



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
APLICACIÓN UNAP, SAN JUAN BAUTISTA 2019**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
IDIOMAS EXTRANJEROS CON MENCIÓN EN INGLÉS-PORTUGUÉS**

PRESENTADO POR:

MARISSA COLETTE CÁRDENAS PAREDES

ASESORES:

Lic. EDGAR GUZMÁN CORNEJO, Dr.

Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.

IQUITOS, PERÚ

2021

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°108-CGT-FCEH-UNAP-2021

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **16** días del mes de **diciembre** de **2021** a horas **10.00 a.m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS INTERACTIVOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APLICACIÓN UNAP, SAN JUAN BAUTISTA 2019**, aprobado con R.D. N°2116-2021-FCEH-UNAP del 07/12/21, presentado por la bachiller **MARISSA COLETTE CARDENAS PAREDES**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros con mención en Inglés-Portugués**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

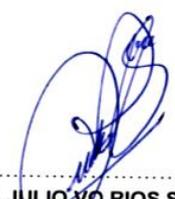
El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 2083-2021-FCEH del 23/11/21, está integrado por:

Dr. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA	Presidente
Mgr. BARRY DEL AGUILA RIOS	Secretario
Lic. JULIO VO RIOS SORIA	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *Satisfactoriamente*.....

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis han sido *aprobadas*..... con la calificación *muy buena*
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros**

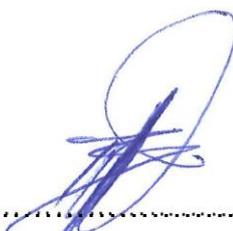
Siendo las *12.00 h*..... se dio por terminado el acto *sustentatorio*.....


.....
Mgr. BARRY DEL AGUILA RIOS
Secretario
.....
Dr. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA
Presidente
.....
Lic. JULIO VO RIOS SORIA
Vocal
.....
Dr. EDGAR GUZMAN CORNEJO
Asesor
.....
Dr. JUAN DE DIOS JARA IBARRA
Asesor

JURADOS Y ASESORES



.....
Lic. OSCAR ERNESTO ACUÑA REYNA, Dr.
Presidente



.....
Lic. BARRY DEL AGUILA RIOS, Mgr.
Secretario

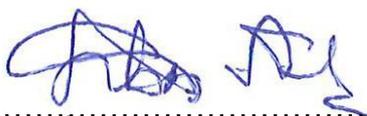


.....
Lic. JULIO VO RIOS SORIA
Vocal

ASESORES



.....
Lic. EDGAR GUZMAN CORNEJO, Dr.



.....
Lic. JUAN DE DIOS JARA IBARRA, Dr.

DEDICATORIA

A Dios, por darme sabiduría y fortaleza para lograr mis objetivos, a mis padres James y Elena por ser ese soporte y apoyo incondicional en mi día a día, por siempre creer en mí, a mi hermano por sus palabras de aliento para cumplir mis ideales, a mi esposo quien ha estado a mi lado en todo este tiempo, pero sobre todo a mi hijo por ser mi mayor motivación para seguir y ser su fuente de inspiración, sin ellos no lo hubiese logrado.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a mi querida Universidad Nacional de la Amazonia Peruana por haber permitido formarme en ella, también a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos y apoyo durante mi etapa universitaria, especialmente a los docentes de la especialidad de Idiomas Extranjeros, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

Agradezco a mis asesores al Dr, Edgar Guzman Cornejo y al Dr. Juan De Dios Jara Ibarra por haberme brindado la oportunidad de recurrir a sus conocimientos y capacidad para guiarme durante todo el desarrollo de mi tesis, sus aportes han sido invaluable.

Mi agradecimiento especial a la Institución Educativa Aplicación UNAP por permitir llevar a cabo la aplicación y desarrollo de mi tesis y sobre todo a la Lic. Nair Cárdenas freitas por el apoyo significativo durante ese tiempo en la Institución Educativa.

De manera general a mis compañeros que estuvieron conmigo en todos estos años, por compartir sus conocimientos, experiencias y grandes momentos durante la carrera profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADO Y ASESORES	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1. Antecedentes	6
1.2. Bases teóricas	9
1.3. Definición de términos básicos	24
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	26
2.1. Formulación de la hipótesis	26
2.2. Variables y su operacionalización	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	29
3.1. Tipo y diseño	29
3.2. Diseño muestral	30
3.3. Procedimientos de recolección de datos	32
3.4. Procesamiento y análisis de datos	36
3.5. Aspectos éticos	37

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	38
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	70
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	79
CAPITULO VII: RECOMENDACIONES	81
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	82
ANEXOS	87
1. Estadística complementaria: resultados de pre-test	88
2. Matriz de consistencia	101
3. Instrumentos de recolección de datos	113
4. Informe de validez y confiabilidad	118
5. Programa educativo de juegos didácticos	119

ÍNDICE DE TABLAS

Página

Tabla 1:	Estudiantes del cuarto grado de secundaria, según grado, sección, turno y sexo de la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	31
Tabla 2:	Resultados después de la aplicación del programa educativo en la variable expresión oral, divididos en por grupo experimental y control, en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	38
Tabla 3:	Frecuencia y porcentaje de la variable principal expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	40
Tabla 4:	Media y desviación estándar en el indicador fluidez en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	42
Tabla 5:	Frecuencia y porcentaje del indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	44
Tabla 6:	Media y desviación estándar en el indicador gramática en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	46

Tabla 7:	Frecuencia y porcentaje del indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	48
Tabla 8:	Media y desviación estándar en el indicador pronunciación en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	50
Tabla 9:	Frecuencia y porcentaje del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	54
Tabla 10:	Media y desviación estándar en el indicador vocabulario en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	55
Tabla 11:	Frecuencia y porcentaje del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	58
Tabla 12:	Media y desviación estándar en el indicador lenguaje corporal en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	59

Tabla 13: Frecuencia y porcentaje del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	62
Tabla 14: Prueba de Kolmogorov Smirnov (K-S) de la variable expresión oral y sus respectivos indicadores para elegir el estadígrafo de prueba.	64
Tabla 15: Prueba de diferencia de medias U de Mann-Whitney.	65
Tabla 16: Resultados antes de la aplicación del programa educativo en la variable expresión oral, divididos en por grupo experimental y control, en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	88
Tabla 17: Frecuencia y porcentaje de la variable principal expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	89
Tabla 18: Media y desviación estándar en el indicador fluidez en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	90
Tabla 19: Frecuencia y porcentaje del indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	91

Tabla 20: Media y desviación estándar en el indicador gramática en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	92
Tabla 21: Frecuencia y porcentaje del indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	93
Tabla 22: Media y desviación estándar en el indicador pronunciación en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	94
Tabla 23: Frecuencia y porcentaje del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	95
Tabla 24: Media y desviación estándar en el indicador vocabulario en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	96
Tabla 25: Frecuencia y porcentaje del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	97

Tabla 26: Media y desviación estándar en el indicador lenguaje corporal en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	98
Tabla 27: Frecuencia y porcentaje del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	99
Tabla 28: Prueba de Kolmogorov Smirnov (K-S) de la variable expresión oral y sus respectivos indicadores para elegir el estadígrafo de prueba.	100
Tabla 29: Prueba de diferencia de medias U de Mann-Whitney.	100

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Página
Gráfico 1: Cajas y bigotes de la mediana de la variable expresión oral del grupo control y experimental.	39
Gráfico 2: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en la variable expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	41
Gráfico 3: Cajas y bigotes de la mediana del indicador fluidez en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental	43
Gráfico 4: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	45
Gráfico 5: Cajas y bigotes de la mediana del indicador gramática en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.	47
Gráfico 6: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	49
Gráfico 7: Cajas y bigotes de la mediana del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.	51

Gráfico 8:	Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	54
Gráfico 9:	Cajas y bigotes de la mediana del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.	56
Gráfico 10:	Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	58
Gráfico 11:	Cajas y bigotes de la mediana del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental	61
Gráfico 12:	Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	63
Gráfico 13:	Cajas y bigotes de la mediana de la variable expresión oral del grupo control y experimental.	88
Gráfico 14:	Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en la variable expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.	89

- Gráfico 15:** Cajas y bigotes mediana del indicador fluidez en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental 90
- Gráfico 16:** Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019 91
- Gráfico 17:** Cajas y bigotes mediana del indicador gramática en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental. 92
- Gráfico 18:** Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019 93
- Gráfico 19:** Cajas y bigotes mediana del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental. 94
- Gráfico 20:** Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019 95

Gráfico 21: Cajas y bigotes mediana del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.	96
Gráfico 22: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	97
Gráfico 23: Cajas y bigotes mediana del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental	98
Gráfico 24: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019	99

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue evaluar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la Institución Educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. La investigación fue de tipo evaluativa con diseño de campo, contemporáneo transeccional, univariable y cuasi-experimental, con pre test, post test y grupo control. La población estuvo conformada por 96 estudiantes y la muestra determinística fue de 64, divididos en grupo experimental (4° A, 32 estudiantes) y el grupo control (4° B, 32 estudiantes). Los resultados del post test, muestran que el grupo experimental superó en promedio al grupo control en la comunicación oral en inglés (13,56 > 10,62), así como en los indicadores: Fluidez (14,15 > 11,71), gramática (13,45 > 11,12), pronunciación (13,87 > 10,21), vocabulario (13,65 > 10,65), lenguaje corporal (14,81 > 11,46). En conclusión, los resultados de la prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes demostraron que el programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la expresión oral en inglés en la población de estudio, porque $p\text{-valor} = 0.000 < \alpha = 0.05$, aceptándose la hipótesis de trabajo.

Palabras clave: Fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario, lenguaje corporal.

ABSTRACT

The aim of this research study was to assess the effectiveness of a learner training program based on interactive games to improve fourth year students' English-speaking skills at *Aplicación UNAP Secondary School, San Juan Bautista 2019*. The type of research was evaluative and field study, contemporary transectional, univariate and quasi-experimental designs with pretest, posttest and control group. The population was made up by 92 students and a deterministic sample of 64, divided into the experimental group (4th A, 32 learners) and the control group (4th B, 32 learners). The results of the posttest show that the experimental group outperformed the control group as their mean scores were higher (13,56 > 10,62) in English speaking. The same happened in its indicators: Fluency (14,15 > 11,71), grammar (13,45 > 11,12), pronunciation (13,87 > 10,21), vocabulary (13,65 > 10,65), body language (14,81 > 11,46). In conclusion, the results of the U test of Mann-Whitney for independent samples showed that the learner training program based on interactive games improves significantly the population students' English-speaking skills, as $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$, accepting the working hypothesis.

Keywords: Fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, body language.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación nace a partir de la problemática observada principalmente durante las prácticas pre-profesionales en las principales instituciones educativas de la ciudad de Iquitos, especialmente con los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria con respecto a la comunicación oral en inglés.

Hoy en día el idioma inglés se ha convertido en un idioma universal por diferentes razones pues permite a las personas conseguir el éxito en el ámbito profesional ya que hace posible comunicarse con otras personas y conocer otras culturas (González & Celaya, 1992).

En ese sentido, Medina (2008), afirma que la expresión oral es: “Un proceso en el cual el estudiante, hablante en interacción con una o más personas activamente, desempeña el doble papel de receptor del mensaje de los interlocutores y de codificador de su mensaje, con el objetivo de satisfacer sus necesidades” (pág. 229).

Con respecto del nivel de inglés, a través de una encuesta internacional realizada a estudiantes de diferentes universidades y escuelas del Perú en el año 2015, se evaluó el desempeño de la expresión oral a un aproximado de 1002 estudiantes, en el cual la mayoría de ellos indicaron que se encontraban en un nivel básico y aseguraron que se sentían deficientes con respecto a esta competencia, ya que expresaron que “no hay oportunidades de practicar el idioma, porque las personas a su alrededor no hablan inglés, en la institución educativa y en la universidad no se enfocan en mejorar esta

competencia y que el docente simple y llanamente es ineficiente en su forma de enseñar, entre otras razones". (*The British Council*, 2015: 39-43).

En el Perú, la expresión oral en el idioma inglés tiene un gran impacto social, puesto que de ella dependen muchas de las habilidades para interactuar con otras personas. Expresarse en inglés es importante, puesto que permite al estudiante a expresar sus ideas, pensamientos a través de un mensaje bien estructurado; con fluidez, elocuencia, entre otros aspectos que involucran expresarse en inglés y no solamente dándole importancia a la parte gramatical y el vocabulario, sino también brindándoles, involucrándoles y proponiendo situaciones comunicativas reales (auténticas, de la vida diaria) significativas. Es por esto que los estudiantes al terminar sus estudios secundarios no son suficientemente competentes al expresarse de manera oral con otras personas en el idioma inglés. (Hidalgo, Padilla, y Yaiccate, 2015).

Esta investigación similarmente parte de la problemática observada durante las prácticas pre-profesionales en las principales instituciones educativas de la ciudad de Iquitos, especialmente con los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.

Un estudiante no se expresa oralmente en inglés por muchas causas y razones: falta de motivación e interés por el curso, la inseguridad y el miedo que sienten al expresarse en otro idioma, carencia del uso de estrategias innovadores por parte del docente que haga que sus estudiantes se motiven e involucren en las clases que involucren expresarse en inglés.

Estas causas de alguna u otra forma impiden expresarse oralmente en inglés de manera eficiente y satisfactoria en los estudiantes, por ende, los estudiantes no llegan a adquirir el nivel esperado del idioma, que superen las expectativas que les permita establecer una exitosa y productiva interacción comunicativa en el idioma inglés como lengua extranjera.

De este modo, se formula el problema general de investigación: ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la Institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019? Asimismo, se establecen preguntas sobre el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de cada uno de los indicadores de la expresión oral: fluidez, gramática, vocabulario, pronunciación y lenguaje corporal.

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es: Evaluar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la expresión oral en inglés y en sus siguientes indicadores: Fluidez, gramática, vocabulario, pronunciación y lenguaje corporal en estudiantes de cuarto de secundaria en la Institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Es importante esta investigación, puesto que los estudiantes de este grado tienen serias dificultades para expresarse en inglés. Por tanto, existe la necesidad fundamental de mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria mediante juegos interactivos, ya que el nivel es deficiente y los estudiantes presentan muchas dificultades y

falencias para desarrollar esta habilidad en el idioma inglés, que por cierto es una de las más difíciles y de aprender.

Asimismo, el estudio es relevante porque los beneficiarios son los estudiantes del cuarto grado de secundaria ya que ellos están a solo un año de terminar la educación secundaria y deben desarrollar un aprendizaje más dinámico, ameno e interactivo en la clase de expresión oral en inglés, ya que a esa edad ellos aún están dispuestos en adquirir nuevos conocimientos, lo cual es esencial e importante en el proceso de aprender una segunda lengua. Es por todo ello, que se selecciona este grado. De igual manera, se escoge esta institución educativa, debido a que se tiene acceso a sus instalaciones para llevar a cabo la investigación y por ser uno de las instituciones educativas más reconocidas del distrito de San Juan Bautista y se dispone de un tiempo adecuado y pertinente para aplicar las sesiones de aprendizaje. Además, esta investigación tiene como beneficiarios a muchos usuarios de forma indirecta, como son los padres de familia y a la institución educativa misma.

La recolección de datos se realiza mediante los siguientes instrumentos de evaluación: la prueba de desempeño oral tiene una validez de 84% y las rúbricas tienen como validez un 85%, gracias al juicio de 3 expertos, y su coeficiente de confiabilidad es de 91% (Alfa de Cronbach). Los resultados del estudio en la prueba de entrada muestran que ambos grupos empiezan el programa en las mismas condiciones con respecto a su nivel de expresión oral, ya que los promedios son de 10,71 y 10,65 para el grupo control y experimental respectivamente.

Esta investigación es de tipo evaluativa. El diseño de estudio según la fuente y el contexto es de campo. Por su temporalidad es contemporáneo transeccional. Según la cantidad de variables es univariable y de acuerdo con la intervención del investigador es cuasi – experimental. La población está representada por 96 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Aplicación UNAP. La muestra está compuesta por 64 estudiantes, divididos en dos grupos; el grupo experimental: 4° 'A' con 32 estudiantes y el grupo control: 4° 'B' con 32 estudiantes.

Esta investigación está organizada en ocho capítulos. En el capítulo I: Se abarca el marco teórico, desarrollando los antecedentes y las bases teóricas de las variables de investigación, así como la definición de términos básicos. El capítulo II, comprende la operacionalización de las variables y la formulación de las hipótesis. En el capítulo III, se presenta la metodología, en la cual se encuentra el diseño metodológico y muestral, procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, además del procedimiento y análisis de los datos recolectados. En el capítulo IV, se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del pre-test y post test. En el capítulo V, se presenta la discusión de los resultados obtenidos. En el capítulo VI, se presentan las conclusiones de la investigación. En el capítulo VII, se consideran las recomendaciones del caso. En el capítulo VIII, se presentan las fuentes de información de la tesis, seguido de los anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Nivel internacional

En el año 2013, se realizó una investigación de tipo cuantitativo con diseño cuasi – experimental, que incluyó como población a 108 estudiantes de cuarto año de una I.E. El Santuario, en la ciudad de Bárbula. La muestra se conformó de 36 estudiantes para el grupo control y 38 para el grupo experimental. La investigación determinó que para el grupo experimental en el pre test se obtuvo lo siguiente: 9 de 36 estudiantes obtuvieron notas de 11 puntos, y sólo 1 de 36 obtuvo 16 puntos; y en el post test 14 de 38 estudiantes obtuvieron notas de 14 y 17 puntos y 6 de 38 obtuvieron notas de 19 puntos. El trabajo concluyó que los estudiantes del grupo experimental se mostraron avances significativos con los estudiantes del grupo control, hacia el desarrollo de la producción oral en inglés ya que el p-valor fue: $0,00 < \alpha=0,05$. (Dos Santos, 2014).

Nivel nacional

En el año 2013, se realizó una investigación de tipo experimental y diseño cuasi – experimental, que incluyó como población a 60 estudiantes del ciclo académico 2013-II. La muestra determinó que el promedio global correspondiente a la expresión oral en el grupo de control fue 7.78 según el pre test y 8.08 según el post test. Dichos promedios en el grupo experimental fueron: 11.00 para el pre y 16.86 para el post test. Al hacer la comparación de dichos promedios según el pre test y post test, las diferencias fueron pocas significativas en el grupo control; en cambio, fue altamente significativa en el

grupo experimental. El trabajo concluyó que la aplicación de las técnicas participativas mejora, en un nivel altamente significativo, la pronunciación, fluidez, comprensión y dominio del discurso de la expresión oral del idioma inglés ya que el p-valor fue: $0,00 < \alpha=0,05$. (León, 2014).

