lengua o lengua extranjera, que es el principio rector este trabajo.

Es importante también destacar la importancia del maestro para identificar estrategias de aprendizaje a sus alumnos, llevar a cabo el trabajo en estas estrategias para ayudar al estudiante a ser más independiente.

CAPITULO III

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

3.1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se denomina “Creación y diseño de una página web acerca de la utilización de los juegos de televisión como estrategia para la enseñanza del vocabulario”

3.2. NATURALEZA DEL PROYECTO

Está orientado a difundir las estrategias innovadoras en cuanto a la enseñanza del vocabulario, a través de los juegos de televisión, e instrucciones para dar a conocer el uso de los materiales, así como como los programas necesarios para la aplicación de los juegos realizados en computadora.

3.3. FUNDAMENTACIÓN

De la investigación se ha podido determinar que gran parte de los alumnos manifiesta gran interés por la televisión, ya que es su principal medio de entretenimiento en casa, aparte del internet, la televisión sigue siendo más asequible y mediáticamente disponible para los adolescentes, este medio es

además de interactivo, entretenido y concentra mayor atención por parte de los adolescentes, este es un medio de aprendizaje importante en sus vidas, ya que lo que ven y escuchan es memorizado con gran facilidad y ventaja, sabiendo que este aprendizaje no siempre es bueno, porque no utilizar la ventaja de este medio, por medio de programas concurso, que según la investigación han tenido gran aceptación.

Es importante que los profesores sepan cómo aplicar los juegos de televisión como estrategia principal en el aprendizaje del vocabulario del inglés, las reglas de los juegos, su metodología, pero sobre todo la elaboración de los programas como el Power Point, la simulación de los juegos adaptados al aprendizaje del vocabulario en inglés.

La variedad de los concursos utilizados, en cuanto a su metodología, reglas, hacen interactivo el aprendizaje y favorece la motivación por el aprendizaje de nuevas palabras en inglés, guían a los docentes a que estimulen el aprendizaje de sus alumnos y que estos participen.

3.4. OBJETIVOS

3.4.1. OBJETIVO GENERAL

Difundir la aplicación de los juegos de televisión (Game shows) como estrategia de aprendizaje para la enseñanza del inglés mediante la página web: www.juegosdetv.com.

3.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al acceder a la página los docentes podrán:

- Obtener recursos audiovisuales para enseñar vocabulario en inglés.
- Dirigir y orientar el proceso de enseñanza de una manera más sencilla y divertida mediante los juegos de tv.
- Desarrollar temas que les sirvan a los docentes para preparación de sus clases y que permita a los estudiantes para que logren aprendizajes significativos y perdurables.

3.5. METAS

Lograr 5 mil visitas en el primer año dirigido especialmente para docentes de la especialidad de inglés y de otras especialidades, así como estudiantes y público en general.

3.6.LOCALIZACIÓN

En la dirección en internet: www.juegosdetv.com.

3.7. BENEFICIARIOS

3.7.1. INTERMEDIOS

Profesores de la especialidad de inglés y de otras especialidades.

FINALES

Los estudiantes que están aprendiendo el idioma inglés como segunda lengua en las diversas instituciones educativas.

3.8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

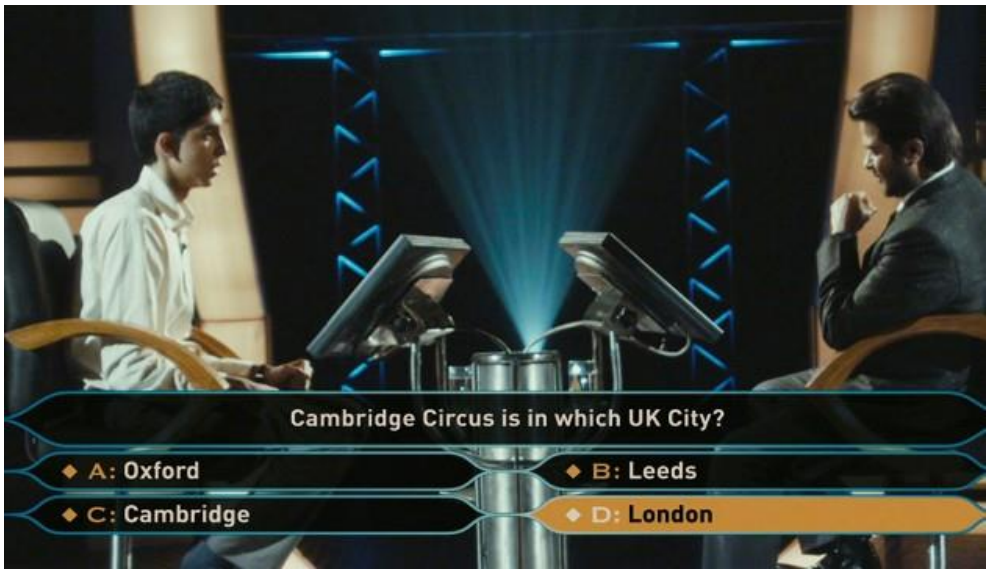
Es importante que los docentes de la especialidad de idiomas busquen nuevas estrategias para la enseñanza del idioma inglés para lo cual mediante el internet puedan acceder a la dirección en internet: www.juegosdetv.com

Para ellos será importante que los docentes conozcan las metodologías de aplicación de los juegos utilizados en esta página.

3.9. CONTENIDOS

3.9.1. PROGRAMAS DE TV EN LA PÁGINA WEB

3.9.1.1. Quién quiere ser millonario



Fuente: google imágenes

Programa: Power Point

Descripción del juego

Hay 15 preguntas, divididas en 3 niveles, de conocimiento general y de dificultad creciente. En cada pregunta se cuenta con 4 opciones de respuesta: A, B, C y D. si el concursante acierta, pasa a la pregunta siguiente, cada 5 preguntas respondidas de manera correcta se alcanza un nivel, los puntos son acumulativos, conseguidos con cada respuesta correcta.

El juego termina cuando el concursante contesta a una pregunta incorrectamente, decide no responder a una pregunta, o responde a todas las preguntas correctamente. Con este juego se desarrolla el vocabulario a través de opciones múltiples que el participante elije.

3.9.1.2. Password

Fuente: google imágenes

Programa: Power point

Descripción del juego

El objetivo del juego es adivinar palabras secretas, passwords, se juega en pareja y sólo uno de los miembros de la pareja conoce las palabras a ser dictadas. En un tiempo 30 segundos, un miembro se encuentra de espaldas al proyector y el otro mirando hacia él que dicata, le da una pista con una palabra diferente ejemplo: si la palabra fuera “fútbol” una pista dada podría ser “bola”, otra “jugador” pero el que dicta la palabra no puede pronunciar palabras que tengan la misma raíz que la palabra a adivinar. (Por ejemplo, no se puede decir "brazo" para adivinar el password "abrazar") con este juego se desarrolla el vocabulario a través de pistas. En el presente trabajo se realizó con vocabulario realizado en las sesiones de aprendizaje.