En el año 2011, se realizó una investigación de tipo experimental y diseño pre – experimental, que incluyó a 75 estudiantes matriculados en el tercer grado de secundaria como población, cuya muestra lo conformó el grupo experimental de 8 estudiantes y 17 estudiantes mujeres de un total de 25 estudiantes del tercer grado, sección "B" de la Institución Educativa Tupac Amaru II. A través del estudio se determinó después de la aplicación del taller "MEMIPO" un valor calculado de $t_e=-1.157$ y un valor tabular de $t_1=1.708$, observándose que el promedio obtenido en pre test del grupo experimental es de 3, el mismo que el cual presentó una baja producción oral; mientras que en el post test observamos que el grupo experimental tiene un promedio de 16, a partir de estos resultados se concluyó que, la aplicación del taller "MEMIPO" mejoró significativamente la producción oral del idioma inglés puesto que el p-valor fue: $0,00 < \alpha=0,05$. (Delgado & Tapia, 2013).

Nivel local

En el año 2016, se realizó una investigación de tipo experimental y diseño cuasi – experimental, que incluyó como población a 205 de la institución educativa Maynas, Iquitos-2016, conformada por una muestra de 25 estudiantes como grupo experimental y 24 estudiantes como grupo de control. La investigación determinó que los resultados de la expresión oral fueron $(15,57 > 10,12)$, así mismo sus indicadores: fluidez $(15,63 > 10,63)$, gramática

(15,53>9,82), vocabulario (15,89 > 10,06), pronunciación (15,47>9,94) y lenguaje corporal (15,32>10,24). Es decir, el grupo experimental tuvo mejor promedio que el grupo control. El trabajo concluyó que la metodología mejoró significativamente la expresión oral en inglés, así como sus indicadores: fluidez, gramática, vocabulario, y lenguaje corporal ya que el p-valor fue: $0,000 < \alpha=0,05$. (Arbildo, Mesones, & Ruiz, 2017).

En el año 2014, se desarrolló una investigación de tipo experimental y empleó el diseño cuasi experimental, que incluyó como población de estudio a los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Simón Bolívar de la ciudad de Iquitos. La investigación determinó que los resultados en el post test que el promedio de notas en la expresión oral del grupo experimental es mayor que el grupo control (12,15 > 8,60); el promedio de notas en la pronunciación de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control (12,62 > 6,60); el promedio de notas en el manejo del discurso de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control (12,23 > 9,10); el promedio de notas en la interacción comunicativa de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control (11,77 > 10,10); el promedio de notas en gramática y vocabulario de los estudiantes del grupo experimental es mayor que en el grupo control (7,12 > 6,25). El trabajo concluyó que los juegos educativos mejoran significativamente la expresión oral en inglés de los estudiantes ya que el p-valor fue: $0,000 < \alpha=0,05$. (Angulo, Flores, & Rengifo, 2015).

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Programa educativo

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura (2006) define a programa educativo como: “un conjunto o secuencia de actividades educativas organizadas para lograr un objetivo predeterminado, es decir, un conjunto específico de tareas educativas”. (pág. 11). Similarmente, un programa educativo es un documento que facilita la organización de los procesos pedagógicos de modo que el profesor pueda cumplir con una meta fija (Pérez & Merino, 2021).

En otras palabras, un programa educativo es un escrito que agrupa un determinado grupo de actividades que el profesor elabora con el fin de lograr un objetivo específico en el aula.

1.2.2. Juegos interactivos

Los juegos interactivos son aquellos juegos en donde la participación y colaboración encamina la enseñanza de los estudiantes, la cual involucra el mejoramiento y el reforzamiento de un aprendizaje en particular que se quiere lograr y que son utilizados principalmente en el campo educativo (Pers, 2009). Esta definición no es muy distante de Securekids (2016) quienes declaran que además de ser actividades lúdicas, tiene como características principales de ser amenos y tienen la finalidad de que los estudiantes aprendan algo concreto y de manera agradable durante las clases.

Entonces, los juegos interactivos son aquellos juegos que son utilizados principalmente para estimular, fomentar el aprendizaje de los estudiantes mientras ellos se divierten al mismo tiempo.

1.2.3. Programa educativo de juegos interactivos

El programa educativo de juegos interactivos es el conjunto de contenidos, actividades organizadas y planificadas que ayuda al docente en su proceso pedagógico en el aula y que giran en torno a estos y que permite a los estudiantes lograr que se expresen de manera natural a través de situaciones creadas que enriquecerán su expresión oral en inglés. Además, es un programa que se apoya en actividades lúdicas que hacen las clases más entretenidas e interactivas favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.2.4. El juego en clases de inglés como idioma extranjero

Los juegos proporcionan a los estudiantes, especialmente a los adolescentes, diversas situaciones para aprender sin barreras creadas por las normas sociales y rutinas o actuaciones morales. Los juegos fomentan la producción del lenguaje y la interacción social de una manera lúdica y no amenazante. Esto significa que explorar este tema aumenta la capacidad de validar la solidez educativa de lo que ocurre en clases de inglés. Es en esta situación que, como docentes debemos cuestionar sobre el uso de juegos, ¿Qué estamos haciendo hoy?, ¿Están jugando los estudiantes? Se sabe que no es solo para hacer q mis alumnos se diviertan, sino también para aumentar su aprendizaje. (Talak Kiryk, 2010).

1.2.5. El juego y el desarrollo de habilidades comunicativas.

La producción del lenguaje en el idioma extranjero, en un entorno natural y favorable; comienza con algunas simples palabras y frases que comunican

algo. Esto tiene forma a partir de preguntas con gestos, nombres, o con “sí, no” para las palabras producidas en el lenguaje objetivo. Usualmente esto se pone en funcionamiento natural y espontáneamente después de muchas horas de exposición e interacción al inglés, considerando estas características los juegos promueven experiencia donde se producen el lenguaje. (Krashen, 2001).

1.2.6. Selección de juegos para el aprendizaje del inglés

Es clave considerar la meta de una sesión para seleccionar e implementar los juegos que involucren situaciones de aprendizaje comunicativas en inglés, debido a que esto podría impulsar la participación activa de los estudiantes, o no.

Siguiendo algunos tipos de juegos:

- Hacer: moverse, imitar, dibujar y obedecer: se espera que el alumno haga algo de manera no verbal en respuesta a un texto leído o escuchado.
- Identificar: discriminar, adivinar, especular: el alumno es desafiado a identificar algo que es difícil de identificar, o formular hipótesis sobre algo que luego se compara con los hechos.
- Describe: el alumno tiene el desafío de escribir algo para otro alumno, hablando o escribiendo, tan bien que el otro alumno puede hacer algo. Por ejemplo, dibujar o imaginar.
- Conectar: comparar, unir y agrupar: el alumno es desafiado a conectar, comparar, unir o agrupar diversos elementos de información. Quizás

imágenes o textos, objetiva o subjetivamente. (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006).

1.2.2. Expresión oral

De acuerdo al Ministerio de Educación (2009):

La expresión oral consiste en la forma clara en la que uno se expresa con fluidez, coherencia y persuasión. Además, expresarse oralmente emplea en forma pertinente los recursos verbales y no verbales respetando las ideas y las convenciones de participación que se utilizan en situaciones comunicativas orales interpersonales y grupales. (pág. 342).

Similarmente, El Ministerio de Educación (2016) sostiene que la expresión oral es:

Una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión eficaz porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa el estudiante para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea. (pág. 93).

Por su parte, Lindsay & Knight (2006) citado en Guzmán (2018) expresan que “La expresión oral es una habilidad productiva que involucra poner un mensaje bien estructurado, del mismo modo comunicarlo e interactuar con otras personas” (pág. 87).

Entonces la expresión oral es un proceso natural e interactivo que un estudiante establece con otro estudiante con la finalidad de transmitir oralmente sus ideas, sentimientos, pensamientos, opiniones a través de un mensaje claro y bien estructurado.

1.2.2.1. Indicadores de la expresión oral

Fluidez

Para Vargas (2008) “La fluidez es una noción muy compleja, que se refiere principalmente a la suavidad de la continuidad en el discurso”. (pág. 16). Mientras que Educalingo (2020), expresa por su parte que la fluidez es “la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera” (pág. 1). Así también, la fluidez es la capacidad de usar el lenguaje de manera rápida y segura sin demasiadas dudas o demasiadas pausas no naturales para causar barreras en la comunicación (Phi, 2018, pág. 15).

Por lo tanto, la fluidez es la habilidad de los estudiantes de expresarse oralmente de manera segura, natural, elocuente, evitando hacer pausas, repeticiones y usar en exceso muletillas durante la interacción comunicativa.

Gramática

Comprende la morfología, que se ocupa de la estructura de las palabras, su constitución interna y sus variaciones, y la sintaxis, a la que corresponde el análisis de la manera en que se combinan y se disponen linealmente, así como el de los grupos que forman. (Trujillo & Gómez, 2019).

Gramática es todo el sistema y estructura de un lenguaje en general, usualmente se considera como sintaxis y morfología y algunas veces además como fonología y semántica (Chalker & Weiner, 2014).

Por ende, la gramática es el estudio de las reglas y principios que regulan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de una oración de un lenguaje determinado. En otras palabras, es la forma de como el estudiante emplea el uso correcto y ordenado de las palabras, que están en concordancia a sus categorías gramaticales en un determinado idioma con el fin de formar una oración bien estructurada conforme al tiempo gramatical que el estudiante desea utilizar para con transmitir su mensaje.

Pronunciación

Iruela (2007) sostiene que la pronunciación es

El soporte de la transmisión de la información oral y por tanto, el elemento que condiciona la inteligibilidad del mensaje. La pronunciación transmite el mensaje oral, de forma que puede facilitar o dificultar al oyente el reconocimiento de las palabras. Por tanto, la importancia comunicativa de la pronunciación reside en que otorga inteligibilidad al texto oral del que forma parte. (pág. 3).

De hecho, como menciona Verdía (2010), “aspectos como el timbre, el tono, la entonación, la acentuación, el ritmo, la voz, expresarse con claridad, son parte de una adecuada pronunciación”. (pág. 2). Es decir, el estudiante se expresa con dominio y ritmo de manera locuaz.

En consecuencia, la pronunciación es la manera en que el estudiante se expresa, produce de manera correcta y apropiada los sonidos, además de ser capaz de articular las palabras con una acentuación y entonación adecuada con la finalidad de transmitir un determinado mensaje.

Vocabulario

De acuerdo a Lewis (2011), el vocabulario se basa en:

Desarrollar el dominio de los alumnos con lexis, o palabras y palabras combinaciones. Se basa en la idea de que una parte importante de la adquisición del lenguaje es la capacidad de comprender y producir frases léxicas como totalidades no analizadas, o "chunks", y que estos se convierten en los datos sin procesar por los cuales los alumnos perciben patrones de lenguaje tradicionalmente considerados como gramática. (pág. 95).

Assefa (2015) afirma que el vocabulario es “la organización mental en la mente de un hablante. En la relación con este, el vocabulario contiene historias, ideas y contenido, haciendo que la comprensión sea accesible para los estudiantes” (pág. 11). En otras palabras, el vocabulario son las palabras que debemos saber para comunicarse efectivamente.

Es así que el vocabulario es el conjunto de palabras individuales, que incluye no solo las palabras sueltas sino también las combinaciones de palabras que el estudiante almacena en su vocabulario mental para luego expresarlas a través de un mensaje.

Lenguaje corporal

Atonal (2010) afirma que “El lenguaje corporal es la más espontánea expresión de nuestros pensamientos. Por medio de nuestros gestos, mirada, movimientos, postura y apariencia indicamos estados de ánimo, amor, disgusto, nerviosismo, etc.” (pág. 31).

Forner (2014) afirma que el lenguaje corporal “es una forma de comunicación que utiliza los gestos, posturas y movimientos del cuerpo y rostro para transmitir información sobre las emociones y pensamientos del emisor” (pág. 8).

De acuerdo a Gallardo (2013) el lenguaje corporal es:

Aquel que se transmite a través de gestos y posturas. Analizan las emociones que se transmiten a través del movimiento, como la expresión facial y el movimiento de ojos, manos, piernas, pies y cuerpo en general. Nos indican el estado de ánimo e intenciones del individuo y las características de la personalidad, tales como seguridad, timidez, violencia, afán de posesión, competencia, etc. (pág. 7).

De este modo, se habla del lenguaje corporal cuando se intercambia información no verbal, es decir a través de nuestro cuerpo. En estas se incluye aspectos como la actitud física, la postura corporal, el gesto, movimiento, el desplazamiento, la mirada, expresión facial, entre otros para transmitir un mensaje en particular.

1.2.2.2. Secuencia didáctica en una sesión de expresión oral

Existen tres etapas o fases en la enseñanza de la expresión oral. Estas son: antes de la conversación, durante la conversación y finalmente después de la conversación.

Antes: El docente motiva a los estudiantes mediante actividades que impliquen pensar y reflexionar para después de hablar.

Durante: Los estudiantes expresan y comunican sus sentimientos, ideas, pensamientos con una variedad de actividades.

Después: Los estudiantes reflexionan sobre su desempeño individualmente para mejorar sus habilidades de expresión oral. (Millrood, 2001).

La secuencia didáctica de la expresión oral en inglés indica los pasos que se llevan a cabo durante el proceso de enseñanza en una sesión de aprendizaje con esta competencia, en la cual el maestro establece objetivos para que los estudiantes puedan lograr usando una variedad de estrategias.

1.2.2.3. Tareas y actividades

Harmer (2007) sugiere las actividades en pareja que ayudan a los estudiantes a desarrollar la expresión oral:

Actividades en parejas

En este tipo de actividades los estudiantes se sienten más confiados y seguros al momento de hablar o interactuar, ya que no siempre están sujetos a una evaluación formativa, sino que el objetivo es la práctica de la lengua meta, sin embargo, el profesor debe cumplir una tarea fundamental de monitorear durante el trabajo. Una de las actividades en pareja más importantes son los

llamados “Information gap activities” que tiene como objetivo principal formular preguntas para obtener la información que no se posee.

Diálogos: "En este tipo de actividades se propone temas de conversaciones a los estudiantes e intercambian información en pareja o grupos, si es posible alternado los papeles, de esa manera todos los participantes asumen la práctica de los contenidos lingüísticos durante la clase. Los estudiantes pueden contrastar imágenes, actividades de teatro. (Muñoz, 2015).

Entrevistas y encuestas: En este tipo de actividades los estudiantes elaboran y responden a preguntas; es decir, deben comprender la información proporcionada, por lo estas actividades comunicativas están relacionadas a la comprensión y la comunicación. Las entrevistas se hacen en pareja o grupos. Tenemos por ejemplo actividades de debate. (Bolen, 2020)

Simulaciones y juego de roles: Son actividades donde los estudiantes adoptan un papel, se asignan determinados roles, realizando un papel ficticio/imaginario en una situación específica y proponen una solución al conflicto planteado, es decir, se estimula la práctica y adquisición de la lengua meta. Tenemos por ejemplo actividades de juego de roles. (Parrota, 2000).

1.2.2.4. Evaluación formativa y sumativa de la expresión oral

Según el Ministerio de Educación (2016), en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, “La evaluación es un proceso permanente de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de los estudiantes. Este proceso se considera formativo, integral y continuo, y busca

identificar los avances, dificultades y logros de los estudiantes con el fin de brindarles el apoyo pedagógico que necesiten para mejorar” (pág. 101).

Hay un cambio con respecto al DCN y el Currículo Nacional donde ahora la evaluación está centrada en el logro de competencias y desempeños de los estudiantes, teniendo una evaluación desde el principio hasta el final y ya no solo basado en la evaluación de la teoría, conocimientos, saberes previos, etc.

Por lo tanto, la evaluación debe ser:

a. Evaluación formativa o continua

La evaluación durante el proceso de aprendizaje o formativa es un término para referirse a los procedimientos utilizados por los profesores con la finalidad de adaptar su proceso didáctico a los progresos y necesidades de aprendizaje observados en sus alumnos. Es la que se realiza durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas, esto es, introducir sobre la marcha rectificaciones a que hubiere lugar en el proyecto educativo y tomar las decisiones pertinentes, adecuadas para optimizar el proceso de logro del éxito por el estudiante. (Rosales, 2014).

Las tareas, revisiones individuales, exámenes rápidos, autoevaluaciones y la técnica de pregunta son algunos de los métodos más utilizados.

Se da retroalimentación rápida al estudiante y le permite saber cómo va y qué mejoras tiene que hacer. Las retroalimentaciones son necesarias, pues ayuda a la mejor comprensión de los alumnos y mejorar los conocimientos por medio de sus fallas.

b. Evaluación sumativa

Tiene por objetivo establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar. (Rosales, 2014).

Esta evaluación es más formal en cuanto a la presentación, las técnicas y las formas para llevar las calificaciones obtenidas. Se mantiene una evaluación constante en cada sesión de aprendizaje en el desarrollo de cada tarea en la cual le permite al estudiante saber cómo va y que tiene que mejorar. Finalmente, se dará una evaluación sumativa ya que las calificaciones obtenidas por los estudiantes serán el resultado de sus evaluaciones en el desarrollo del programa.

1.2.2.5. Instrumentos de evaluación de la expresión oral

El instrumento de evaluación es “una herramienta específica, un recurso concreto, o un material estructurado que se aplica para recoger la información que deseamos” (Hurtado, 2015, pág. 16).

Estos instrumentos son:

Prueba de desempeño oral: El Ministerio de Educación Pública (2018) define a la prueba oral como: “el instrumento que se utiliza para medir las habilidades propias de la comprensión y producción oral en la competencia comunicativa de lenguas extranjeras” (pág. 5). Asimismo, es un dialogo que se realiza entre el docente y el alumno con la finalidad de evaluarlo, este proceso está enfocado en la realización de numerosas preguntas por parte del docente al

estudiante referente al tema que se encuentra en evaluación (Reforma Integral de Educación Básica, 2013).

Villalobos, Villalobos & Salazar (2015) mencionan que, para elaborar la prueba de desempeño oral, el docente tiene que tomar en consideración las siguientes indicaciones:

Definir los objetivos a medir, redactar y elaborar los Items, colocar los ítems en sobres diferentes así cada estudiante pueda escoger sus preguntas o pruebas completas, establecer un horario para la prueba de acuerdo a la cantidad de estudiantes, informar al estudiante sobre el tipo de prueba y los contenidos a medir. (pág. 10:12).

La prueba de desempeño oral es pues el instrumento de evaluación que tiene por finalidad medir los resultados de aprendizaje con respecto a la comprensión oral y producción oral de los estudiantes en forma general.

La rúbrica: La rúbrica es una herramienta de puntaje parecida a una matriz, la cual el profesor usa para describir y evaluar el desempeño del estudiante durante el proceso de evaluación (Stevens & Levi, 2005). Es decir, muestra el logro de objetivos y expectativas planteadas por el docente con respecto al desempeño del estudiante pues permite identificar con claridad los objetivos de las tareas académicas y la relevancia de los contenidos (Gatica & Uribarren, 2013).

En otras palabras, la rúbrica es la guía que valora los aprendizajes y productos realizados, es decir, es una tabla que descompone niveles de desempeño del estudiante en un determinado aspecto.

Para elaborar una rúbrica se debe primero revisar y elegir el contenido o unidad que se va a evaluar, establecer con claridad el contenido, objetivos, comportamiento, actividades en lo que se va a evaluar, describir cuidadosamente los criterios de desempeño que va a utilizar para llevar a cabo la evaluación de ese contenido o unidad y por último diseñar una escala de calidad para los criterios seleccionados, esto es, establecer los niveles de desempeño que puede alcanzar el estudiante. (Garcés & Garcés, 2015).

1.2.2.6. Niveles de logro del Ministerio de Educación

Escala de calificación vigesimal de los aprendizajes en la Educación Básica
Regular en el nivel secundario.

Nivel de logro	Escala	Descripción
Logro destacado	18 – 20	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

Logro previsto	14 – 17	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
En proceso	11 – 13	Cuando el estudiante esta próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante tiempo razonable para lograrlo.
En inicio	06 – 10	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.
Pre – inicio	00 – 05	Cuando el estudiante muestra un desempeño que corresponde al nivel anterior del grado en que se encuentra.

Fuente: Adaptado del Ministerio de Educación (2009, pág. 53).

1.3. Definición de términos básicos

Expresión oral: La expresión oral es un proceso natural e interactivo que un estudiante establece con otro estudiante con la finalidad de transmitir oralmente sus ideas, sentimientos, pensamientos, opiniones a través de un mensaje claro y bien estructurado.

Fluidez: La fluidez es la habilidad de los estudiantes de expresarse oralmente de manera segura, natural, elocuente, evitando hacer pausas, repeticiones y usar en exceso muletillas durante la interacción comunicativa.

Gramática: La gramática es el estudio de las reglas y principios que regulan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de una oración de un lenguaje determinado,

Lenguaje corporal: El lenguaje corporal es intercambiar información no verbal, es decir a través de nuestro cuerpo, como la actitud física, la postura corporal, el gesto, movimiento, el desplazamiento, la mirada, expresión facial para transmitir un mensaje.

Programa educativo de juegos interactivos. El programa educativo de juegos interactivos es el conjunto de contenidos, actividades organizadas y planificadas que ayuda al docente en su proceso pedagógico en el aula y que giran en torno a estos y que permite a los estudiantes lograr que se expresen de manera natural a través de situaciones creadas que enriquecerán su expresión oral en inglés. Además, es un programa que se apoya en actividades lúdicas que hacen las clases más entretenidas e interactivas favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pronunciación: la pronunciación es la manera en que el estudiante se expresa, produce de manera correcta y apropiada los sonidos, además de ser capaz de articular las palabras con una acentuación y entonación adecuada con la finalidad de transmitir un determinado mensaje.

Vocabulario: es el conjunto de palabras individuales, que incluye no solo las palabras sueltas sino también las combinaciones de palabras que el estudiante almacena en su vocabulario mental para luego expresarlas a través de un mensaje.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

2.1.2. Hipótesis específicas

- a. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la fluidez en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.
- b. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la gramática en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.
- c. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la pronunciación en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.
- d. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto

de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

- e. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el lenguaje corporal en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

2.2. Variables y su operacionalización

2.2.1. Variable de investigación

Variable independiente: Programa educativo de juegos interactivos.

Variable dependiente: Expresión Oral.

2.2.2. Definición conceptual de las variables

Programa educativo de juegos interactivos

Es una guía de contenidos de actividades lúdicas que hacen las clases más entretenidas y dinámicas favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje, organizados de forma comunicativa para lograr que los estudiantes se expresen de forma natural a través de situaciones creadas que enriquecerán su expresión oral.

Expresión oral

Se define como un proceso dinámico y activo que pone en juego habilidades como la fluidez, el uso de la gramática, un vocabulario adecuado, una buena

pronunciación y el manejo del lenguaje corporal, propios del lenguaje oral para lograr comunicarse eficazmente.

2.2.3. Definición operacional de variables

Es un proceso dinámico y activo que pone en juego habilidades como la fluidez, el uso de la gramática, un vocabulario adecuado, una buena pronunciación y el manejo del lenguaje corporal, propios del lenguaje oral para lograr comunicarse eficazmente con otros, con fluidez, una buena pronunciación, con el manejo de un amplio y pertinente vocabulario, haciendo uso adecuado de la gramática y que además emplea el uso oportuno de los recursos no verbales como el lenguaje corporal.

2.1.4. Operacionalización de variables

Variable	Indicadores	Ítem	Resultado final	Instrumento
Expresión oral Es un proceso dinámico y activo que pone en juego habilidades como la fluidez, el uso de la gramática, un vocabulario adecuado, una buena pronunciación y el manejo del lenguaje corporal, propios del lenguaje oral para lograr comunicarse eficazmente.	Fluidez	1, 2, 3	Puntaje 0 – 20	Prueba de desempeño oral Rúbrica
	Gramática	4, 5		
	Pronunciación	6, 7, 8		
	Vocabulario	9, 10, 11		
	Lenguaje corporal	12, 13, 14		

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño

3.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio corresponde a una investigación de tipo evaluativa. Es decir, “su objetivo fue evaluar los resultados de uno o más programas, que han sido aplicados dentro de un contexto determinado”. (Hurtado de Barrera, 2015, pág. 131). La investigación evaluativa busca contribuir con soluciones a una situación determinada dentro de un contexto social o institucional específico. En este caso se buscó mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de cuarto de secundaria de la institución educativa Aplicación UNAP, del distrito de San Juan Bautista.

3.1.2. Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación responde al diseño de campo, en cuanto a la fuente debido a que la información que se recogió fue en su contexto natural de fuentes vivas que son los estudiantes en aula. De acuerdo a la temporalidad, es contemporáneo transeccional, porque la información se recogió fue en un solo momento. Según la magnitud, es de diseño univariable, porque existe una sola variable de cada tipo. De acuerdo a la intervención y control del investigador, el diseño es cuasi-experimental, porque la investigadora intervino con un programa educativo de manera intencional y planificada para ver los efectos, pero no hubo control máximo de variables extrañas. (Hurtado de Barrera, 2015).

Teniendo en cuenta el diseño de investigación, se presenta el siguiente esquema con dos grupos, adaptado de Hurtado de Barrera (2015).

GE: **O₁ X O₂**

GC: **O₃ - O₄**

El esquema presenta la simbología de la siguiente manera:

GE: Grupo experimental, **GC:** Grupo control

O₁: Pre-prueba del grupo experimental.

O₂: Post-prueba del grupo experimental.

O₃: Pre-prueba del grupo control.

O₄: Post-prueba del grupo control.

X: Aplicación de programa educativo de juegos interactivos.

– : Enseñanza típica y convencional de una unidad, sin la aplicación del programa.

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

La presente investigación contó con una población de estudio de 96 estudiantes de segundo grado de secundaria en el colegio “Aplicación UNAP” matriculados en el año académico 2019, distribuidos en 3 secciones en los horarios de la mañana (N= 96).

Tabla 1: Estudiantes del cuarto grado de secundaria, según grado, sección, turno y sexo de la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Turno	Grado y sección	Varones	Mujeres	N° de estudiantes
Mañana	4° A	21	11	32
Mañana	4° B	20	12	32
Mañana	4° C	18	14	32
Total	3 secciones	59	37	96

Fuente: *Nómina de matrícula de la I.E San Juan de Miraflores- 2019.*

3.2.2. Muestreo

El muestreo de esta investigación fue: No probabilístico o determinístico, al tomarse grupos intactos por conveniencia. Es decir, no fue aleatorio. (Hurtado de Barrera, 2015).

3.2.3. Muestra

La muestra fue conformada por 64 estudiantes. El grupo experimental estuvo formado por 32 estudiantes del cuarto grado “A” y el grupo control por 32 estudiantes del cuarto grado “B”, ambos del turno de la mañana. La selección de la muestra se realizó por conveniencia, teniendo en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

n= 64 estudiantes

Criterios de inclusión

- Estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.
- Estudiantes de ambos sexos: masculino y femenino.

- Edad promedio: entre los 14 y 15 años.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que tuvieron más del 30% de inasistencia en clases.
- Estudiantes que estudian o estudiaron inglés en algún centro de Idiomas.

3.3. Procedimientos de recolección de datos

3.3.1. Procedimientos de recolección de datos

Para la recolección de datos de la presente investigación se consideró los siguientes procedimientos:

- Solicitud de permiso a la institución educativa.
- Elaboración de instrumentos.
- Validación de instrumentos.
- Confiabilidad de instrumentos.
- Aplicación de la prueba piloto.
- Prueba de entrada.
- Prueba de salida.
- Organización y sistematización de datos.

3.3.2. Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de datos, se hizo uso de la técnica de la encuesta y la observación.

- Encuesta: Se utiliza para la recolección de datos de los estudiantes y sirve para medir sus habilidades concernientes a la expresión oral (Hurtado de Barrera, 2015).

- Observación: Hernández, Fernández y Baptista (2006) manifiestan que esta técnica “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta” (pág. 316). Mediante esta técnica el investigador es capaz de observar y recoger datos a través de su propia observación.

3.3.3. Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos, considerados los más relevantes del estudio, se hizo uso de los siguientes instrumentos: Prueba de desempeño oral y la rúbrica.

La prueba de desempeño oral tiene como medir el nivel de la expresión oral en inglés de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativas Aplicación UNAP; está conformada por dos actividades y tiene una duración total de 120 minutos. En la primera actividad, los estudiantes trabajan en pares para luego responder una serie de preguntas mediante una entrevista en clase usando las instrucciones brindadas por el profesor. Estas preguntas están relacionada a los temas de comida saludable y chatarra, la importancia del ejercicio y la vestimenta. Los estudiantes tienen 20 minutos para ensayar sus entrevistas. Finalmente, las parejas realizan sus diálogos en frente de la clase. El docente evalúa los siguientes criterios: vocabulario y pronunciación. Esta actividad tiene un total de 24 puntos. En la segunda actividad, los estudiantes de igual manera forman parejas, para así dialogar

sobre diferentes temas: sanos hábitos alimenticios, comidas y bebidas, deportes y vestimenta tomando en consideración las instrucciones dadas por el profesor. Las parejas solo tienen 20 minutos para armar y practicar sus diálogos en pareja. Luego, ellos actúan sus respectivos diálogos en plenario. En esta actividad, el profesor evalúa los siguientes criterios: pronunciación, lenguaje corporal, gramática y fluidez. Esta actividad tiene un total de 44 puntos.

La rúbrica empleada en esta investigación está dividida en cinco cuadros en total, cada cuadro representa cada indicador/criterio de evaluación con la finalidad de medir la variable de interés a mejorar, en este caso la expresión oral. Estos son: fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal. Cada uno de ellos posee sus respectivos ítems de evaluación. En fluidez, son espontaneidad, velocidad y vacilación. En gramática, el uso y la estructura. En pronunciación, son la producción de sonidos, la acentuación y entonación. En la parte del vocabulario, la amplitud, la precisión y la propiedad. En lenguaje corporal, son los gestos, la postura y la mirada. Además, cada indicador/criterio de evaluación está formado por cuatro niveles de logro que sirven para medir el desempeño de aprendizaje de cada estudiante. Siendo el primer nivel denominado el nivel deficiente, el segundo nivel es el regular, el tercer nivel bueno y el último excelente. Esto quiere decir que, durante la evaluación del estudiante, este puede obtener desde 1 punto, el cual es el mínimo puntaje hasta 4 puntos que es el puntaje máximo por cada ítem que contenga la rúbrica. Seguidamente, el puntaje mínimo del indicador fluidez es de 3 puntos, si se toma en cuenta los tres ítems que lo contienen: espontaneidad, velocidad y vacilación. Por otro lado, el puntaje más alto para

el indicador fluidez es de 12 puntos, si se toma en consideración los tres criterios de evaluación, ya que el puntaje máximo es de 4 puntos y tenemos 3 ítems, como ya se mencionó: espontaneidad, velocidad y vacilación. Del mismo modo, los demás indicadores/criterios de evaluación siguen el mismo procedimiento según la cantidad de ítems que estos tengan. En total hay 14 ítems. Por lo tanto, el puntaje máximo de las rúbricas colectivamente es de 56 puntos y el puntaje mínimo de 14 puntos.

La validación de la prueba de desempeño oral y la rúbricas se dejaron a cargo de personas profesionales expertas en la línea de investigación en la que se desarrolló el presente estudio, las cuales fueron: Guillermina Elisa Gonzales Mera, Brenny Tatiana Rodríguez Soto e Ynés Amanda de la Puente Gonzales. Estos instrumentos fueron validados con un índice de validación de 84 % y 85 % respectivamente y con una consistencia interna de 0.912 (91.20 %) en el Alfa de Cronbach.

El criterio de toma de decisiones fue dado por Ministerio de Educación (2009) de acuerdo a los siguientes niveles de logro en educación secundaria: “En pre-inicio (0-5), inicio (06-10), en proceso (11-13), logro previsto (14-17) y logro destacado (18-20)” (pág. 53). Se ha agregado un rango de pre-inicio para una medición más objetiva.

3.4. Procesamiento y análisis de datos

3.4.1. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos se empleó el software estadístico IBM SPSS versión 22. De la misma manera, se hizo uso de la hoja de cálculo de Excel versión 2016, para la preparación de la base de datos.

3.4.2. Análisis de datos

Prueba de entrada

Antes de la aplicación del programa educativo se administró la prueba de desempeño oral al grupo control y experimental. Después, se procesaron los datos de ambos grupos en el programa SPSS versión 22 y el promedio de notas en la variable expresión oral fue de 10,71 para el grupo control y 10,65 para el grupo experimental con una desviación estándar de 0,771 y 1,180 respectivamente. Los resultados mostraron que la media de los dos grupos es generalmente igual.

Seguidamente, se hizo la prueba de Kolmogorov Smirnov, en donde los datos siguieron una distribución libre ya que el valor obtenido fue de 0,000. Finalmente, se realizó la prueba de hipótesis con el estadístico U de Mann-Whitney el cual generó el p-valor = 0,803 > $\alpha = 0,05$, lo cual indica que el grupo experimental y el grupo control empezaron en las mismas condiciones antes de la aplicación del programa educativo.

Prueba de salida

Para el análisis descriptivo, se hizo uso de un análisis numérico con medidas de resumen tales como la media aritmética y la desviación estándar. Para

verificar las hipótesis, se hizo primero uso de la prueba de Kolmogorov Smirnov con el fin de calcular la normalidad de estos. Asimismo, se usó la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney porque la distribución fue libre, es decir, el p-valor = 0,00 < α = 0,05. Los resultados de la prueba de salida, se presentan en el capítulo correspondiente IV, mediante el método tabular, gráfico y textual.

3.5. Aspectos éticos

Los resultados de este estudio fueron tratados con fines estrictamente académicos. Así mismo, se mantuvo la confidencialidad de los resultados de los estudiantes participantes en la investigación. Además, las fuentes de información en el marco teórico fueron debidamente y adecuadamente referenciadas con el estilo APA versión 6; de este modo se respetó el derecho de autor de los diferentes autores mencionados en este trabajo de investigación con el fin de evitar plagios o copias de trabajos similares que ya fueron llevados a cabo anteriormente dentro del mismo campo de estudio. También se respetaron las normas institucionales, como el reglamento de investigación, el código de ética, entre otros documentos, durante la investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 2: Resultados después de la aplicación del programa educativo en la variable expresión oral, divididos en por grupo experimental y control, en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

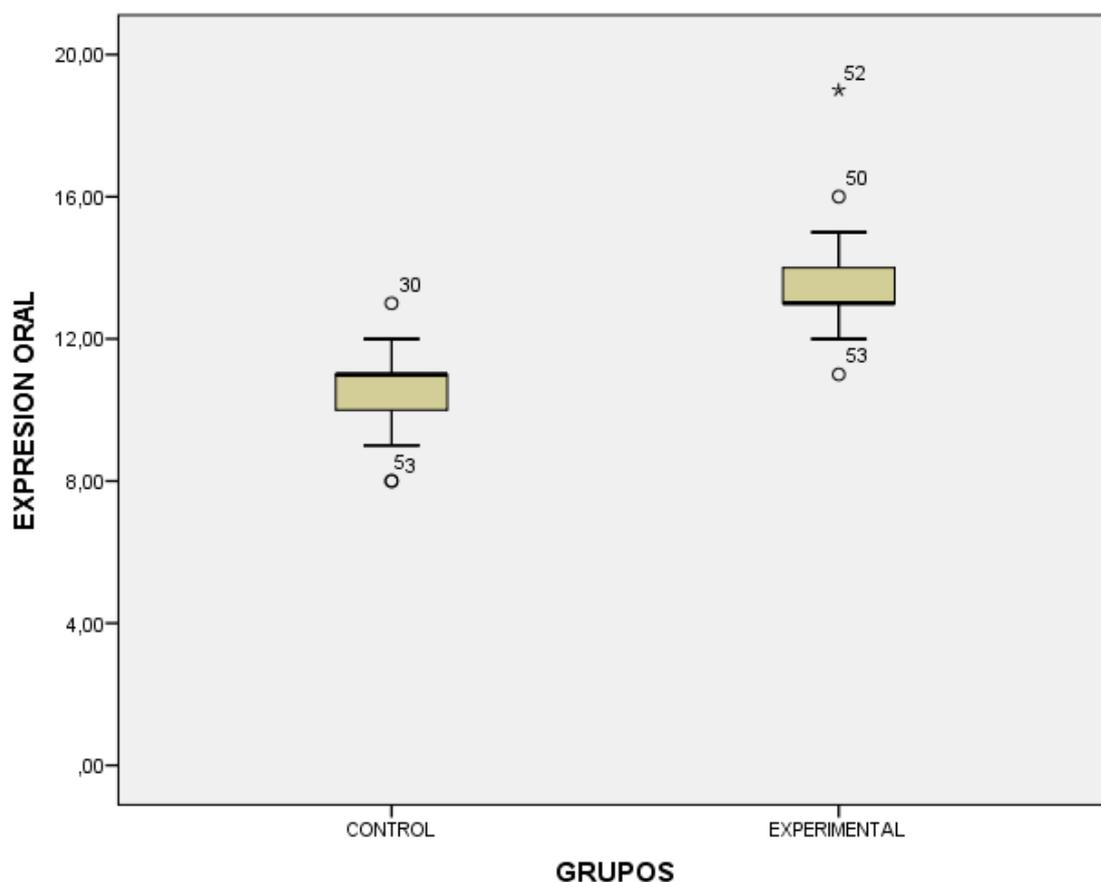
Variable	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Expresión oral	Experimental	32	13,56	1,522
	Control	32	10.62	1,157

Fuente: Base de datos del estudio

En la tabla 2, se muestra la media de los puntajes de los estudiantes en el post test, el cual fue la prueba de desempeño oral de la variable expresión oral en inglés, divididos en grupo experimental y control, dónde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (13,56 < 10,62).