3.9.1.3. El valor de la verdad

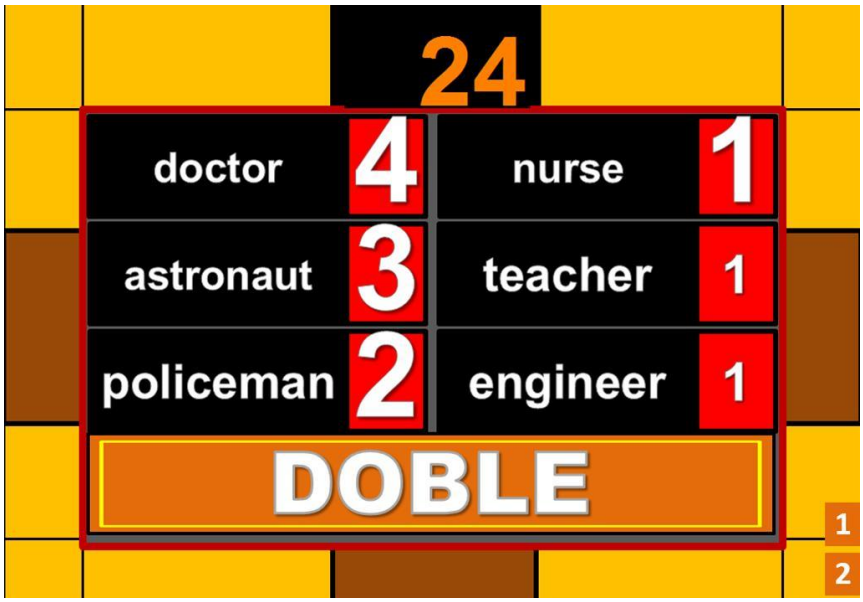
Fuente: google imágenes

Programa: Power Point

Descripción del juego

La mecánica original de este juego es consiste en 21 preguntas que se le hacen al concursante las cuales debía responder con la verdad (para propósitos académicos se adaptó a preguntas de verdadero o falso) las preguntas van subiendo poco a poco el grado de dificultad a medida que avanza la pirámide virtual que indica el monto (puntos) y número de pregunta, si el participante no responde con la verdad en alguna de las preguntas pierde todos los puntos.

3.9.1.4. Cien peruanos dicen



Fuente: imagen propia tomada del juego en power point

Programa: Power Point

Descripción del juego

En el juego al comienzo, se escoge a un miembro de cada grupo para ver qué grupo obtendrá el control de la primera pregunta. El que da la respuesta más popular tiene el control de la pregunta; sin embargo, si ninguno de los jugadores da una respuesta válida, los siguientes miembros empiezan a participar hasta acertar.

El equipo que controla la pregunta debe intentar dar con todas las respuestas que quedan en el tablero. Si cometen algún error se les marca una "X" al equipo; tres X causan que el otro grupo empiece a participar con esa pregunta y se quede con los puntos acumulados. En el formato del programa de tv se encuesta a 100 personas, se colocan las 5 respuestas más populares que cada grupo tendrá que acertar; por ejemplo ¿Qué es lo que quieres estudiar cuando salgas del colegio? Se colocarán las 5 respuestas más populares que dan deben coincidir con el tablero virtual que esconde las 5 respuestas, las cuales se van develando conforme cada integrante del grupo mencione una respuesta, las 5 respuestas se develan de mayor a menor, es decir, de la respuesta más popular a la menos popular.

Doble: En determinada pregunta se duplica la puntuación de cada respuesta.

Triple: En determinada pregunta se triplica la puntuación de cada respuesta.

Dinero rápido: Dos participantes del mismo equipo tienen que responder a las mismas preguntas en 20 segundos, el que participa en segundo lugar no puede repetir las mismas respuestas del primero. La meta es llegar a 200 puntos para ganar el juego.

3.9.1.5. La máquina del millón

Programa: Power Point

Descripción del juego

Los participantes tendrán que contestar ocho preguntas para conseguir que la máquina se detenga y puedan obtener puntos. Es un concurso de a dos, dichos participantes deberán “manejar vocabularios de acuerdo a cada tema, Cuando el juego comienza, la pareja tiene un millón de soles virtuales en su poder, a diferencia de otros juegos es al revés, el premio lo tienen al comienzo, *La máquina del millón* se encarga de succionar el dinero con un cronómetro cada vez que se

realiza una pregunta, la “velocidad de succión” del artefacto se incrementa si los participantes no responden de la misma forma que su compañero, existen los comodines como: comprar la respuesta, que se invierte la mitad del dinero que tienen y solo pueden contestar distinto cada participante hasta en 3 ocasiones, si pasan de esto pierden, también pierden si responden errado los dos, o si se acaba el dinero en la máquina (el cronómetro dinero).

3.10. RESPONSABLES

- Los graduandos

3.11. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES /SEMANA	Agost	Sept	Nov	Dic	Ene
1. ELABORACIÓN Y DISEÑO DE LOS JUEGOS DE TELEVISIÓN	X				
2. APLICACIÓN DE PRUEBA EN LOS COLEGIOS		X	X	X	
3. PUBLICACIÓN DE LOS JUEGOS EN INTERNET					X

3.12. RECURSOS

3.12.1. PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN DE LA PÁGINA

- Los graduandos

3.12.2. RECURSOS DIGITALES

Página web

- URL: www.juegosdetv.com
- Programas virtuales (power point, game maker, etc)
- Dominio y hosting.

3.12.3. RECURSOS MATERIALES

- Laptops.

3.12.4. FINANCIAMIENTO

- Financiamiento de los fondos concursables “Tesis para optar el Título Profesional” a través del convenio Cienciactiva–UNSA.

CONCEPTO	MONTO
Compra de hosting y dominio de la página por 2 años	400
Diseño de la página web	700
TOTAL	1100

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados obtenidos con la aplicación de los test aplicados, demuestran que existen diferencias significativas al final del post test con relación a su estado inicial, del pre test, cuestión que corrobora la validez de la propuesta de juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento Game shows) en el aprendizaje del vocabulario.

SEGUNDA: La importancia y la necesidad de aplicar los juegos de televisión para introducir nuevos vocabularios e incentivar al aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del cuarto grado de secundaria de las instituciones educativas Daniel Goleman de Juliaca y Jens Knudsen de Arequipa.