Las desviaciones estándar de la variable de estudio expresión oral en inglés fue de 1,522 y 1,157 para el grupo experimental y control respectivamente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más dispersos o heterogéneos ya que su desviación estándar es mayor que el del grupo control pues la desviación estándar es menor, es decir, están conformados por datos más concentrados u homogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de **logro 'En proceso'** debido a que la media de los datos en conjunto fue de 13,56; mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de logro **'En inicio'** debido a que colectivamente obtuvieron 10,62 en su media.

Gráfico 1: Cajas y bigotes de la mediana de la variable expresión oral del grupo control y experimental.



Fuente: Base de datos del estudio.

En el gráfico 1, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en la variable expresión oral de textos en inglés.

La línea en negrita que está situada en la parte superior de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 11 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 13 y se encuentra en la parte interior de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente

iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por defecto, por lo tanto, este tiene el valor 11 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 10. El cuartil 3 es igual a 11 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 13 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 13. El cuartil 3 es igual a 14 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en la variable. Estos son 8 y 13 para los estudiantes del grupo control y 11 y 19 para el grupo experimental.

Las figuras que se observan con un círculo y tienen los números 30, 50 y 53 son llamadas casos atípicos y reciben este nombre porque usualmente son datos que sobrepasan el límite inferior y superior del conjunto de datos que obtuvieron los estudiantes en la prueba de desempeño oral. Es decir, los números previamente mencionados representan el número de fila de estos estudiantes en la base de datos.

Las figuras representadas por estrellas son llamadas datos extremos, los cuales son datos mucho mayores y menores a los datos atípicos, el número 52 refleja el número de fila de este estudiante en la base de datos.

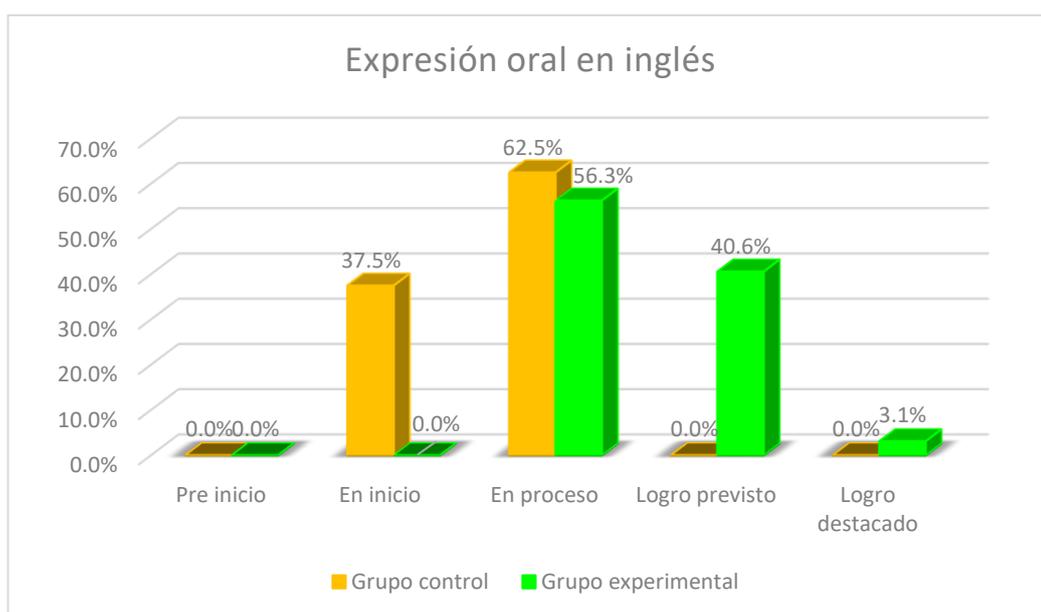
Tabla 3. Frecuencia y porcentaje de la variable principal expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%

En inicio	Control	12	37.5%
	Experimental	0	0.0%
En proceso	Control	20	62.5%
	Experimental	18	56.3%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	13	40.6%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	1	3.1%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 2. Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en la variable expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.



En la tabla 3, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en la variable expresión oral en inglés con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 2. De este modo, en el grupo control 12 estudiantes (37,5%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio y 20 estudiantes (62,5%) alcanzaron el nivel en proceso. Mientras que en el grupo

experimental 18 estudiantes (56,3%) se ubicaron en el nivel de logro en proceso, 13 estudiantes (40,6%) alcanzaron el nivel de logro en previsto, y 1 estudiante (3,1%) logró el nivel de logro destacado.

Tabla 4. Media y desviación estándar en el indicador fluidez en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Fluidez	Experimental	32	14,15	2,230
	Control	32	11,71	2,003

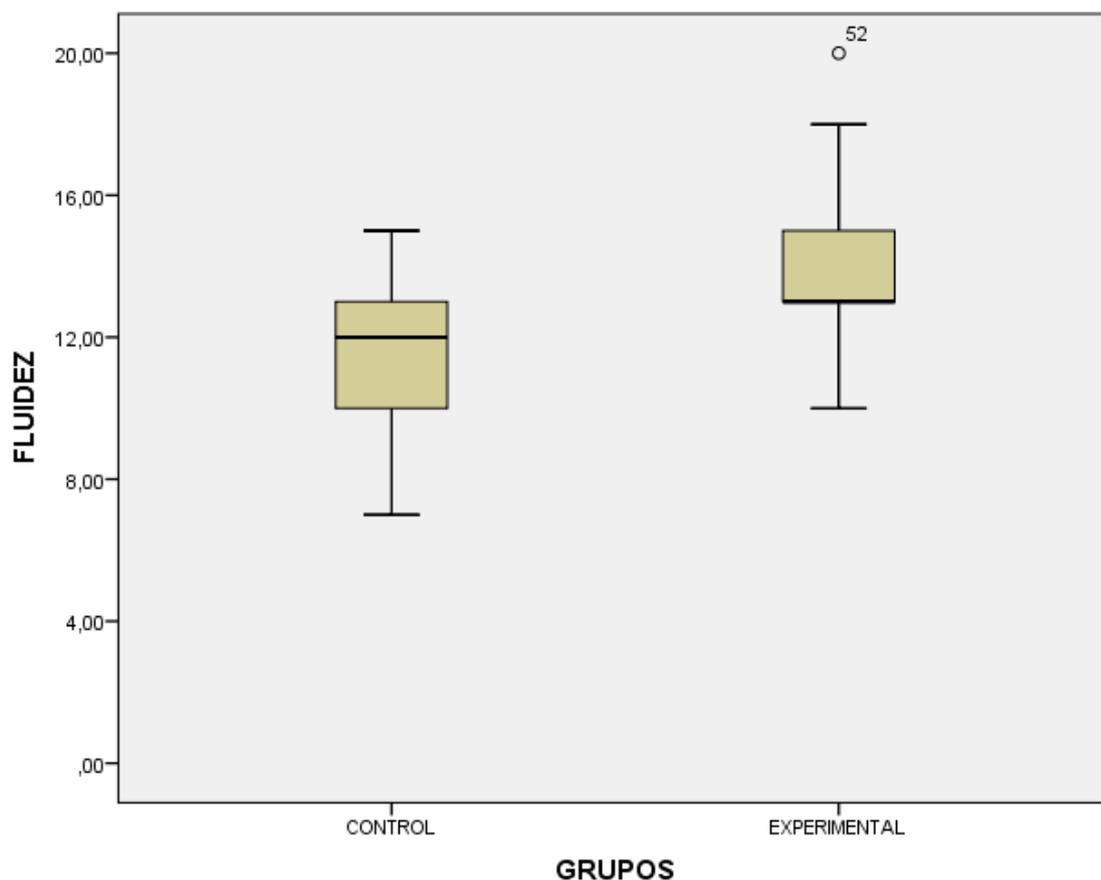
Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

En la tabla 4, se muestra la media de los estudiantes después de la aplicación de la prueba de desempeño oral en el examen de salida en el indicador fluidez, divididos en grupo experimental y control, dónde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (14,15 > 11,71).

Las desviaciones estándar en el indicador fluidez fueron de 2,230 y 2,003 para el grupo experimental y control respectivamente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más dispersos o heterogéneos ya que su desviación estándar es mayor que el del grupo control pues la desviación estándar es menor, es decir, están conformados por datos más concentrados u homogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de '**Logro previsto**' en este indicador debido a que la media de los datos en conjunto fue de 14,15; mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de

logro '**En proceso**' debido a que colectivamente obtuvieron 11,71 en su promedio.

Gráfico 3: Cajas y bigotes de la mediana del indicador fluidez en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental



En el gráfico 3, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en el indicador fluidez.

La línea en negrita que está situada en la parte central de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 12 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 13 y se encuentra en la parte interior de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por defecto, por lo tanto, este tiene el valor 12 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 10. El cuartil 3 es igual a 13 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 13 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 13. El cuartil 3 es igual a 15 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en el indicador. Estos son 7 y 15 para los estudiantes del grupo control y 10 y 20 para el grupo experimental. La figura que se observa con un círculo y tiene el número 52 es llamada caso atípico y recibe este nombre porque usualmente son datos que sobrepasan el límite inferior y superior del conjunto de datos que obtuvieron los estudiantes en este indicador. Es decir, el número previamente mencionado representa el número de fila de este estudiante en la base de datos.

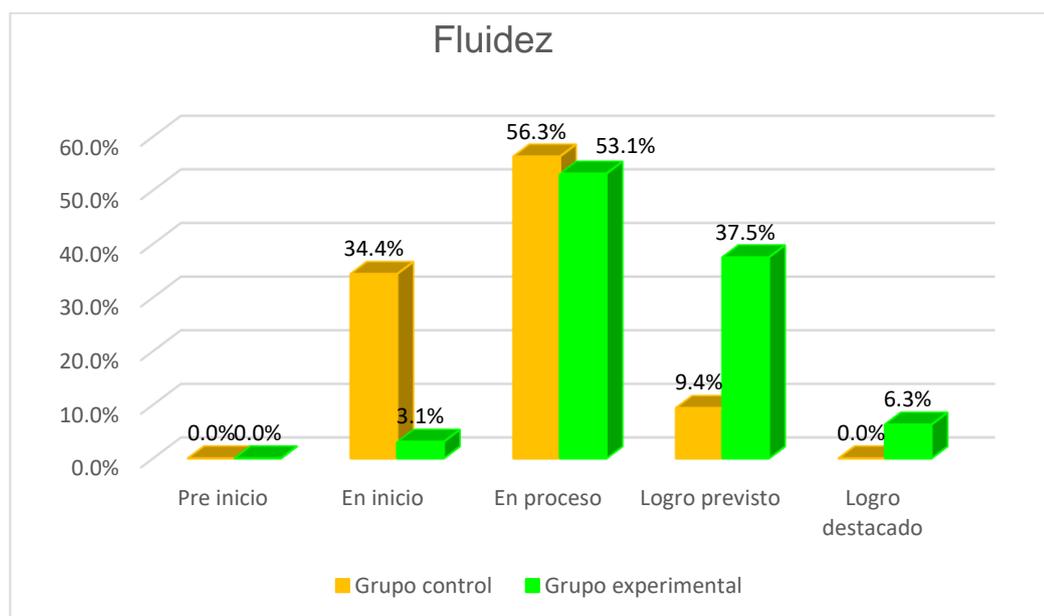
Tabla 5. Frecuencia y porcentaje del indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	11	34.4%
	Experimental	1	3.1%

En proceso	Control	18	56.3%
	Experimental	17	53.1%
Logro previsto	Control	3	9.4%
	Experimental	12	37.5%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	2	6.3%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 4. Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.



En la tabla 5, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en el indicador fluidez con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 4. De este modo, en el grupo control 11 estudiantes (34,4%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio, 18 estudiantes (56,3%) se encontraron en el nivel de logro en proceso y 3 estudiantes (9,4%) alcanzaron

el nivel de logro previsto. Mientras que en el grupo experimental 1 estudiante (3,1%) se ubicó en el nivel de logro en inicio, 17 estudiantes (53,1%) alcanzaron el nivel de logro en proceso, y 2 estudiantes (6,3%) lograron el nivel de logro destacado.

Tabla 6. Media y desviación estándar en el indicador gramática en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Gramática	Experimental	32	11,00	2,000
	Control	32	8,12	1,773

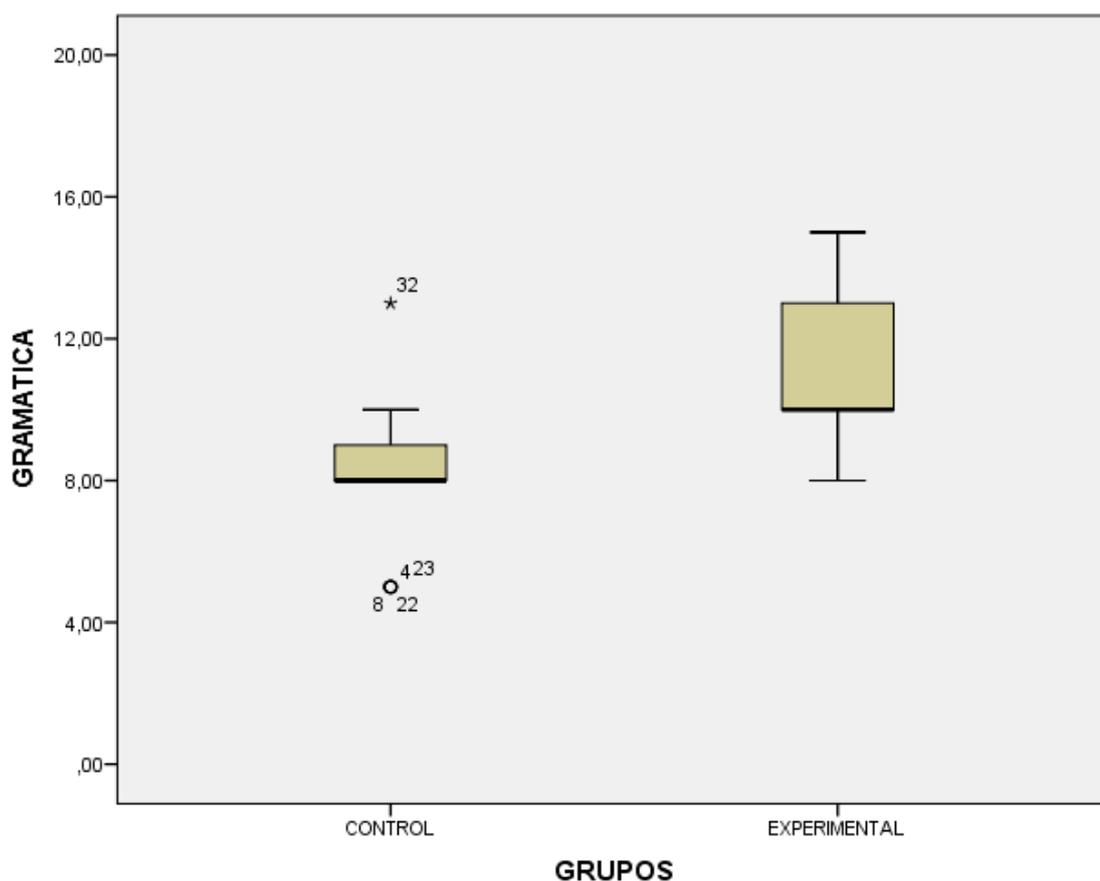
Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

En la tabla 6, se muestra la media de los estudiantes después de la aplicación de la prueba de desempeño oral en el examen de salida en el indicador gramática, divididos en grupo experimental y control, dónde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (11,00 > 8,12).

Las desviaciones estándar en el indicador fluidez fueron de 2,000 y 1,773 para el grupo experimental y control correspondientemente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más dispersos o heterogéneos ya que su desviación estándar es mayor que el del grupo control pues la desviación estándar es menor, es decir, están conformados por datos más concentrados u homogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro '**En proceso**' en este indicador debido a que la media de los datos en conjunto fue de 11,00;

mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de logro 'En inicio' debido a que colectivamente obtuvieron 8,12 en su promedio.

Gráfico 5: Cajas y bigotes de la mediana del indicador gramática en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.



En el gráfico 5, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en el indicador gramática.

La línea en negrita que está situada en la parte inferior de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 8 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 10 y se encuentra también en la parte interior de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por defecto, por lo tanto, este tiene el valor 8 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 8. El cuartil 3 es igual a 9,5 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 10 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 10. El cuartil 3 es igual a 13 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en este indicador. Estos son 5 y 13 para los estudiantes del grupo control y 8 y 15 para el grupo experimental.

Las figuras que se observan con un círculo y tienen los números 4, 8, 22 y 23 son llamadas casos atípicos y reciben este nombre porque usualmente son datos que sobrepasan el límite inferior y superior del conjunto de datos que obtuvieron los estudiantes en la prueba de desempeño oral en este indicador. Es decir, los números previamente mencionados representan el número de fila de estos estudiantes en la base de datos.

La figura representada por una estrella es llamada dato extremo, el cual es un dato mucho mayor o menor a un dato atípico, el número 32 refleja el número de fila de este estudiante en la base de datos.

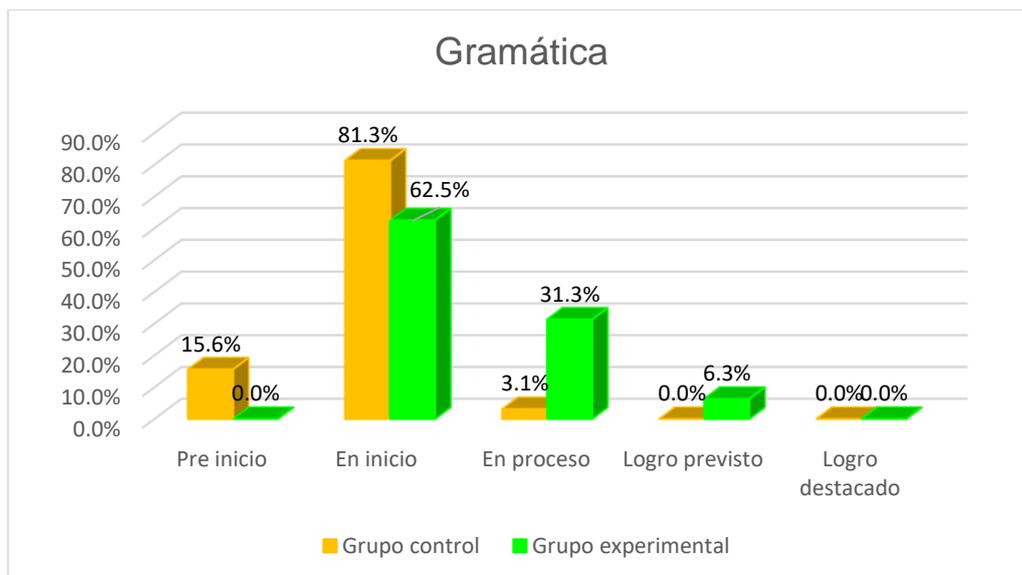
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje del indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en

grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	5	15.6%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	26	81.3%
	Experimental	20	62.5%
En proceso	Control	1	3.1%
	Experimental	10	31.3%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	2	6.3%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 6: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019



En la tabla 7, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en el indicador gramática con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 6. De este modo, en el grupo control 5 estudiantes (15,6%) se ubicaron en el nivel de logro de pre inicio, 26 estudiantes (81,3%) se encontraron en el nivel de logro en inicio y 1 estudiante (3,1%) alcanzó el nivel de logro en proceso. Mientras que en el grupo experimental 20 estudiantes (62,5%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio, 10 estudiantes (31,3%) alcanzaron el nivel de logro en proceso, y 2 estudiantes (6,3%) lograron el nivel de logro previsto.

Tabla 8. Media y desviación estándar en el indicador pronunciación en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Pronunciación	Experimental	32	13,87	2,446

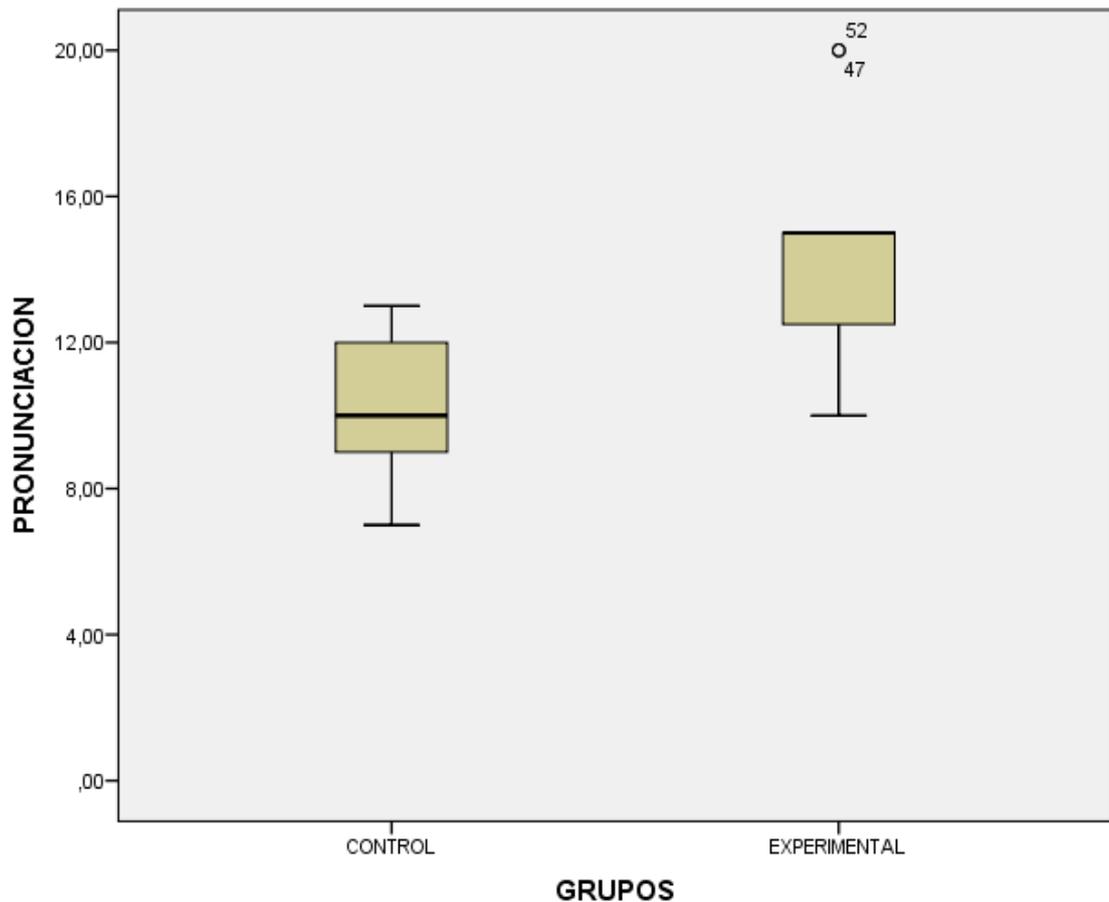
Control	32	10,21	1,913
---------	----	-------	-------

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

En la tabla 8, se muestra la media de los estudiantes después de la aplicación de la prueba de desempeño oral en el examen de salida en el indicador pronunciación, divididos en grupo experimental y control, dónde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (13,87 > 10,21).

Las desviaciones estándar en el indicador fluidez fueron de 2,446 y 1,913 para el grupo experimental y control correspondientemente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más dispersos o heterogéneos ya que su desviación estándar es mayor que el del grupo control pues la desviación estándar es menor, es decir, están conformados por datos más concentrados u homogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro '**En proceso**' en este indicador debido a que la media de los datos en conjunto fue de 13,87; mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de logro '**En inicio**' debido a que colectivamente obtuvieron 10,21 en su promedio.

Gráfico 7: Cajas y bigotes de la mediana del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.



En el gráfico 7, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en el indicador pronunciación.

La línea en negrita que está situada en la parte central de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 10 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 15 y se encuentra también en la parte superior de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por defecto, por lo tanto, este tiene el valor 10 y representa el 50% de los datos.

El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 8,5. El cuartil 3 es igual a 12 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 15 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 12,25. El cuartil 3 es igual a 15 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en este indicador. Estos son 7 y 13 para los estudiantes del grupo control y 10 y 20 para el grupo experimental.

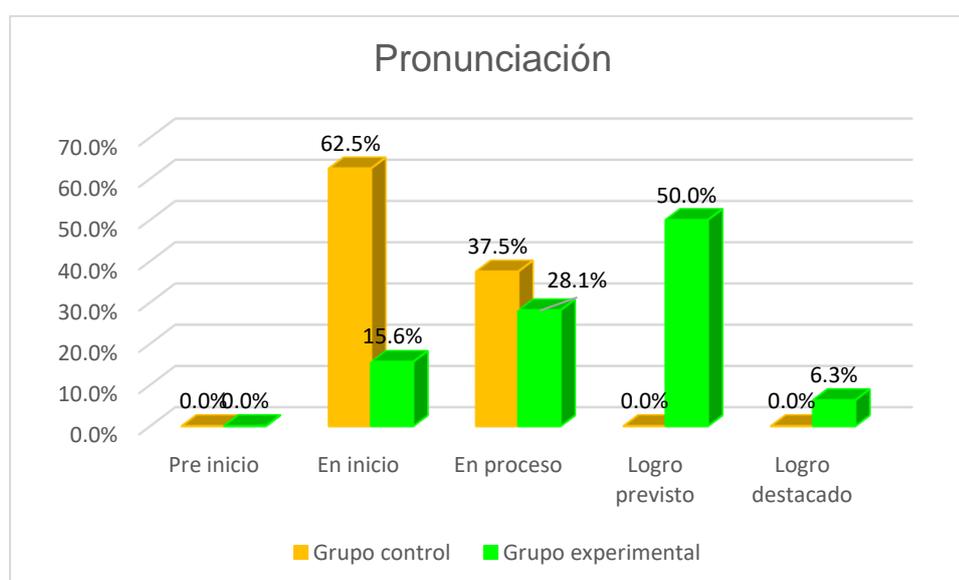
Las figuras que se observan con un círculo y tienen los números 47, 52 son llamadas casos atípicos y reciben este nombre porque usualmente son datos que sobrepasan el límite inferior y superior del conjunto de datos que obtuvieron los estudiantes en la prueba de desempeño oral en este indicador. Es decir, los números previamente mencionados representan el número de fila de estos estudiantes en la base de datos.

Tabla 9. Frecuencia y porcentaje del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	20	62.5%
	Experimental	5	15.6%
En proceso	Control	12	37.5%
	Experimental	9	28.1%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	16	50.0%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	2	6.3%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 8: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019



En la tabla 9, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en el indicador pronunciación con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 8. De este modo, en el grupo control 20 estudiantes (62,5%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio y 12 estudiantes (37,5%) se encontraron en el nivel de logro en proceso. Mientras que en el grupo experimental 5 estudiantes (15,6%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio, 9 estudiantes (28.1%) alcanzaron el nivel de logro en proceso, 16 estudiantes (50,0%) lograron el nivel de logro previsto y 2 estudiantes (6,3%) lograron el nivel de logro destacado.

Tabla 10. Media y desviación estándar en el indicador vocabulario en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Vocabulario	Experimental	32	12,65	1,658
	Control	32	10,65	2,009

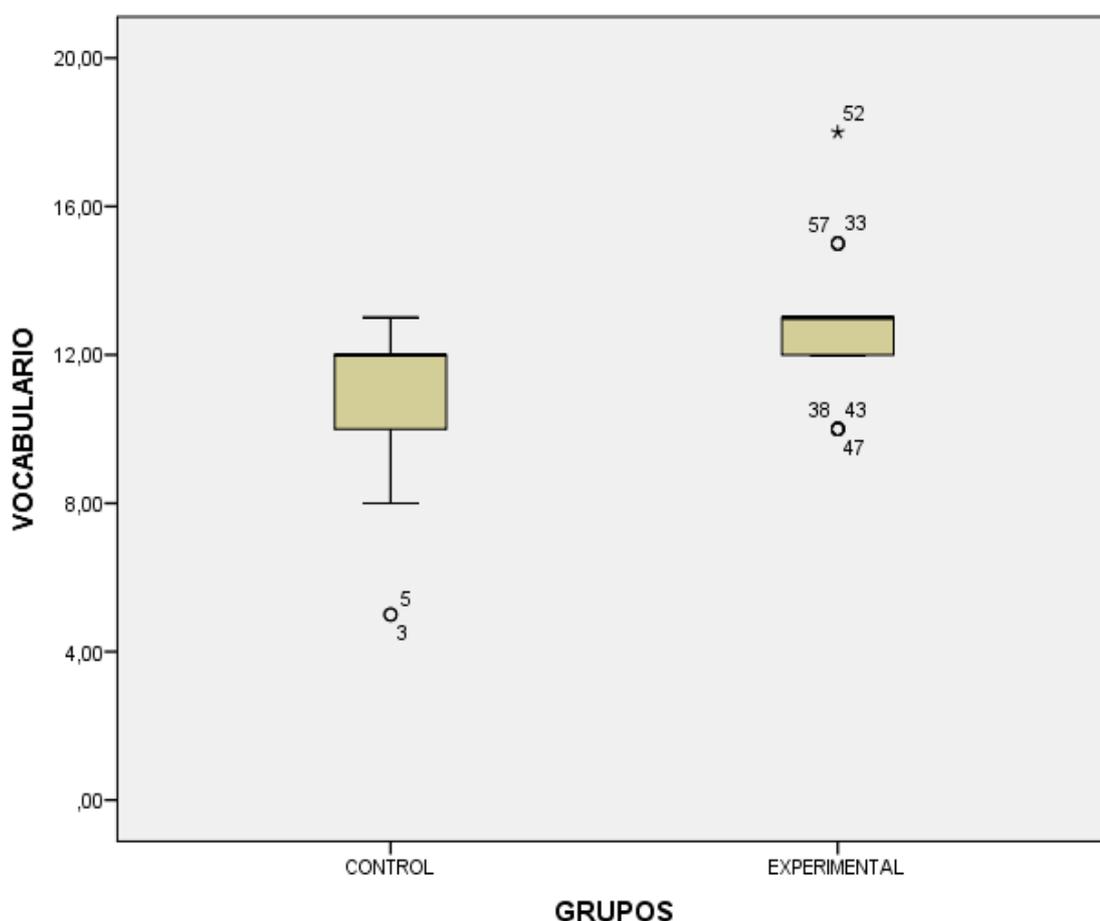
Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

En la tabla 10, se muestra la media de los estudiantes después de la aplicación de la prueba de desempeño oral en el examen de salida en el indicador vocabulario, divididos en grupo experimental y control, donde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (12,65 > 10,65).

Las desviaciones estándar en el indicador fluidez fueron de 1,658 y 2,009 para el grupo experimental y control correspondientemente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más

concentrados u homogéneos ya que su desviación estándar es menor que el del grupo control pues la desviación estándar es mayor, es decir, están conformados por datos más dispersos o heterogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro **'En proceso'** en este indicador debido a que la media de los datos en conjunto fue de 12,65; mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de logro **'En inicio'** debido a que colectivamente obtuvieron 10,65 en su promedio.

Gráfico 9: Cajas y bigotes de la mediana del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.



En el gráfico 9, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en el indicador vocabulario.

La línea en negrita que está situada en la parte superior de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 12 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 13 y se encuentra también en la parte superior de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por defecto, por lo tanto, este tiene el valor 12 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 10. El cuartil 3 es igual a 12 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 13 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 12. El cuartil 3 es igual a 13 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en este indicador. Estos son 5 y 13 para los estudiantes del grupo control y 10 y 18 para el grupo experimental.

Las figuras que se observan con un círculo y tienen los números 3,5,33,38,43,47,57 son llamadas casos atípicos y reciben este nombre porque usualmente son datos que sobrepasan el límite inferior y superior del conjunto

de datos que obtuvieron los estudiantes en la prueba de desempeño oral en este indicador. Es decir, los números previamente mencionados representan el número de fila de estos estudiantes en la base de datos.

La figura representada por una estrella es llamada dato extremo, el cual es un datos mucho mayor o menor a un dato atípico, el número 52 refleja el número de fila de este estudiante en la base de datos.

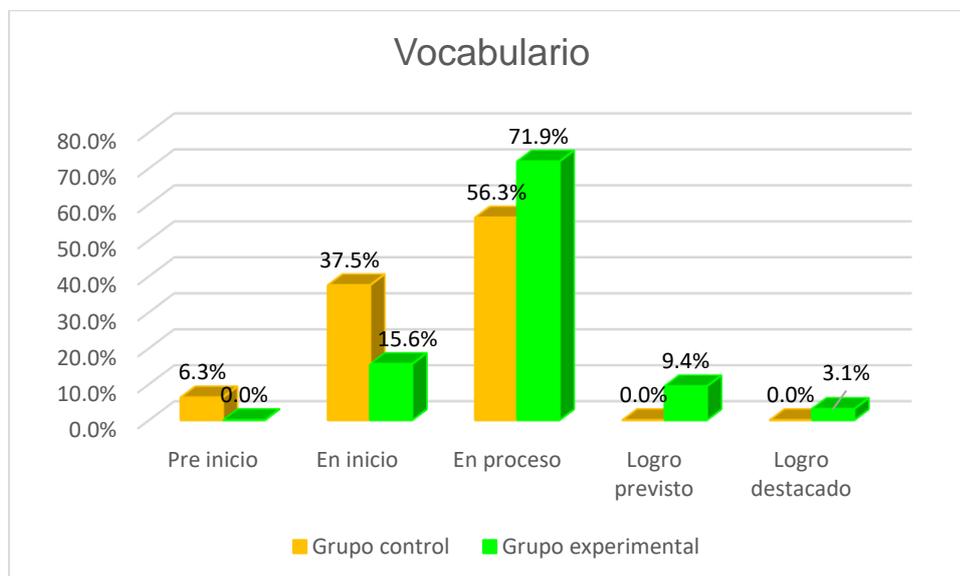
Tabla 11. Frecuencia y porcentaje del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	2	6.3%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	12	37.5%
	Experimental	5	15.6%
En proceso	Control	18	56.3%
	Experimental	23	71.9%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	3	9.4%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	1	3.1%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 10: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes

de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019



En la tabla 11, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en el indicador vocabulario con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 10. De este modo, en el grupo control 2 estudiantes (6,3%) se ubicaron en el nivel de logro pre inicio, 12 estudiantes (37,5%) lograron el nivel de logro en inicio y 18 estudiantes (56,3%) se encontraron en el nivel de logro en proceso. Mientras que en el grupo experimental 5 estudiantes (15,6%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio, 23 estudiantes (71,9%) alcanzaron el nivel de logro en proceso, 3 estudiantes (9,4%) lograron el nivel de logro previsto y 1 estudiante (3,1%) logró el nivel de logro destacado.