TERCERA: La efectividad de los juegos de televisión, se corroboró a partir de que aumentó la motivación por el aprendizaje del idioma inglés en cuarto grado de secundaria, lo cual se alcanza al desarrollo de habilidades específicas y genera al mismo tiempo que los juegos eduquen a los estudiantes a tener una mayor concentración.

CUARTA: Diversos factores tales como diferente audiencia televisiva, diferente entorno social y comunicativo (de ciudades distintas) en ambos colegios, no afectaron que la aplicación de los juegos televisivos (game shows) motive y mejore el aprendizaje de vocabulario de inglés.

QUINTA: Los juegos de televisión tienen un valor educativo para el estudiante; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño y el adolescente. Vital porque nace desde el fondo de la intimidad orgánica y permanente porque se manifiesta en todas las etapas de la vida.

SUGERENCIAS

PRIMERA: La creación y diseño de una página requiere del uso de la tecnología como lo es el internet, por consiguiente, hace que más docentes, en especial docentes de la especialidad de inglés sean más explicativos y creativos en nuevas formas de enseñanza e implica a la innovación de nuevas metodologías, y despierta en los estudiantes mayor interés por el curso, contribuyéndose al fortalecimiento de la educación en nuestro país.

SEGUNDA: Dentro de un proyecto ambicioso como éste, siempre se desea que haya una mejora continua del mismo; por lo tanto, se recomienda a futuros docentes actuales que promuevan mayor interés en la implementación de actividades de motivación fijando la mirada en los juegos en sus diversas formas.

TERCERA: Otra recomendación importante es en cuanto a la constante visita que realicen a la página URL: www.juegosdetv, Por parte de los docentes, incrementara un aprendizaje dinámico, fluido, además que permite la Retroalimentación, para el caso de los juegos también ya que estos pueden ser presenciales o por medio del internet.

CUARTA: La innovación es principal en la tarea educativa, se invita a nuestros colegas tener presente que algo especial que tiene la educación es la constante innovación en la enseñanza, cada docente posee su metodología o como suelen llamarle “su didáctica” pero debe también generar material educativo que puedan ser utilizados en la tarea de aprender.

BIBLIOGRAFÍA

Andreu, A & García, M. (s.a.) *Actividades Lúdicas en la Enseñanza de LPE: el juego didáctico.* (Artículo en línea). Centro Virtual Cervantes. Universidad Politécnica Valencia. Impreso en Valencia – España.

Cari Mutuo, Francisca & Collanque Sánchez, William. (2013). *Influencia de los videojuegos en el aprendizaje del vocabulario en inglés, en los alumnos del 6to grado de educación secundaria de la I.E. Jorge Basadre Ghromann del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.* Impreso en Arequipa – Perú.

Cassany, Daniel. Luna, Marta & Sanz, Gloria. (2003). *Enseñar lengua*. (9ª ed.). Editorial GRAO, de 1RIF. S.L. Impreso en Barcelona – España.

Constitución Política del Perú de 1993. (1993). *Declaración de los Derechos Humanos*

Deza Rivasplata, Jaime M. & Muñoz Ledesma, Sabino. (2008). *Metodología de la Investigación científica.* Ediciones Universidad Alas Peruanas, Centro de Investigación Fondo Editorial. Talleres Gráficos de la UAP. Lima – Perú.

Días & Hernández Rojas, Gerardo. (1998). *Estrategias Docentes Para un Aprendizajes Significativo: Enfoque Contructivista* Ed. Mac Grow-Hill. Impreso en Bogotá – Colombia.

Flores Sucasaca, Elena (2010) *La importancia del aprendizaje del Idioma como lengua extranjera en alumno del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa San Juan de la Libertad de la provincia de Chachapoyas y su influencia en la economía del Departamento de Amazonas 2010 Para optar el título en la segunda especialidad en Didáctica del Inglés como Segunda Lengua.* Impreso en Arequipa – Perú.

Herencia Berna, Susana Roxana. (2014). *Repercusión de los juegos didácticos en el rendimiento académico del área de inglés, en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Nº 40199 Ciudad Mi Trabajo del distrito de Socabaya. 2014.* Impreso en Arequipa – Perú.

Hernández Sampieri, Roberto. Fernandez-Collado, Carlos & Baptista Lucio, Pilar. (2006). *Metodología de la investigación.* (4ª ed.). Grupo editorial McGraw-Hill. México D.F.

McCarthy, Michael & O'Dell, Geraldine Mark. (1999) *English Vocabulary in Use elementary.* (4ª ed.). Cambridge University Press.

Mamani Condori, Javier Rolando. (2012). *Los materiales audiovisuales y su importancia en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de I.E.S. Técnico agropecuario de Ccachi – Lares 2011*. Impreso en Arequipa – Perú.

Mazarío Triana, Israel & Mazarío Triana, Ana Cecilia. (s.a.). *Enseñar y Aprender: Conceptos y Contextos*. Una publicación de Centro de Estudio y Desarrollo Educacional. Universidad de Matanzas. Cuba.

Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, Nivel secundaria*, edición no oficial. Lima-Perú.

Muro González, Francisco. (2007). *La Enseñanza del Inglés en la Educación Básica Oficial de Zacatecas.* Segundo Simposio Nacional Libro de recursos Universidad Autónoma de Zacatecas. México.

Murphy, Raymond. (2015). *Essential Grammar in Use.* (4ª ed.). Cambridge University Press. Impreso en Dubai por Oriental Press.

Murphy, Raymond. (2012). *Grammar in Use.* (4ª ed.). Cambridge University Press. Impreso en Singapur por Markono Print Media Pte Ltd.

Perca Peralta, Sandra Cecilia. (2011). *Aprendizaje del vocabulario del inglés en los estudiantes del sexto ciclo de la institución Educativo 41511 – Libertadores de América de San Juan de Chorunga, Arequipa 2011.* Impreso en Arequipa – Perú.

Quispe González, Letty. (2012). *La enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la I.E. Romeo Luna Victoria de la localidad de Zamacola del distrito de Cerro Colorado Arequipa 2012.* Impreso en Arequipa – Perú.

Real Academia de la Lengua Española (RALE). (2014). *Diccionario de la Lengua Española*. (23ª ed.), publicada en octubre de 2014.

Reyes, Graciela. (1996) *El abecé de la pramática*. (2ª ed.). Impreso en Madrid –España.

Richards, Jack C. (2005) *Interchange intro.* (3ª ed.). Cambridge Universty Press. Impreso en Hong Kong, China.

Rodríguez A, Walabonso. (1969). *"Dirección del Aprendizaje"*. (2ª ed.). Editorial Universo.

Rubio, Antonio Daniel Juan e García Conesa, Isabel María. (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación secundaria*. Centro Universitario de la Defensa San Javier. Universidad Politécnica de Cartagena (UPCT) obtenida de la Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169-185 (2013).