Tabla 12. Media y desviación estándar en el indicador lenguaje corporal en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control

y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

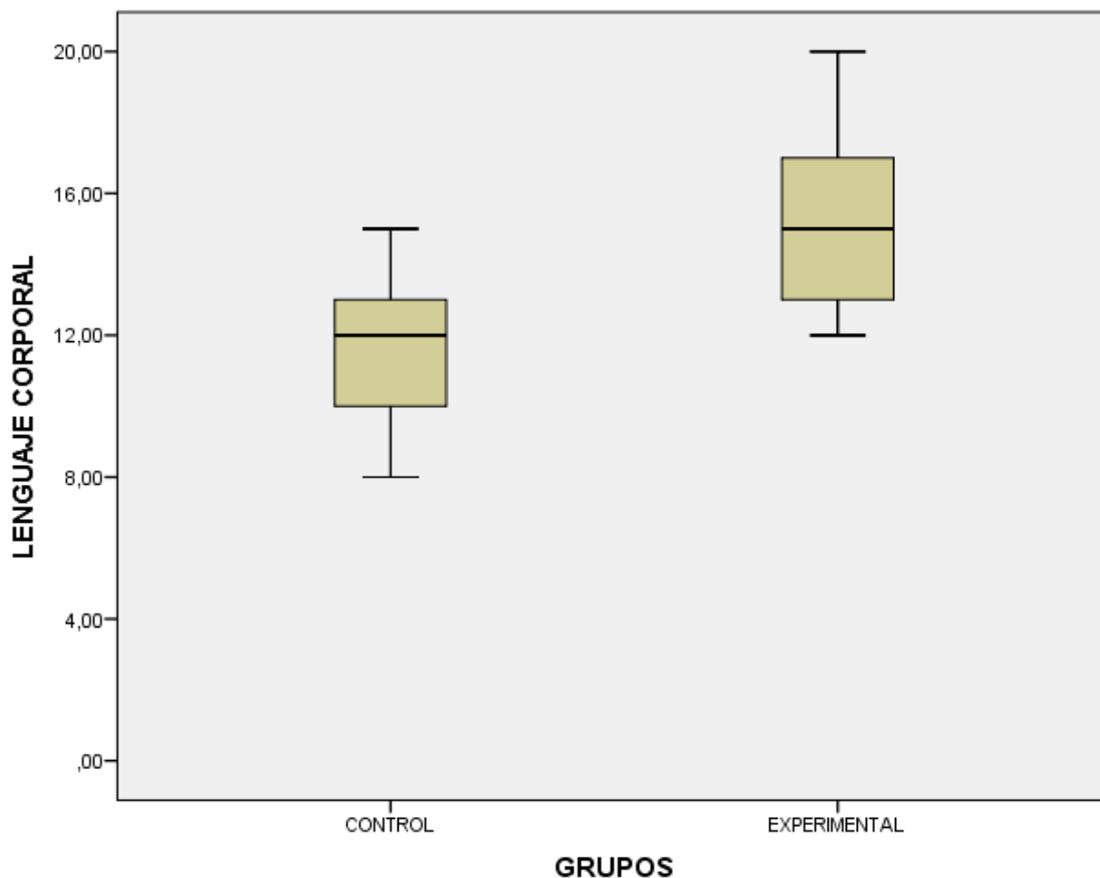
Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Lenguaje corporal	Experimental	32	14,81	2,415
	Control	32	11,46	2,124

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

En la tabla 12, se muestra la media de los estudiantes después de la aplicación de la prueba de desempeño oral en el examen de salida en el indicador lenguaje corporal, divididos en grupo experimental y control, dónde se observa que el promedio del grupo experimental fue mayor al del grupo control en (14,81 > 11,46).

Las desviaciones estándar en el indicador fluidez fueron de 2,415 y 2,124 para el grupo experimental y control correspondientemente, y esto quiere decir que el conjunto de datos del grupo experimental está constituido por datos más dispersos o heterogéneos ya que su desviación estándar es mayor que el del grupo control pues la desviación estándar es menor, es decir, están conformados por datos más concentrados u homogéneos con respecto a su media. De acuerdo al Ministerio de Educación (2009, pág. 53) los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de **'Logro previsto'** en este indicador debido a que la media de los datos en conjunto fue de 14,81; mientras que los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de logro **'En proceso'** debido a que colectivamente obtuvieron 11,46 en su promedio.

Gráfico 11: Cajas y bigotes de la mediana del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental



En el gráfico 11, se aprecia la dispersión de los datos de los estudiantes del grupo control y experimental en el indicador lenguaje corporal.

La línea en negrita que está situada en la parte central de la caja de la izquierda, representa la mediana del conjunto de datos del grupo control, el cual fue 12 ya que es el valor central del conjunto de datos. En la caja del grupo experimental la mediana fue 15 y se encuentra en la parte central de la caja de la derecha.

Los cuartiles son tres valores que son: 25%, 50% y 75%, y estos dividirán al conjunto de datos previamente ordenados en cuatro partes porcentualmente iguales. El cuartil 2 de la caja del grupo control coincide con la mediana por

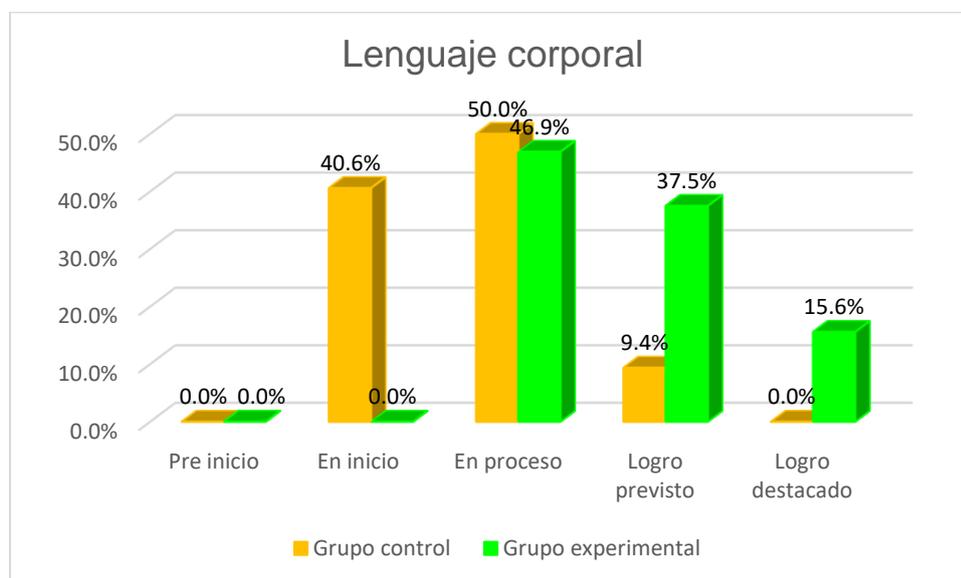
defecto, por lo tanto, este tiene el valor 12 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y su valor es 10. El cuartil 3 es igual a 13 que refleja el 75% de los datos. Del mismo modo, la interpretación se hace con la caja del grupo experimental. El cuartil 2 coincide con la mediana, el cual tiene el valor de 15 y representa el 50% de los datos. El cuartil 1 representa el 25% de los datos y tiene el valor 13. El cuartil 3 es igual a 17 que refleja el 75% de los datos. Por otro lado, las líneas verticales que se extienden de las cajas son llamadas bigotes, estos denotan la puntuación más baja y más alta que obtuvieron los estudiantes en este indicador. Estos son 8 y 15 para los estudiantes del grupo control y 12 y 20 para el grupo experimental.

Tabla 13. Frecuencia y porcentaje del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	13	40.6%
	Experimental	0	0.0%
En proceso	Control	16	50.0%
	Experimental	15	46.9%
Logro previsto	Control	3	9.4%
	Experimental	12	37.5%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	5	15.6%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio procesado en SPSS

Gráfico 12: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019



En la tabla 13, se observa las frecuencias y niveles de logro alcanzados por los estudiantes de las instituciones educativas en ambos grupos, control y experimental en el indicador lenguaje corporal con sus respectivos porcentajes, también mostrados en el gráfico 12. De este modo, en el grupo control 13 estudiantes (40,6%) se ubicaron en el nivel de logro en inicio, 16 estudiantes (50,00%) lograron el nivel de logro en proceso y 3 estudiantes (9,4%) se encontraron en el nivel de logro previsto. Mientras que en el grupo experimental 15 estudiantes (46,9%) se ubicaron en el nivel de logro en proceso, 12 estudiantes (37,5%) alcanzaron el nivel de logro previsto y 5 estudiantes (15,6%) lograron el nivel de logro destacado.

Tabla 14: Prueba de Kolmogorov Smirnov (K-S) de la variable expresión oral y sus respectivos indicadores para elegir el estadígrafo de prueba.

Variable e indicadores	Grupo	P-VALOR	Distribución
Expresión oral	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Fluidez	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,001 < 0,05	Libre
Gramática	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,002 < 0,05	Libre
Pronunciación	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Vocabulario	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Lenguaje Corporal	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,004 < 0,05	Libre

Fuente: Base de datos del estudio

En la tabla 14, con el fin de seleccionar el estadígrafo de prueba se llevó a cabo la aplicación de la prueba de Kolmogorov Smirnov, donde el p-valor de ambos grupos, experimental y control fue menor al nivel de significancia en la variable expresión oral (p-valor = 0,00 < 0,05). De la misma forma en los indicadores: Fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal siguieron una distribución libre. Debido a esto se hizo uso del estadígrafo de prueba no paramétrica de U-Mann Whitney.

Tabla 15: Prueba de diferencia de medias U de Mann-Whitney.

Variable e indicadores	P-Valor
Expresión oral	0,000 < 0,05
Fluidez	0,000 < 0,05
Gramática	0,000 < 0,05
Pronunciación	0,000 < 0,05
Vocabulario	0,000 < 0,05
Lenguaje corporal	0,000 < 0,05

Fuente: Base de datos del estudio

Debido a que el conjunto de datos de la variable expresión oral y sus indicadores siguieron una distribución libre, se utilizó la prueba no paramétrica de U Mann-Whitney, tal como se muestra en la tabla 15.

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Hipótesis general

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadígrafo de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor de la variable expresión oral fue menor a $\alpha = 0,05$ que representa el nivel de significancia. Por ende, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la

aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1: Fluidez

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la fluidez en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadístico de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor del indicador fluidez fue menor a $\alpha=0,05$ que representa el nivel de significancia. Por consiguiente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente la fluidez en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Hipótesis específica 2: Gramática

El programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente la gramática en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadístico de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor del indicador gramática fue menor a $\alpha=0,05$ que representa el nivel de significancia. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente la gramática en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Hipótesis específica 3: Pronunciación

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la pronunciación en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadístico de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor del indicador pronunciación fue menor a $\alpha=0,05$ que representa el nivel de significancia. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente la pronunciación en inglés en estudiantes de cuarto de

secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Hipótesis específica 4: Vocabulario

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadígrafo de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor del indicador vocabulario fue menor a $\alpha=0,05$ que representa el nivel de significancia. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente el vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Hipótesis específica 5: Lenguaje corporal

El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el lenguaje corporal en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Ho: $\mu_{exp} = \mu_{control}$

Ha: $\mu_{exp} > \mu_{control}$

Estadístico de prueba utilizado: U de Mann-Whitney.

En la tabla 15, se aprecia que el p-valor del indicador lenguaje corporal fue menor a $\alpha=0,05$ que representa el nivel de significancia. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de estudio. Es decir, la aplicación del programa educativo de juegos interactivos mejoró significativamente el lenguaje corporal en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Después de haber llevado a cabo la investigación con respecto a la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista – 2019, en donde se llegó a conocer qué tanto el grupo control y experimental se encontraron en las mismas condiciones mediante el examen de entrada (pre-test) el cual permitió posteriormente aplicar el programa educativo de juegos interactivos en el grupo experimental. Estos juegos interactivos fueron incluidos durante las clases desarrolladas, mediante 12 sesiones de aprendizaje.

Del mismo modo, se trabajaron los siguientes indicadores: fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal para la evaluación de los estudiantes del grupo experimental durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se presenta un contraste de los resultados del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la expresión oral en inglés con los resultados de los estudios mencionados en los antecedentes y bases teóricas.

Los resultados del programa educativo de juegos interactivos coinciden con la investigación de Dos Santos (2013) quien aplicó el programa de estrategias creativas en la institución educativas del Santuario, en la ciudad de Bárbula en Venezuela en el cual el promedio que alcanzó el grupo experimental fue de 15,55 en una escala transformada de 0 a 20 y en el presente estudio el

promedio de la variable principal en el grupo experimental fue 13,56. Por lo tanto, a pesar de haber aplicado diferentes programas y con estudiantes de diferentes ciudades, en ambos estudios los programas mejoraron la expresión oral en inglés en la población de estudio.

Asimismo, el programa educativo de juegos interactivos mejoró la expresión oral en inglés, evidenciando esto en los resultados los cuales coinciden con el estudio desarrollado por León (2013) quien empleó técnicas participativas para mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de la carrera de mecatrónica del SENATI, en la ciudad de Trujillo en Perú. El promedio de los estudiantes del grupo experimental de los estudiantes de SENATI fue de 16,86, y en el presente estudio el promedio del grupo experimental en la variable principal fue 13,56. Aunque el estudio de León fue llevado a cabo en un instituto y no en una institución educativa y con una población y muestra menor a esta investigación los resultados demostraron una mejoría en relación a la expresión oral en inglés de los estudiantes en ambos estudios.

De la misma manera, los resultados del programa educativo de juegos interactivos mejoraron significativamente la expresión oral en inglés, los cuales coinciden con los resultados obtenidos por los investigadores Delgado & Tapia (2011), quienes aplicaron un taller llamado 'Memipo' con la finalidad de mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria en de la institución educativa Túpac Amaru, en la ciudad de Tarapoto. Si bien el estudio de Delgado & Tapia tuvo una muestra menor y de un grado diferente al presente estudio, y uno aplicó un programa educativo y el otro un taller, en ambos programas se aplicó pres test y post test. En cuanto

a la variable principal, los estudiantes del grupo experimental de estudio de los investigadores consiguieron un promedio de 16 colectivamente, en el cual 14 de ellos alcanzaron el nivel de logro muy bueno (56%) y 11 estudiantes se encontraron en el nivel de logro bueno (44%). Por otro lado, el promedio del grupo experimental en esta investigación fue de 13,56, en el cual 18 de ellos lograron el nivel de logro en proceso (56,3%), 13 estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto (40,6%) y solo un estudiante se encontró en el nivel de logro destacado (3,1%). Por consiguiente, los resultados de ambos estudios fueron favorables en la expresión oral en inglés de sus respectivos estudiantes.

Similarmente, los resultados del programa educativo de juegos interactivos coinciden con el estudio de Arbildo, Mesones & Ruiz (2016) quienes aplicaron el programa educativo de técnicas participativas para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Maynas, Iquitos. Ambos programas se aplicaron en distintos grados. El promedio general logrado en el estudio de los autores en el grupo experimental en la variable principal fue 15,57 mientras que en el programa educativo de juegos interactivos fue de 13,56. Además, en el programa de técnicas participativas el promedio en el indicador fluidez, fue de 15,63, en el vocabulario fue de 15,89, en gramática 15,53, en pronunciación 15,47 y en lenguaje 15,32. En cuanto al programa educativo de juegos interactivos el promedio obtenido en el indicador fluidez fue 14,15, en el vocabulario 12,15, en gramática 11, en pronunciación 13, 87 y en lenguaje corporal 14,81. En efecto después de la aplicación de ambos programas se mejoró la expresión oral en inglés de la población de estudio.

Igualmente, los resultados del programa educativo de juegos interactivos coinciden con el estudio de Angulo, Flores y Rengifo (2014) quienes aplicaron el programa de juegos educativos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Simón Bolívar. A pesar de que las dos investigaciones guardan cierta similitud en el programa educativo y se realizaran en grados diferentes, aun así, en el estudio de los investigadores el promedio en el grupo experimental en la variable general fue de 12,15 y en el presente estudio 13,56 en el grupo experimental. Es más, en el programa de juegos educativo el promedio en el indicador fluidez, fue de 12,23, en la pronunciación 12,62, en gramática y vocabulario 7,12. En cuanto al programa educativo de juegos interactivos el promedio obtenido en el indicador fluidez fue 14,15, en pronunciación 13,87, en el vocabulario 12,15, en gramática 11. Por tanto, después de la aplicación de ambos programas la expresión oral en inglés mejoro significativamente.

Después de realizar el contraste con los antecedentes, se realiza con las bases teóricas, particularmente con los indicadores de la expresión oral en inglés, en el cual Phi (2018) manifiesta que la fluidez “es la capacidad de usar el lenguaje de manera rápida y segura sin demasiadas dudas o demasiadas pausas no naturales para causar barreras en la comunicación”. (pág. 15). Los resultados del grupo experimental fueron favorables, pues se encuentran en el nivel de ‘Logro previsto’ evidenciados por la media que es 14,15 en el análisis descriptivo, por el cual se acepta la teoría del autor en este indicador pues al estar los estudiantes en el nivel de logro ‘Previsto’, estos son capaces de expresarse de manera rápida, segura y sin hacer muchas pausas al momento de expresarse en inglés.

Por otro lado, según (Trujillo & Gómez, 2019, pág. 127), la gramática se ocupa de la estructura de las palabras, su constitución interna y sus variaciones, y la sintaxis, a la que corresponde el análisis de la manera en que se combinan. Los resultados del grupo experimental en el indicador gramática no fueron muy positivos, debido a que ellos se encuentran en el nivel de logro 'En proceso' evidenciados por la media que es 11,00 en el análisis descriptivo, razón por la cual no se corrobora la teoría de los autores mencionados anteriormente, ya que los estudiantes del grupo experimental aún no son capaces de estructurar las palabras, sus variaciones, la sintaxis y la manera que se combinan con el fin de formar oraciones para transmitir un mensaje claro y comprensible.

Asimismo, Iruela (2007, pág. 3) sostiene que la pronunciación es el soporte de la transmisión de la información oral y, por tanto, el elemento que condiciona la inteligibilidad del mensaje. La pronunciación transmite el mensaje oral, de forma que puede facilitar o dificultar al oyente el reconocimiento de las palabras. Por tanto, la importancia comunicativa de la pronunciación reside en que otorga inteligibilidad al texto oral del que forma parte. La media del grupo experimental en el indicador pronunciación no fue tan alta, esta fue 13,87 en el análisis descriptivo, por lo cual se refuta la teoría del autor ya los estudiantes del grupo experimental aún se encuentran colectivamente en el nivel de logro 'En proceso', es decir, los estudiantes aún no son capaces de pronunciar correctamente las palabras al momento de transmitir un mensaje en inglés.

Del mismo modo, Lewis (2011), manifiesta que el “vocabulario se basa en desarrollar el dominio de los alumnos con lexis, o palabras y combinaciones de palabras. Se basa en la idea de que una parte importante de la adquisición del lenguaje es la capacidad de comprender y producir frases léxicas como totalidades no analizadas, o chunks" (pág. 95). Los resultados del grupo experimental en el indicador vocabulario no fueron muy favorables, puesto que se encuentran en el nivel de logro ‘En proceso’ demostrados por la media que es 12,65 en el análisis descriptivo, razón por la cual no se corrobora la teoría del autor, pues los estudiantes del grupo experimental no son capaces de haber aprendido suficientes palabras o combinaciones de estas todavía, y por ende, no pueden expresarse apropiadamente en el idioma inglés.