Rousseau, Jean Jacques. (1762). *Emilio o La Educación.* Tratado filosófico traducción de Viñas, Ricardo (2000).

Zubiría, J M. (1990). *Teoría del aprendizaje significativo.* Revista *Signo,* Nro 79. Lima, Perú.

FUENTES ELECTRÓNICAS

El valor de la verdad (Wikipedia, enciclopedia virtual, This page was last modified on 14 March 2015, at 01:23.). Disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Nothing_But_the_Truth_(UK_game_show)

La Máquina del Millón (Wikipedia, enciclopedia virtual, Editado en 00: 02, 22 de Septiembre, de 2015). Disponible en: https://he.wikipedia.org/wiki/הכסף_משאבת

La televisión (Wikipedia, enciclopedia virtual, modificada por última vez el 2 dic 2015 a las 16:44.). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n

Password (Wikipedia, enciclopedia virtual, This page was last modified on 14 June 2015, at 00:14.). Disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Million_Dollar_Password

Programa de concursos (Wikipedia, enciclopedia virtual, modificada por última vez el 10 jun 2015 a las 15:03). Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_de_concursos

Quién quiere ser millonario (Wikipedia, enciclopedia virtual, modified on 24 October 2015, at 01:23). Disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F

100 Peruanos Dicen (Wikipedia, enciclopedia virtual This page was last modified on 25 October 2015, at 06:44). Disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Family_Feud

ANEXOS

ANEXO 01

FOTOS

I.E.P: Jens Knudsen (Arequipa)

Los estudiantes jugando: “La máquina del millón”

El juego: “Quién quiere ser millonario”

Los estudiantes jugando: “La ruleta del fortuna”

Los estudiantes jugando: “Cien peruanos dicen”

ANEXO 02

FOTOS

I.E.P: Daniel Goleman (Juliaca)

El juego de 100 p1ruanos dicen: los estudiantes se organizan para robar las respuestas al equipo contrario.

Para que puedan ganar puntos extras la Miss les hace una pregunta y una estudiante responde en un tiempo de 10 segundos.

En este juego se les puso grupos de tres, del grupo uno de ellos tendrá que responder

En la parte final del juego ¨100 peruanos dicen¨ donde el grupo de estudiantes van ganando, con sus miradas en suspenso y a la vez victoriosos.

ANEXO 03

LOS JUEGOS DE TELEVISIÓN (PROGRAMAS DE CONCURSOS DE CONOCIMIENTO, GAME SHOWS) Y EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO DE SECUNDARIA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Estimado alumno, El presente cuestionario es totalmente anónimo, señala una sola respuesta marcando con una **(x)** la que consideras **correcta**.

1. **¿Qué medio audio visual es el que MÁS consumes? (Marca sólo una respuesta)**
   a) Radio
   b) Televisión
   c) Internet
   d) Otros (especificar)_____
2. **¿A qué hora FRECUENTEMENTE sueles mirar programas de TV? (Marca sólo una respuesta)**
   a) Mañana
   b) Tardes
   c) Noche
   d) No veo programas
3. **¿Qué tipo de programas de televisión sueles ver MÀS? (Marca sólo una respuesta)**
   a) documentales
   b) entrevistas
   c) debates
   d) magazines
   e) de experimentos
   f) reality shows
   g) concursos de competencia física
   h) dibujos animados
   i) noticieros
   j) reportajes dominicales
   k) no veo programas de televisión
   l) otros (especificar) _____
4. **¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente para ver TV?**
   a) Menos de una hora
   b) Una hora
   c) Entre 1 a 3 horas
   d) Entre 3 a 5 horas
   e) 6 a más horas

5. **¿Has visto programas de concurso de conocimiento en televisión?, como: "Sabes más que un niño de secundaria", "100 peruanos dicen", "La máquina del millón"**

   a) Sí
   b) No

Si tu respuesta fue SÍ responde la siguiente pregunta:

6. **¿Con qué frecuencia veías programas concurso de televisión?**

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

7. **De los siguientes programas de concurso de televisión ¿Cuál es el que MÁS has visto? (marcar soló una alternativa)**

   a) Sabes más que un niño de secundaria
   b) 100 peruanos dicen
   c) La máquina del millón
   d) El valor de la verdad
   e) Atrapa el millón
   f) No he visto ninguno de estos programas
   g) Otros (especificar)_____

8. **¿Te gustaría que tus clases de inglés fueran a través de los juegos de televisión como las alternativas ya mencionadas en la pregunta anterior?**

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

9. **¿Crees que a través de los juegos de TV puedes aprender más el idioma inglés?**

   a) Sí
   b) No

   ¿Por qué?_____

ANEXO 05
PRE-TEST

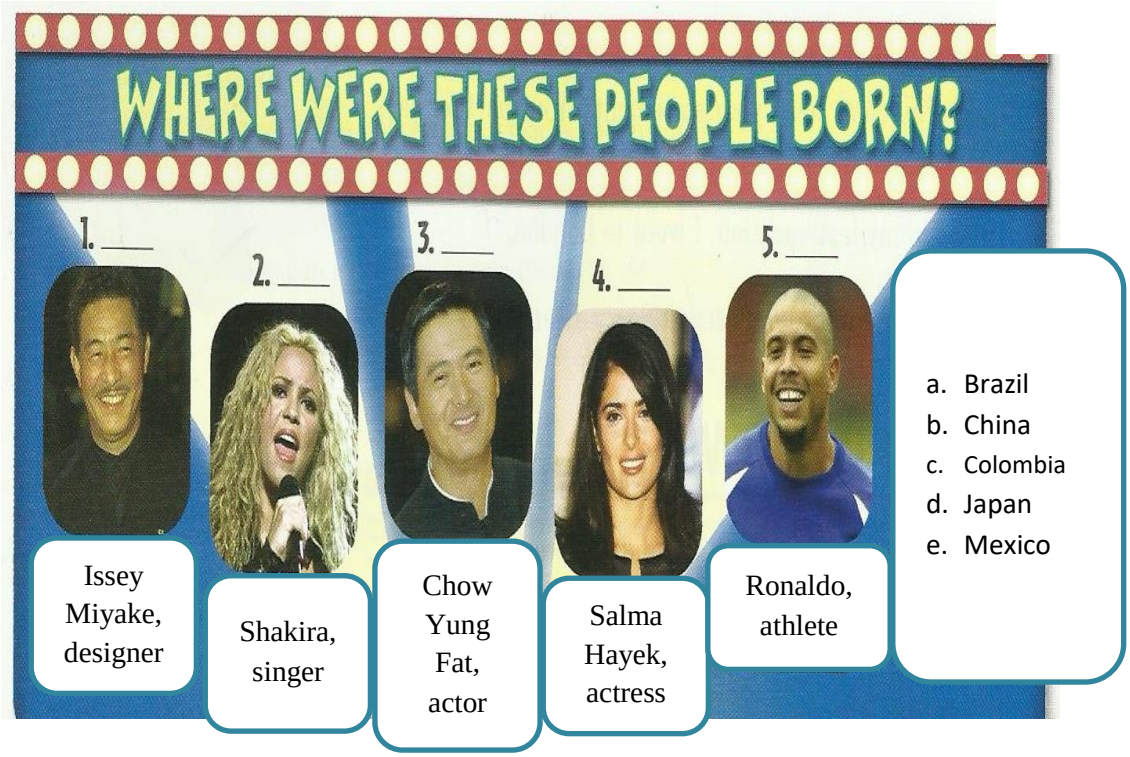
Score

Name_____**Grade**____**Section**_____**Date**_____

A) LISTENING

1. Write the names Bruce, Beth, Jon, Anita and Nick in the suitable boxes. (5 points)

2. Listen and match the people with the countries (5 points)



Fuente: Jack C Richard (2005) *Interchange intro*

B) WRITING

3. Listen and answer the question. What are these people doing? Complete the sentences using *making* and *playing* (6 points)

1. He´s making a photocopy

3. The children are .....
.....

5. The children are .....
.....

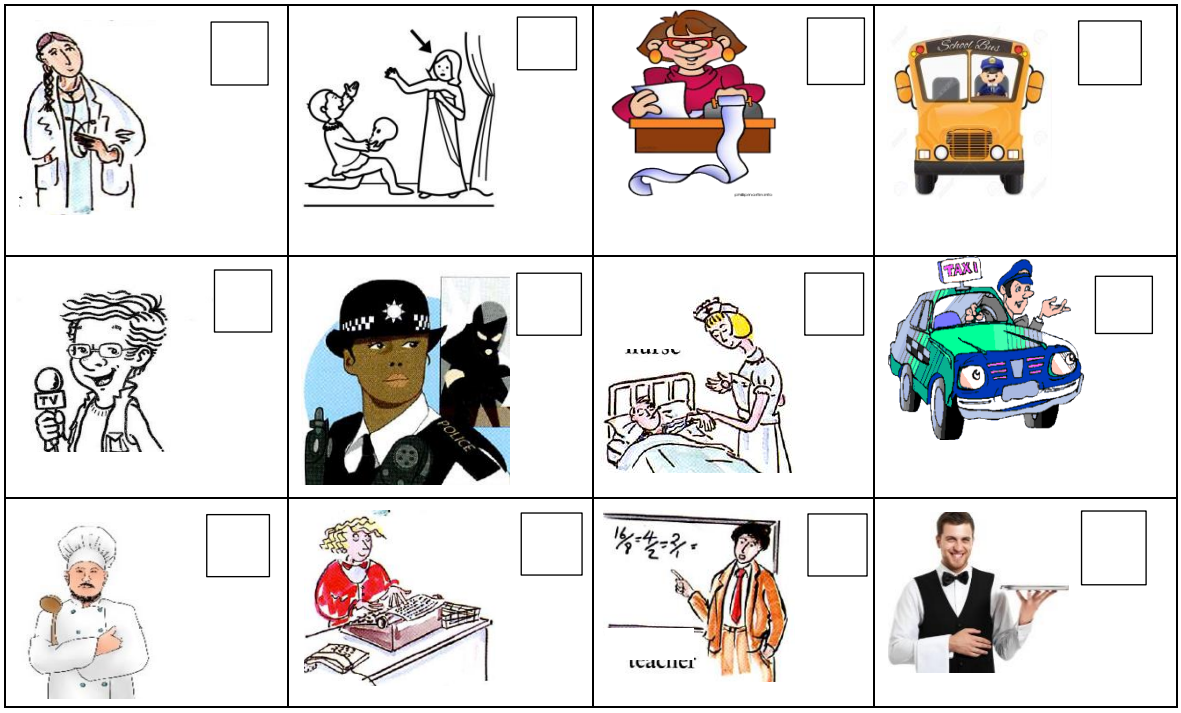
2. She´s .....

4. They are .....

6. The girl is .....

Fuente: Murphy. (2015). Essential Grammar in Use

4. Choose the correct definition and write the numbers in each box (12 points)



1. Person who drives a bus.
2. Works in hospital and helps doctors.
3. Takes people´s order in a restaurant and serves then food.
4. He/she works in a school and teaches students.
5. Works in a hospital and treats patients.
6. Works in a police station and maintains public security.
7. A man who acts in a movie.
8. Works in a bank and keeps records of money.
9. Drives a taxi.
10. Person who reports new son TV, radio or Newspaper.
11. Answers phone calls and does office work for his/her boss.
12. Does the cooking in a restaurant or hotel.

5. **Connect the people and the places then answer the question. Where are these people going? Follow the lines (5 points)**

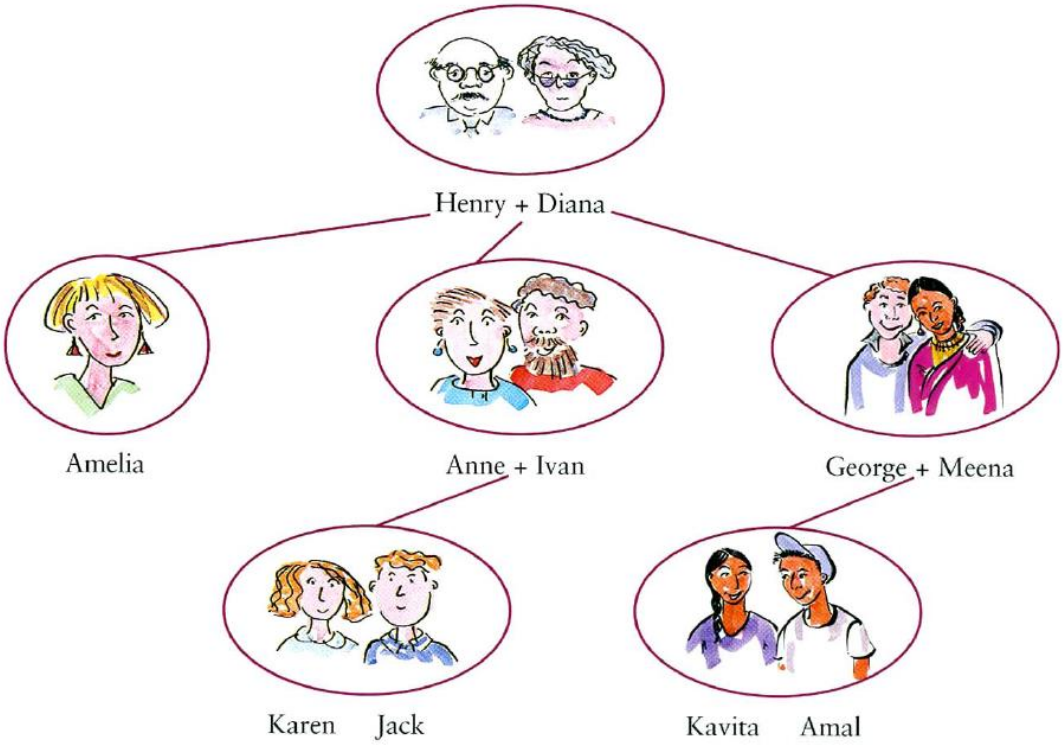
1. Pablo……
2. The Sharps……
3. Lili and Karl……
4. Imran……
5. Jan……