Similarmente, Atonal (2010) afirma que “El lenguaje corporal es la más espontánea expresión de nuestros pensamientos. Por medio de nuestros gestos, mirada, movimientos, postura y apariencia indicamos estados de ánimo, amor, disgusto, nerviosismo, etc” (pág. 31). Los resultados del grupo experimental fueron positivos, ya que se encuentran en el nivel de ‘Logro previsto’ evidenciados por la media que es 14,81 en el análisis descriptivo, por la cual se acepta la teoría del autor en el indicador lenguaje corporal, pues los estudiantes son capaces de emplear gestos, mirada, movimientos, durante la interacción comunicativa al momento de expresarse en inglés con otros estudiantes.

Todo lo mencionado anteriormente se corrobora con la prueba de hipótesis realizada en el capítulo IV de resultados, donde se acepta la hipótesis del investigador ‘alterna’, puesto que el $p\text{-valor} = 0,000 > \alpha = 0,05$ tanto para la

variable principal como en sus indicadores: fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación presenta las siguientes fortalezas así mismo limitaciones, las cuales se describen a continuación:

Una de las fortalezas del estudio son las bases teóricas, ya que describe las dos variables, independiente siendo el programa educativo de juegos interactivos y la dependiente siendo la expresión oral, así mismo, sus indicadores, los cuales están descritos y citados con sus respectivos autores, de la misma manera, y con definiciones propias.

Otra fortaleza del estudio es el análisis descriptivo ya que incluye los resultados de la investigación en forma de tablas y gráficos, y redactado de forma detallada cada uno de ellos de manera general y por grupo, comenzando por la variable de estudio: expresión oral y luego sus indicadores: fluidez, gramática, pronunciación, vocabulario y lenguaje corporal.

A pesar de que la investigación tuvo fortalezas, también presentó limitaciones, una de las principales era que la institución educativa no contaba con una sala de innovación pedagógica, y hubiera sido más beneficioso tener este espacio a disposición para que las clases sean más dinámicas e interactivas a fin de proyectar imágenes, explicar los juegos con un video durante las sesiones de aprendizaje.

Asimismo, otra limitación de la investigación fue la administración del tiempo de los juegos durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje en el aula

ya que el curso de inglés solamente contaba con dos horas pedagógicas, y su implicancia residía en que no se pudieron usar todos los juegos propuestos en las sesiones de aprendizaje debido a que algunos de ellos toman mucho más tiempo en ser llevados a cabo.

Otra de las limitaciones que presentó el estudio fue el hecho de que las clases no se llevaron a cabo de manera normal algunas veces porque hubo interrupciones durante ellas debido a factores internos en la institución educativa, como formaciones, charlas educativas a los estudiantes de cuarto de secundaria lo cual implicaba que en algunas ocasiones los estudiantes perdieran la continuidad de los temas y el programa se desarrolle en más semanas de las que estaban previstas.

Todas las limitaciones mencionadas anteriormente fueron factores que no permitieron llegar al logro previsto en los estudiantes de cuarto grado. No obstante, el grupo experimental en el post test alcanzó el nivel de logro en proceso (13,56). Sin embargo, es una mejora puesto que en el pre test estaban en el nivel de inicio (10,65).

Con respecto, a la metodología, la limitación fue tener pocas secciones para escoger la muestra y de esta manera tener un resultado más considerable del desempeño de los estudiantes. Sin embargo, aplicar más sesiones de aprendizaje, de 12 a 16 probablemente, sería lo ideal para fortalecer complementar el aprendizaje de los estudiantes. Además de esto, añadiría más horas dedicadas al programa de manera que ayuden en mejorar la

expresión oral en inglés y de este modo llegar al nivel de logro previsto (14-17).

Asimismo, esta investigación trae consigo algunos aspectos importantes y relevantes para los futuros trabajos de investigación que tengan por objetivo el mejoramiento de la expresión oral en inglés usando juegos interactivos, tanto en el ámbito local, nacional e internacional hablando de manera general, por las razones siguientes.

Finalmente, esta investigación se puede tomar en cuenta como referencia para el mejoramiento de la expresión oral en inglés del cuarto grado de secundaria, ya que está demostrado que al usar los juegos interactivos se mejora la expresión oral en inglés en estudiantes del cuarto grado de secundaria, siempre y cuando estos juegos sean adaptados a la realidad de cada ciudad o país, ya que la realidad de contexto varía de un lugar a otro.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. (p-valor = $0,000 < \alpha = 0,05$).
2. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la fluidez en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. (p-valor = $0,000 < \alpha = 0,05$).
3. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la gramática en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. (p-valor = $0,000 < \alpha = 0,05$).
4. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la pronunciación en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación San Juan Bautista 2019. (p-valor = $0,000 < \alpha = 0,05$).

5. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. (p-valor = 0,000 < α = 0,05).

6. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el lenguaje corporal en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. (p-valor = 0,000 < α = 0,05).

CAPITULO VII: RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los futuros investigadores de la carrera de Idiomas Extranjeros, que a partir de los resultados que se obtuvieron en esta investigación a continuar realizando más estudios de tipo evaluativo relacionados a juegos interactivos, ya que ayudarán a mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes.
2. Se recomienda a los estudiantes del último nivel de la carrera de Idiomas Extranjeros que tienen el deseo y motivación de seguir con esta línea de investigación, a llevar a cabo más de 12 sesiones de aprendizaje con el fin de que los resultados sean mucho más beneficiosos de los que se lograron en el presente estudio.
3. Se recomiendas a los investigadores de la carrera de Idiomas Extranjeros, que, a partir de los resultados de esta investigación, considerar solamente entre 2 a 3 actividades relacionadas con juegos interactivos al elaborar sus sesiones de aprendizaje, ya que estos podrían tomar mucho tiempo en su ejecución durante las clases.
4. Se recomienda a los investigadores de la carrera de Idiomas Extranjeros, que desean mejorar la expresión oral en inglés en sus estudiantes, tomar en consideración las dimensiones propuestas en el currículo nacional, ya que esta abarca los indicadores planteados en esta investigación de una manera más organizada.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Angulo, R., Flores, W., & Rengifo, M. (2015). *Juegos educativos para el mejoramiento de la expresión oral del idioma en inglés en los estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E.P.S.M.N°60188 "Simón Bolívar", Iquitos-2014*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4021>
- Arbildo, D., Mesones, L., & Ruiz, F. (2017). *Programa Educativo Técnicas Participativas para Mejorar la Expresión Oral en el Área de Inglés en Estudiantes del Tercer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Maynas*. Universidad de la Amazonia Peruana. Iquitos: Universidad de la Amazonia Peruana. Obtenido de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5461/Doris_Tesis_Titulo_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Assefa, D. (2015). *A proposal on: The impact of vocabulary learning strategy training on students' vocabulary learning performance in grade 11 English as foreign language classroom: Mekoy preparatory secondary school in focus*. Ethiopia: Addis ababa university. Obtenido de <http://etd.aau.edu.et/handle/123456789/1653>
- Atonal, C. (2010). *Tácticas de negociación sugeridas como producto del lenguaje corporal analizado*. Caracas: Caracas. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010f/875/875.zip>
- Bolen, J. (Mayo de 2020). *ESL Surveys for Students | TEFL Questionnaires Activity*. Obtenido de <https://www.eslactivity.org/esl-surveys/>
- Chalker, S., & Weiner, E. (2014). *The Oxford Dictionary of English Grammar*. (O. U. Press, Ed.) Recuperado el setiembre de 2020, de oxfordreference.com: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780192800879.001.0001/acref-9780192800879-e-609?rskey=e288K6&result=604>
- Delgado, J., & Tapia, M. (2013). *Influencia del Taller "MEMIPO" en la Producción Oral del Idioma Inglés en el Tercer Grado "B" del Nivel Secundaria de la I.E Túpac Amaru-Tarapoto, 2011*. Universidad Nacional de San Martín. Tarapoto: Universidad Nacional de San Martín. Obtenido de <http://tesis.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/2105/00-2-03398.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dos Santos, A. (2014). *Estrategias Creativas para el Desarrollo de la Producción Oral en Inglés*. Universidad de Carabobo. Barbula: Universidad de Carabobo. Obtenido de

<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/849/adossantos.pdf?sequence=1>

Educalingo. (Diciembre de 2020). *Fluidez*. Obtenido de Educalingo.com: <https://educalingo.com/en/dic-es/fluidez>

Fórner, P. (2014). *Todo lo que deberías saber sobre el lenguaje corporal*. La plata: Utopía. Obtenido de <https://habilidadesocial.com/el-lenguaje-corporal/>

Gallardo, N. (5 de Diciembre de 2013). *Lenguaje corporal*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Nelva/lenguaje-corporal-28945179>

Garcés, R., & Garcés, J. (2015). *Diseño y construcción de instrumentos de evaluación de aprendizajes y competencias* (Primera ed.). (J. C. Aparicio, Ed.) Colombia: REDIPE. Obtenido de <https://institutoprofesionalmr.org/wp-content/uploads/2018/04/Ruay-Garc%C3%A9s-2015-Dise%C3%B1o-y-construcci%C3%B3n-de-instrumentos-de-evaluaci%C3%B3n-de-aprendizajes-y-competencias.pdf>

Gatica, F., & Uribarren, T. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en Educación Médica*, 2(1), 61-65. Obtenido de http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num01/10_PEM_GATICA.PDF

González, M., & Celaya, L. (1992). *New Teachers in a new education system: A guidebook for the Reforma*. Barcelona, España: PPU.

Guzmán Cornejo, E. (2018). *Teaching English as an additional Language: A textbook for ELT Trainees*. Iquitos, Perú: Industria Gráfica Copias y algo más.

Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (Cuarta ed.). Pearson. Longman.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Ultra S.A. Obtenido de <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/zll.zip>

Hurtado de Barrera, J. (2015). *El proyecto de investigación comprensión holística de la metodología y la investigación* (Octava ed.). Caracas, Venezuela: Ediciones Quirón.

Hurtado, M. (2015). *Evaluación de aprendizajes e instrumentos*. México D.F. Obtenido de <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/imagenes/ARCHIVOS2017/A-AMBIENTAL/INSTRUMENTOS-EVALUACIÓN-DREA-CTA.pdf>

- Iruela, A. (15 de Enero de 2007). Principios didácticos para enseñanza de la pronunciación en lenguas extranjeras. *Revista de Didáctica*. Obtenido de <http://marcoele.com/descargas/4/iruela-pronunciacion.pdf>
- Krashen, S. (2001). *Principles and practice in second language acquisition*. Southern California. Obtenido de Southern California
- León, G. (2014). *Técnicas Participativas para Mejorar la Expresión Oral del Idioma Inglés. Caso: Estudiantes de Mecatrónica del SENATI, de la Esperanza-Trujillo. Ciclo académico 2013-II*. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego. Obtenido de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/736/1/LE%c3%93N_GLORIA_TECNICAS_MEJORAR_EXPRESI%c3%93N%20ORAL.pdf
- Lewis, S. (Marzo de 2011). *Are communication strategies teachable? ENCUESTRO. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, 20 (1) 46-54*. Obtenido de www.encuentrojournal.org/textos/Lewis.pdf
- Medina, A. (2008). La competencia metodológica del profesor de lenguas extranjeras. *Dialnet Unirioja*(24). Recuperado el 26 de Setiembre de 2012, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5137851>
- Millrood, R. (2001). *Communicative Language Teaching Modular Course in ELT Methodology: Didactic Sequence / Modular Course in English Teaching Methodology*. USA [United States of America]: Aptembeba OA.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Obtenido de https://www.minedu.gob.pe/DelInteres/xtras/dcn_2009.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Ministerio de Educación Pública . (2018). *La prueba oral para medir la comprensión y producción oral en lenguas extranjeras*. Obtenido de https://www.drea.co.cr/sites/default/files/Contenido/PRUEBA%20ORAL%2014%20nov%202017_0.pdf.
- Muñoz, L. (2 de Septiembre de 2015). *Diálogos y Conversaciones en Inglés*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/277802625/Dialogos-y-Conversaciones-en-Ingles>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura. (Junio de 2006). *Clasificación internacional normalizada de la educación*.
- Parrota, R. (2000). *El rol del juego de rol*. Madrid: Acantilado.
- Pérez, J., & Merino, M. (2021). *Programa educativo*. Obtenido de <https://definicion.de/programa-educativo/>
- Pers, H. (2009). *Aprender viendo, aprender jugando, aprender haciendo* (Primera ed.). La Paz, Bolivia: Bolivia. Obtenido de http://www.inefop.org.uy/docs/Guia_juego%20educativo_Fautapo.pdf
- Phi, P. (2018). *Fluency as successful communication. Introducción to the term fluency. Ho Chi Minh, Vietnan. Science and technics publishing house*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/329584415_FLUENCY_AS_SUCCESSFUL_COMMUNICATION
- Reforma Integral de Educación Básica. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo* (Segunda ed.). Mexico D.F.
- Rosales, M. (2014). *Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual*. Buenos Aires, Argentina: Utopía.
- Securekids. (3 de Febrero de 2016). *Los juegos didácticos: un método de aprendizaje*. Obtenido de <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- Stevens, D., & Levi, A. (2005). *Introduction to Rubrics: An assessment tool to save grading time, convey effective feedback, and promote student learning*. Sterling, Virginia, EEUU: Stylus Publishing, LLC.
- Talak Kiryk, A. (2010). Using Games In A Foreign Language Classroom. Moscú: Digital collection. Obtenido de https://digitalcollections.sit.edu/ipp_collection/484/
- Trujillo, W., & Gómez, M. (junio de 2019). La enseñanza de la gramática en lenguas extranjeras. Del Método Tradicional a la Perspectiva Accional. *Revista Paradigma*, XL(1), 126-138. Obtenido de <http://web.b.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/ehost/detail/detail?vid00&sid=142eeb41-6ed9-40b8-a131-f4c7b659b7b7%40pdv-sessmgr01&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#AN=142964384&db=fua>

- Vargas, G. (2008). Desarrollo de la fluidez oral en ELE mediante los periodicos, las canciones, las peliculas y los juegos. Universidad de Leon. España. Caracas: Fundación Bigott . Obtenido de <http://www.educacionyfp.gob.es/mc/redele/biblioteca-virtual/numerosanteriores/2010/memoriamaister/2- semestre/genaravargas.html>
- Verdía, E. (2010). Variables afectivas que condicionan el aprendizaje de la pronunciación: reflexión y propuestas. *Monograficos marcoELE*(10), 223-242. Obtenido de https://marcoele.com/descargas/expolingua_2002.verdia.pdf
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University.

ANEXOS

1. Estadística complementaria: resultados de pre-test

Tabla 16: Resultados antes de la aplicación del programa educativo en la variable expresión oral, divididos en por grupo experimental y control, en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Variable	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Expresión oral	Experimental	32	10,65	1,118
	Control	32	10,71	0,771

Fuente: Base de datos del estudio

Gráfico 13: Cajas y bigotes de la mediana de la variable expresión oral del grupo control y experimental.

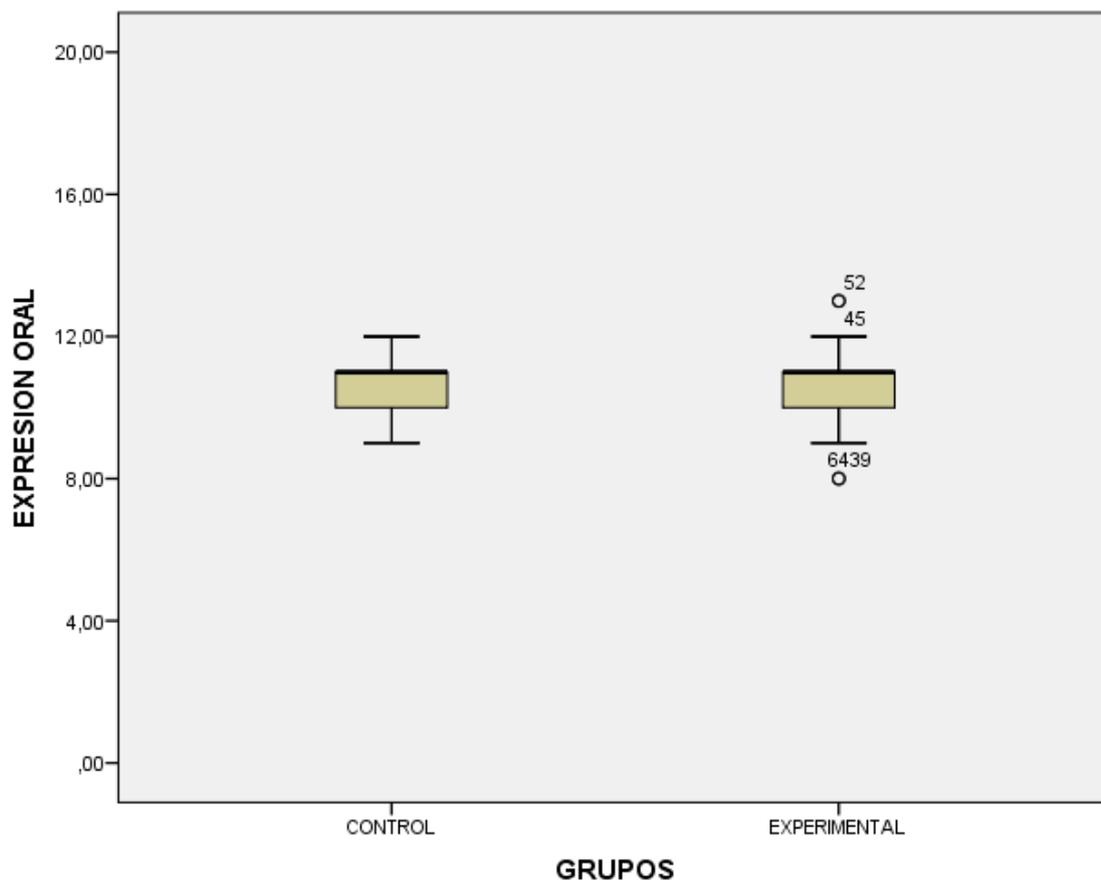


Tabla 17: Frecuencia y porcentaje de la variable principal expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	11	34.4%
	Experimental	13	40.6%
En proceso	Control	21	65.6%
	Experimental	19	59.4%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 14: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en la variable expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