Fuente: Murphy. (2015). Essential Grammar in Use

C) SPEAKING

6. **Look at the picture about the members of the family and say it out loud. who are they? in simple sentences mention at least 4 sentences (4 points)**

Ex. Hernry is the grandfather of the family
Karen and Kevita are cousins



Fuente: McCarthy (1999) *English* Vocabulary in Use

7. Complete these nouns with a word from the box (bellow) and speak about them (what part of the body are used) (10 point)

1. Are chair

3. …… stick

5. …… scarf

2. …… ball

4. …… brush

6. …….. bag

Follow-up

Parts of the body words are used in other ways too.

1

A chair has arms, legs and a back. Where do you think they are?
a *its back*

2

This is a needle. Where is its eye?

3

This is a clock. Where is its face? Where are its hands?

4

This is a bottle. Where is its neck?

5

This is a mountain. Where is its foot?

Score

POST-TEST

Name_____**Grade**____**Section**_____**Date**_____

Name_____**Grade**____**Section**_____**Date**_____

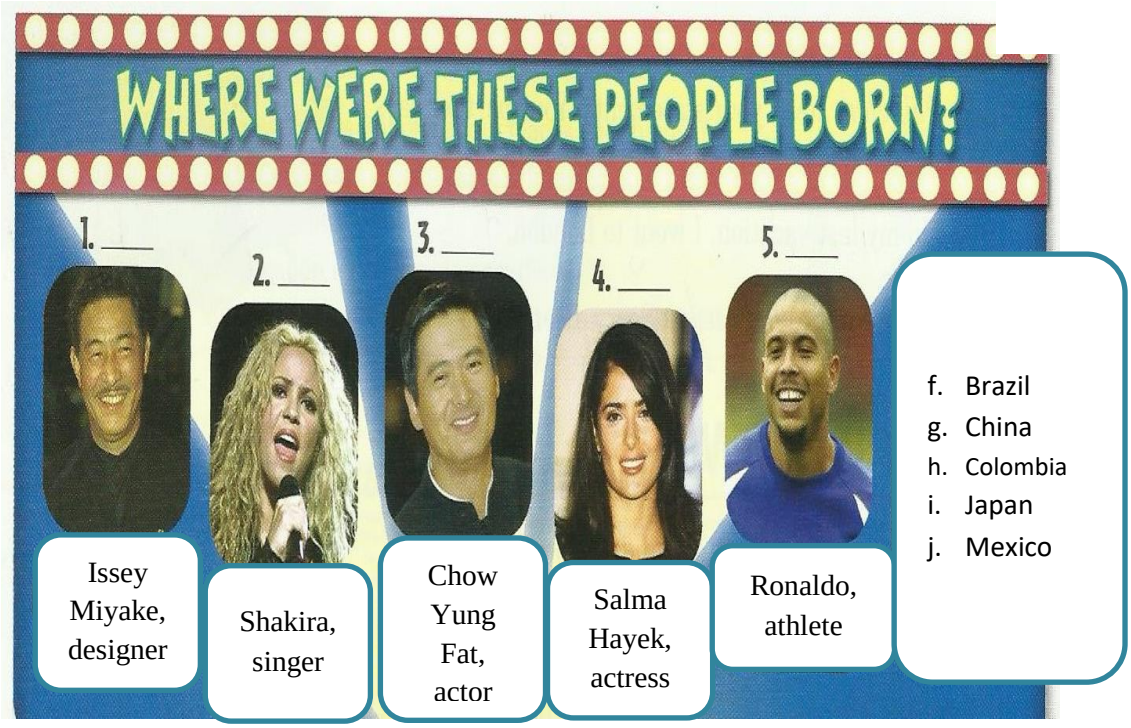
A) LISTENING

Listen

1. Write the names Bruce, Beth, Jon, Anita and Nick in the suitable boxes. (5 points)

Listen

2. Listen and match the people with the countries (5 points)



Fuente: Jack C Richard (2005) *Interchange intro*

B) WRITING

3. Listen and answer the question. What are these people doing? Complete the sentences using *making* and *playing* (6 points)

1. He´s making a photocopy

3. The children are .....
.....

5. The children are .....
.....

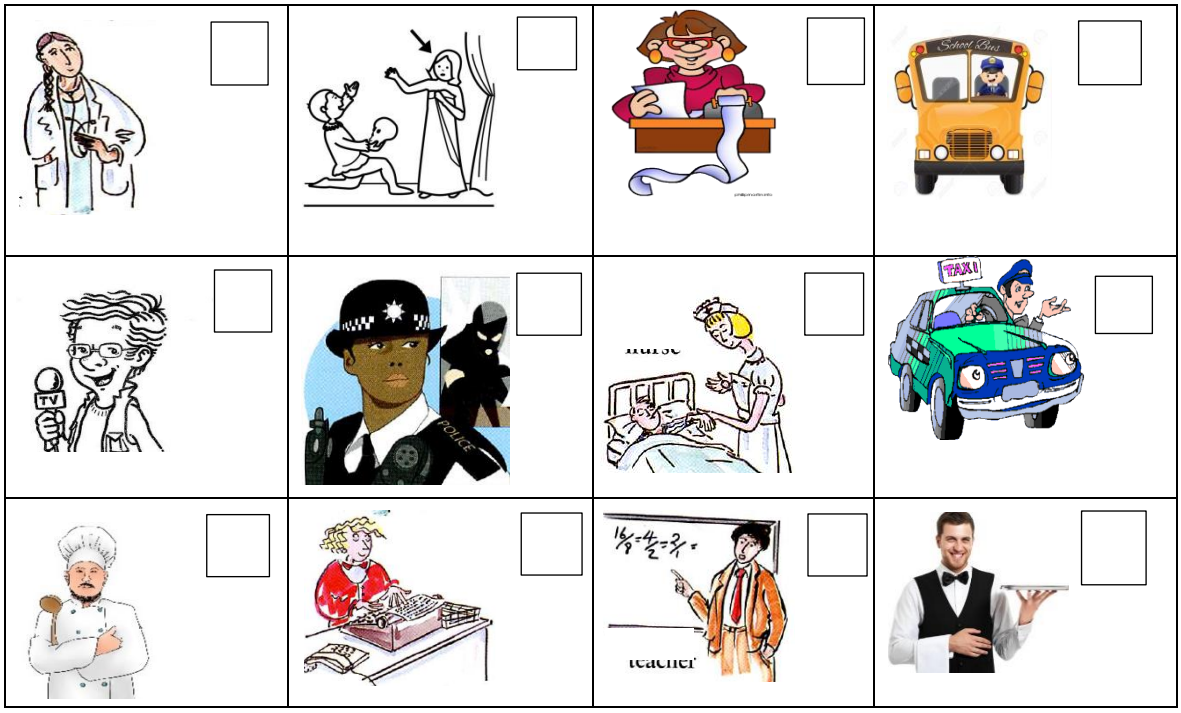
2. She´s .....

4. They are .....

6. The girl is .....

Fuente: Murphy (2015). Essential Grammar in Use

4. Choose the correct definition and write the numbers in each box (12 points)



1. Person who drives a bus.
2. Works in hospital and helps doctors.
3. Takes people´s order in a restaurant and serves then food.
4. He/she works in a school and teaches students.
5. Works in a hospital and treats patients.
6. Works in a police station and maintains public security.
7. A man who acts in a movie.
8. Works in a bank and keeps records of money.
9. Drives a taxi.
10. Person who reports new son TV, radio or Newspaper.
11. Answers phone calls and does office work for his/her boss.
12. Does the cooking in a restaurant or hotel.

5. **Connect the people and the places then answer the question. Where are these people going? Follow the lines (5 points)**

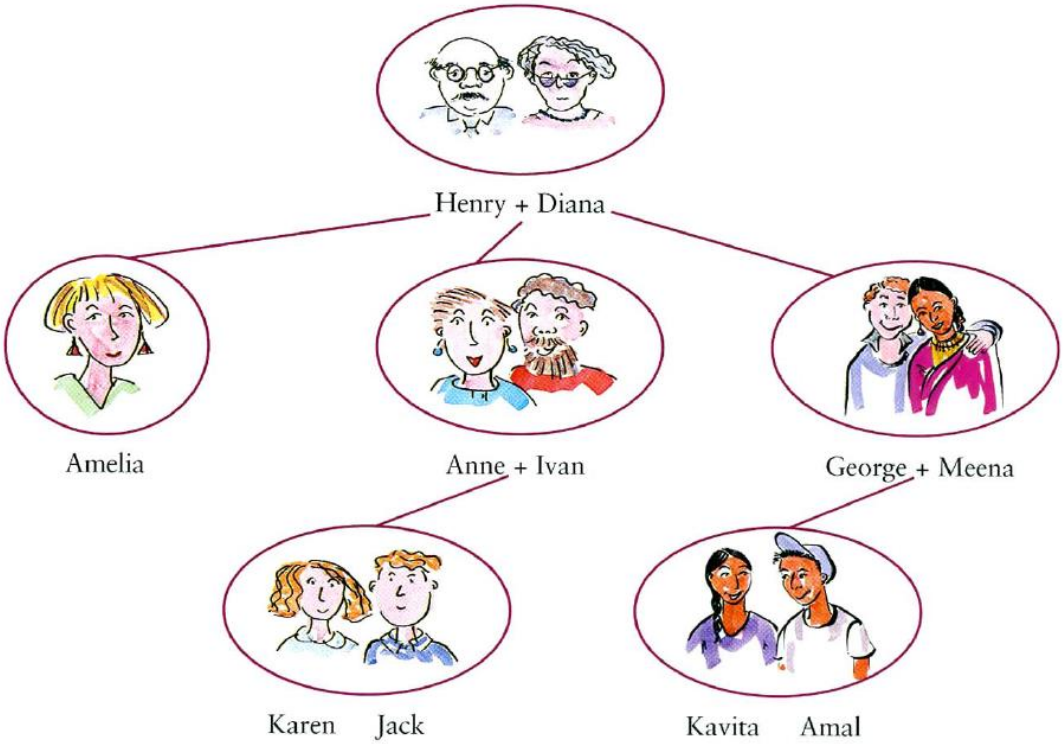
1. Pablo……
2. The Sharps……
3. Lili and Karl……
4. Imran……
5. Jan……

Fuente: Murphy. (2015). Essential Grammar in Use

C) SPEAKING

6. **Look at the picture about the members of the family and say it out loud. who are they? in simple sentences mention at least 4 sentences (4 points)**

Ex. Hernry is the grandfather of the family
Karen and Kevita are cousins



Fuente: McCarthy (1999) *English* Vocabulary in Use

7. Complete these nouns with a word from the box (bellow) and speak about them (what part of the body are used) (10 point)

1. Are chair

3. …… stick

5. …… scarf

2. …… ball

4. ……brush

6. …….. bag

Follow-up

Parts of the body words are used in other ways too.

1

A chair has arms, legs and a back. Where do you think they are?
a *its back*

2

This is a needle. Where is its eye?

3

This is a clock. Where is its face? Where are its hands?

4

This is a bottle. Where is its neck?

5

This is a mountain. Where is its foot?

ANEXO 06

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION : Juliaca
1.2. UGEL : San Roman
1.3.INSTITUCION EDUCATIVA : Privada Daniel Goleman
1.4. NIVEL : Secundaria
1.5. ÁREA : Inglés
1.6. GRADO : Cuarto
1.7. SECCIÓN : Única
1.8. DOCENTE : Mari Luz Tipo Galindo
1.9. DIRECTOR : Hugo Salazar Huanca
1.10. DURACIÓN : 90 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN :"Meet the kingstons"

III. APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce los instrumentos musicales y los deportes dando uso de CAN /CAN'T.

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA.

SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS DIDACTICAS	TIEMPO
Se comienza con un saludo "HOW ARE YOU" **MOTIVACIÓN:** Se les mostrara un video de los instrumentos musicales y deportes. https://www.youtube.com/watch?v=F8AzPZsVQ	Video	**10**
CONOCIMIENTOS PREVIOS El docente pregunta ✓¿Qué es lo que vieron en el video?		**5**
CONFLICTO COGNITIVO: El docente pregunta ✓ ¿Cuantos tipos de instrumentos musicales pudieron observar? ✓ ¿Cuál de esos instrumentos musicales practican?		**5**

BÁSICO:
 	
- El docente escribe el título en la pizarra “the musical instrument” con la ayuda de los estudiantes se realiza una lista de vocabularios de los instrumentos musicales en la pizarra. **(Guitar, trumpet, violin, flute, piano, drumps, maracas, xylophones. Etc)**
 	
- El docente preguntara
  - **Can you play the guitar?**
  Yes, I can / No, I can’t
  - **Can you play the flute?**
  Yes, I can / No I can’t
- se les pide que habrán su libro en la página 4 donde podrá encontrar un texto de la familia kingstons lo cual cada uno de los miembros tienen diferentes talentos y habilidades.
- Subrayan todo los instrumentos musicales que puedan encontrar en el texto.
- Se les entregaran unas fichas de imágenes de instrumentos musicales para que ellos realicen oraciones con **CAN/CAN’T**
- **Se les muestra un video de password para que los estudiantes tengan conocimiento en cuanto al juego**
	Pizarra
	Plumones
	
	Libro
	
	Pizarra
	Plumones
		20

PRÁCTICO: Ya visto el video Los estudiantes juegan el juego de password donde tendrán que Forman grupos de 4 integrantes los cuales uno de ellos tendrá que pasar al frente para que su grupo le dé solo pistas menos que contengan palabras con la raíz de la palabra que se tiene que adivinar. Si se equivoca el turno pasa al otro grupo.	Password Cañon multimedia	**40**
EXTENSIÓN: Como tarea , los estudiantes escribirán en sus cuadernos oraciones acerca de los instrumentos musicales si pueden o no tocarlos dando uso del auxiliar **CAN /CAN’T**		

REFLECCIÓN: El docente pregunta : ✓ ¿Cuándo se usa el **can** (poder) / **can't** (no poder)?		**10**

V. EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESION ORAL. **PRODUCCION DE TEXTO**	Nombra e identifica los instrumentos musicales Redacta oraciones haciendo uso de "**CAN/CAN'T**"	OBSERVACIÓN PRUEBA OBJETIVA
ACTITUDES	**INDICADORES**	**INSTRUMENTOS**
Respeto	Reconoce los errores que puede presentar en el tema y consulta al profesor para resolverlo.	FICHA DE ACTITUDES

VI. BIBLIOGRAFIA

PARA EL ESTUDIANTE

- STUDENT BOOK FUN WAY 4 ANDREW STARLING

PARA EL DOCENTE

- TEACHER BOOK FUN WAY 4 ANDREW STARLING
- FLASHCARDS
- VIDEO https://www.youtube.com/watch?v=F8AzPZsVQo8
- JUEGO PASSWORD

ANEXO 07

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN : Arequipa
1.2. UGEL : Sur
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Privada Jens knudsen
1.4. NIVEL : Secundaria
1.5. AREA : Ingles
1.6. GRADO **:** Cuarto
1.7. SECCION : Única
1.8. DOCENTE **:** Grover Mamani Larota
1.9. DIRECTOR **:** Percy Bautista
1.10. DURACIÓN **:** 90 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN **:"Can you jump hight"**

III. APRENDIZAJE ESPERADO: nombra e identifica y redacta oraciones con los deportes en inglés y realiza oraciones usando el CAN /CAN'T.

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA.

SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS DIDACTICAS	TIEMPO
Se comienza con un saludo "HOW ARE YOU" **MOTIVACIÓN:** Se les mostrara flashcard o imágenes de los deportes.	flashcards	**10**
CONOCIMIENTOS PREVIOS El docente pregunta ✓¿Qué es lo que vieron las imágenes?		**5**
CONFLICTO COGNITIVO: El docente pregunta ✓ ¿Cuantos tipos de deportes pudieron observar? ✓ ¿Cuál de esos deportes practican?		**5**

BÁSICO: ◆ El docente escribe el título en la pizarra "the sport " con la ayuda de los estudiantes se realiza una lista de vocabularios de los deportes en la pizarra. **(play soccer, play tennis, play basketball, swimming, run, jump)** ◆ El docente preguntara ◆ **Can you play soccer?** Yes, I can / No, I can't ◆ **Can you swim?** Yes, I can / No I can't ◆ se les pide que habrán su libro en la página 10 donde podrá encontrar una imagen de niños jugando en el parque realizando diferentes tipos de deporte y de acuerdo al audio tendrán que enumerar en secuencia numérica. ◆ Se les entregaran unas fichas de imágenes de los deportes para que ellos realicen oraciones con **CAN/CAN'T**	Pizarra Plumones Worsheet fichas	**20**
PRÁCTICO: estudiantes juegan el juego de password donde tendrán que Forman grupos de 4 integrantes los cuales uno de ellos tendrá que pasar al frente para que su grupo le dé solo pistas menos que contengan palabras con la raíz de la palabra que se tiene que adivinar. Si se equivoca el turno pasa al otro grupo.	Pizarra Plumones Password Cañon multimedia	
EXTENSIÓN: Como tarea, los estudiantes escribirán en sus cuadernos oraciones acerca de los deportes si los practican o no dando uso del auxiliar **CAN /CAN'T**		**40**
REFLECCIÓN: El docente pregunta : ✓ ¿Cuándo se usa el **can** (poder) / **can't** (no poder)?		

		10

V. EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESION ORAL. **PRODUCCION DE TEXTO**	Nombra e identifica los deportes Redacta oraciones haciendo uso de "**CAN/CAN'T**"	OBSERVACIÓN PRUEBA OBJETIVA
ACTITUDES	**INDICADORES**	**INSTRUMENTOS**
Respeto	Reconoce los errores que puede presentar en el tema y consulta al profesor para resolverlo.	FICHA DE ACTITUDES

VI. BIBLIOGRAFIA

PARA EL ESTUDIANTE

- WORKSHEET "CAN, CAN'T" http://www.englishwsheets.com

ANEXO 09

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan:

B = Bueno / M = Mejorar / E = Eliminar / C = Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores) En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio de correspondencia.

Preguntas (Ítems)	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Evaluado por:

Nombre y Apellido: José Luis Ames Portocarrero

DNI : 29544937 **Firma:**

Fecha 29-09-16

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Coordinador Academico CCPNA

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan:

B = Bueno / M = Mejorar / E = Eliminar / C = Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores) En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio de correspondencia.

Preguntas (Ítems)	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Edward Valcárcel Melgarejo

DNI : 29570847 **Firma:**

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Docente contratado de la especialidad de Idiomas de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Fecha: 29-09-16

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan:

B = Bueno / M = Mejorar / E = Eliminar / C = Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores) En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio de correspondencia.

Preguntas (Ítems)	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Beltran Fredy Mamani Mamani

DNI : 71956949 **Firma:**

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Hge? - San Roman. - Juliaca