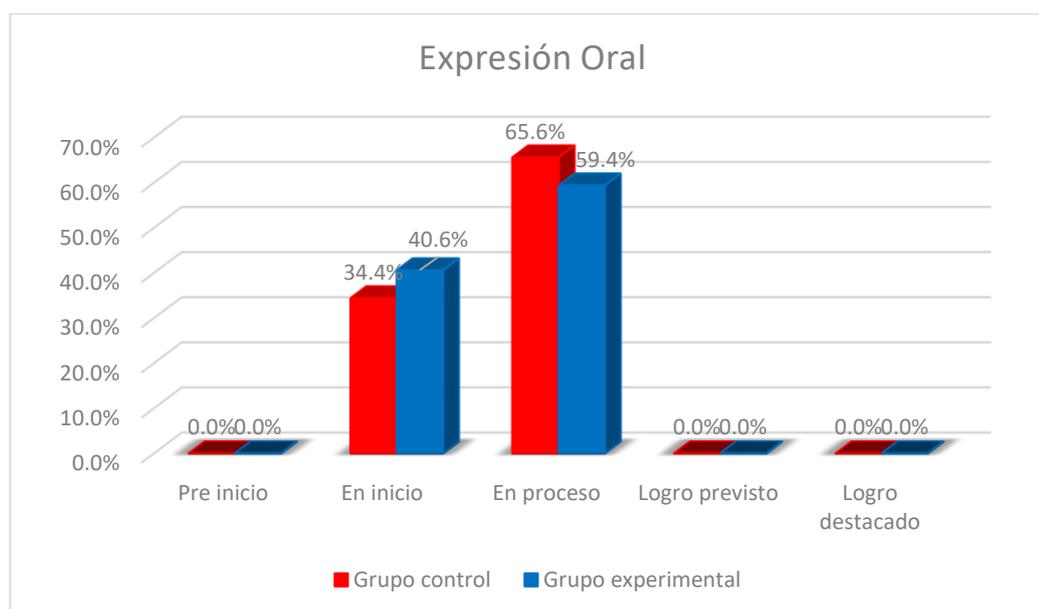


Tabla 18: Media y desviación estándar en el indicador fluidez en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Fluidez	Experimental	32	11,34	1,677
	Control	32	12,09	1,855

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 15: Cajas y bigotes mediana del indicador fluidez en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental

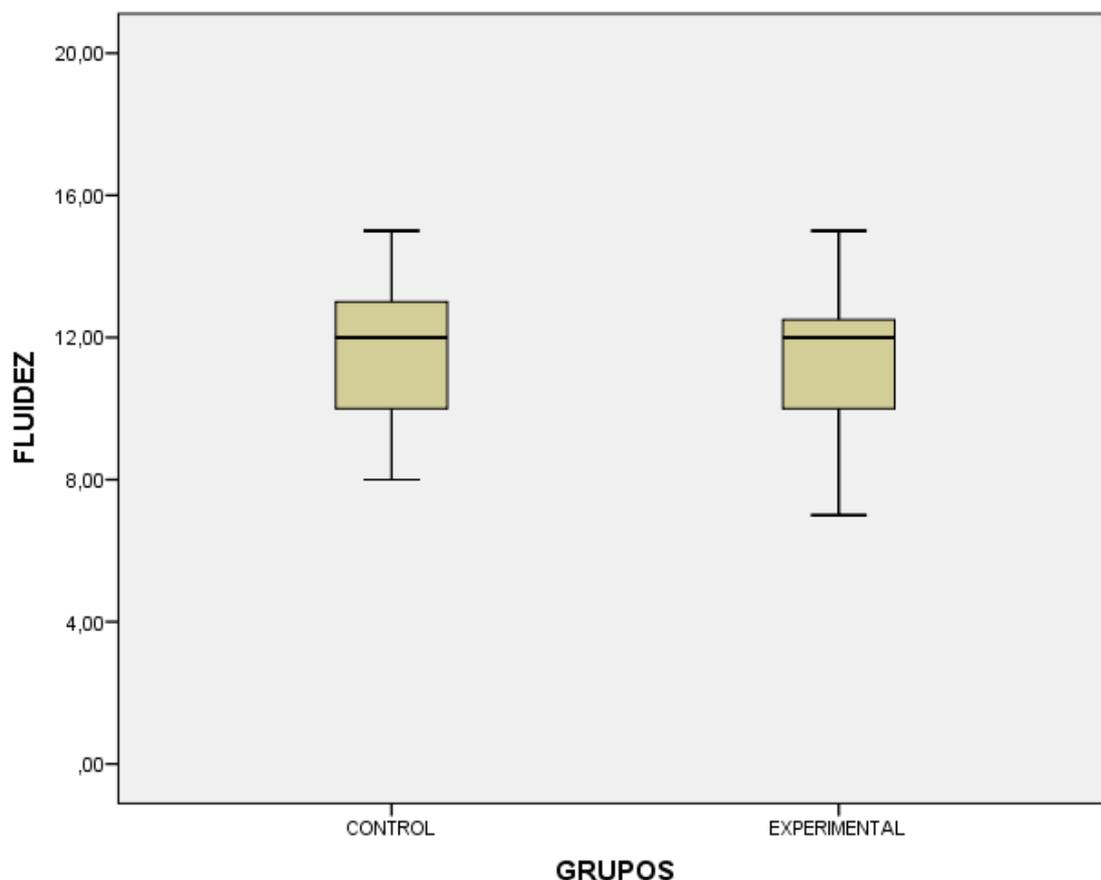


Tabla 19: Frecuencia y porcentaje del indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	10	31.3%
	Experimental	13	40.6%
En proceso	Control	17	53.1%
	Experimental	18	56.3%
Logro previsto	Control	5	15.6%
	Experimental	1	3.1%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 16: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

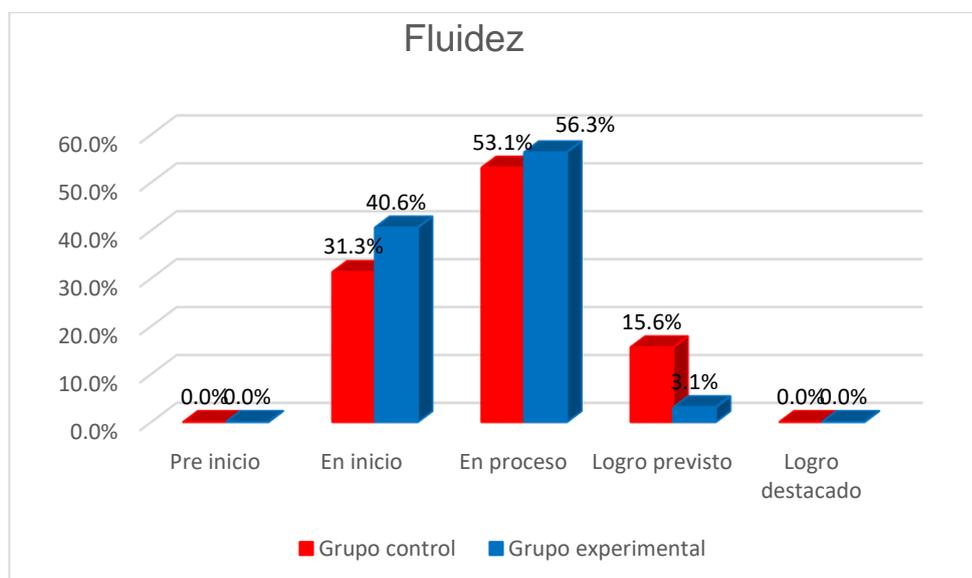


Tabla 20: Media y desviación estándar en el indicador gramática en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Gramática	Experimental	32	8,50	1,319
	Control	32	8,31	1,229

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 17: Cajas y bigotes mediana del indicador gramática en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.

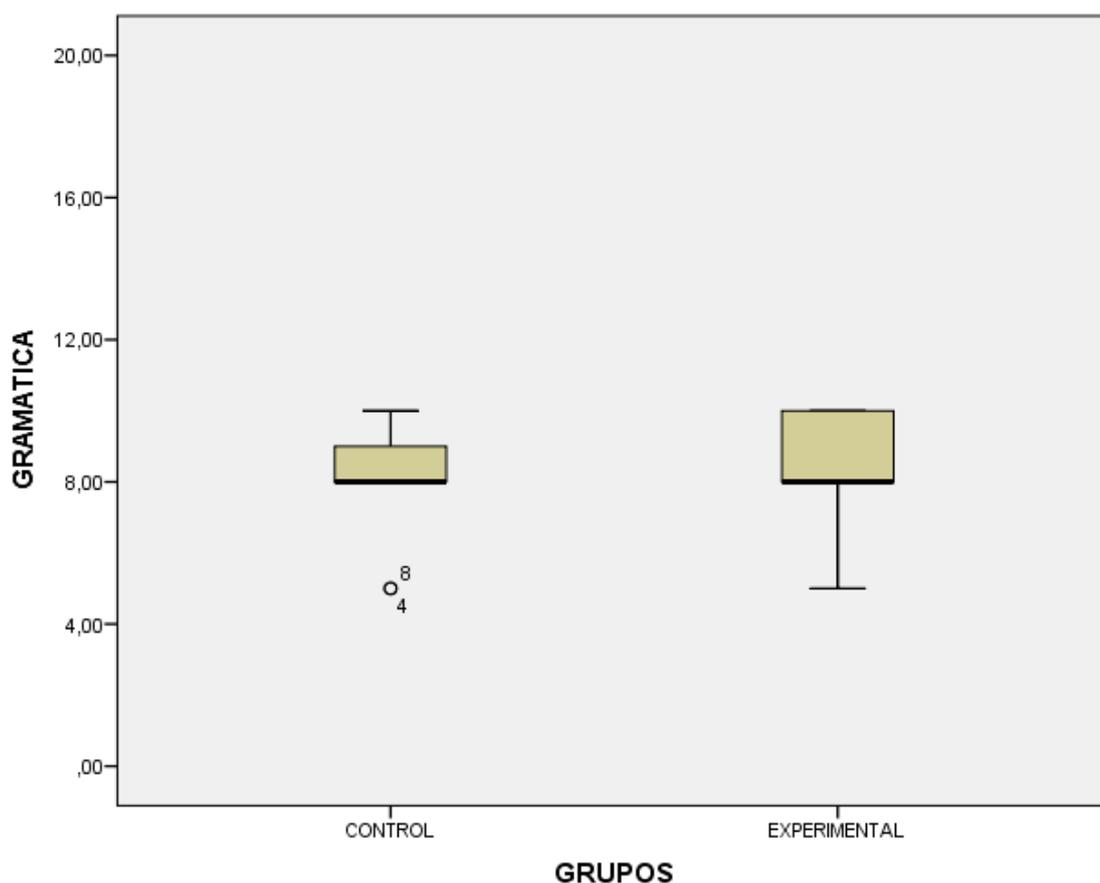


Tabla 21: Frecuencia y porcentaje del indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	2	6.3%
	Experimental	2	6.3%
En inicio	Control	30	93.7%
	Experimental	30	93.7%
En proceso	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 18: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

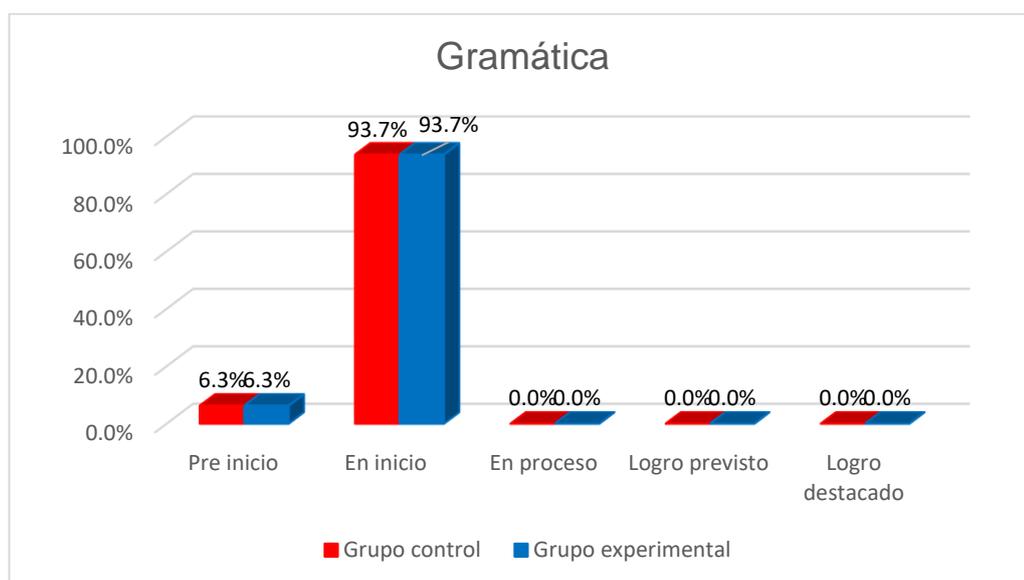


Tabla 22: Media y desviación estándar en el indicador pronunciación en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Pronunciación	Experimental	32	11,06	1,899
	Control	32	10,46	1,741

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 19: Cajas y bigotes mediana del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.

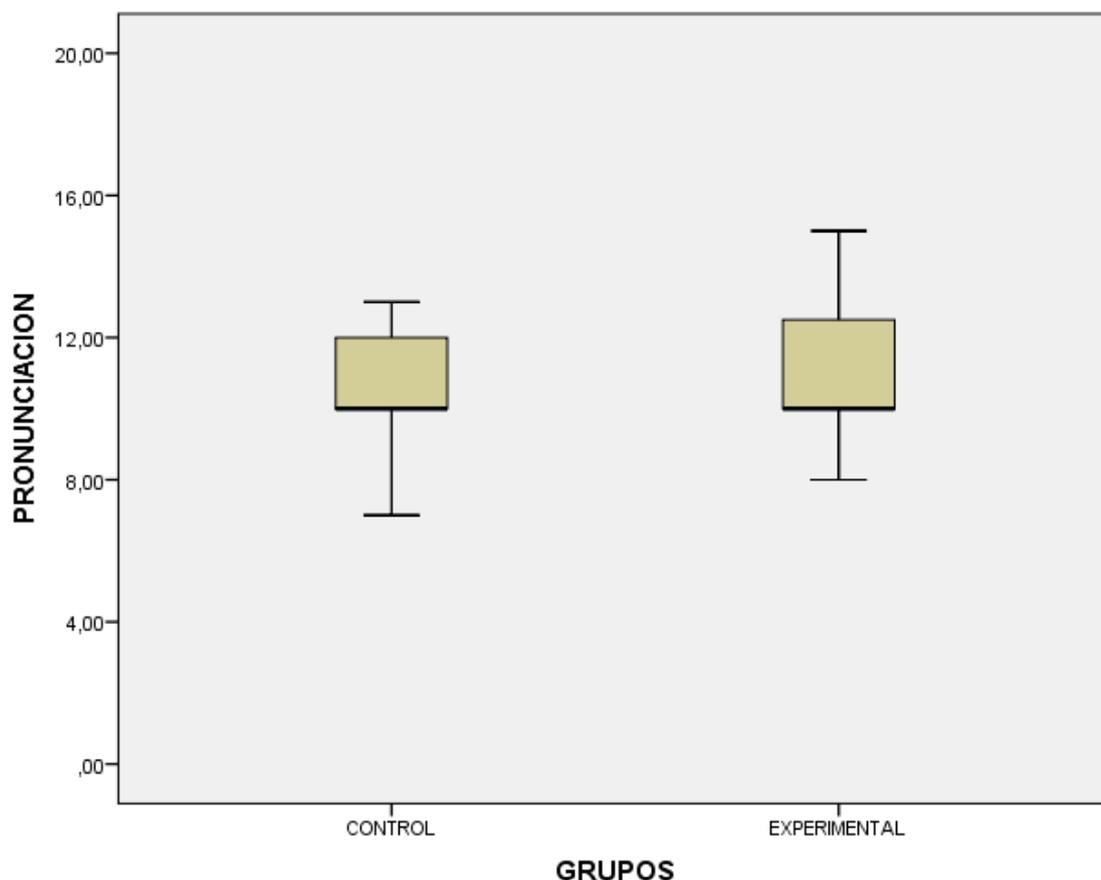


Tabla 23: Frecuencia y porcentaje del indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	19	59.4%
	Experimental	17	53.1%
En proceso	Control	13	40.6%
	Experimental	13	40.6%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	2	6.3%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 20: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

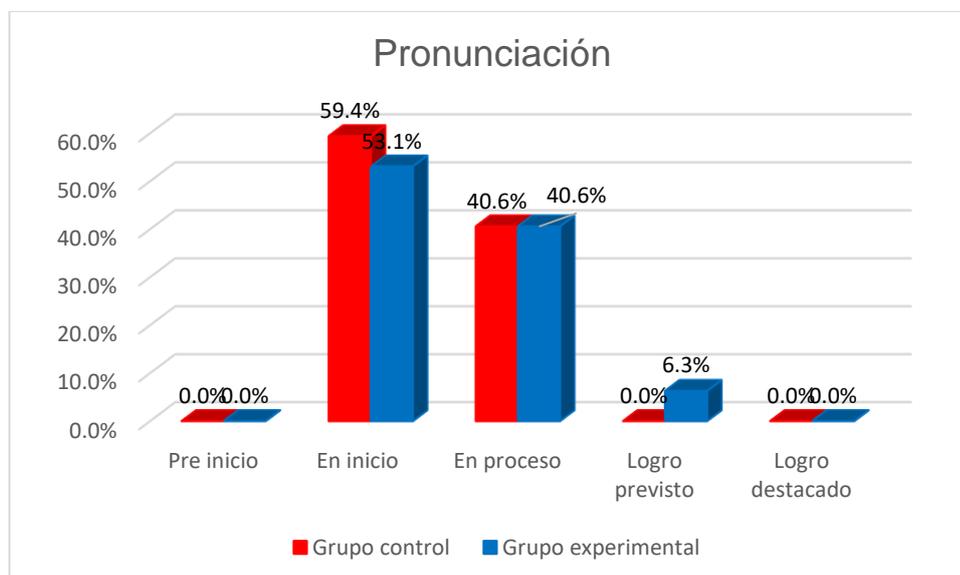


Tabla 24: Media y desviación estándar en el indicador vocabulario en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Vocabulario	Experimental	32	10,62	1,718
	Control	32	10,96	1,447

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 21: Cajas y bigotes mediana del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental.

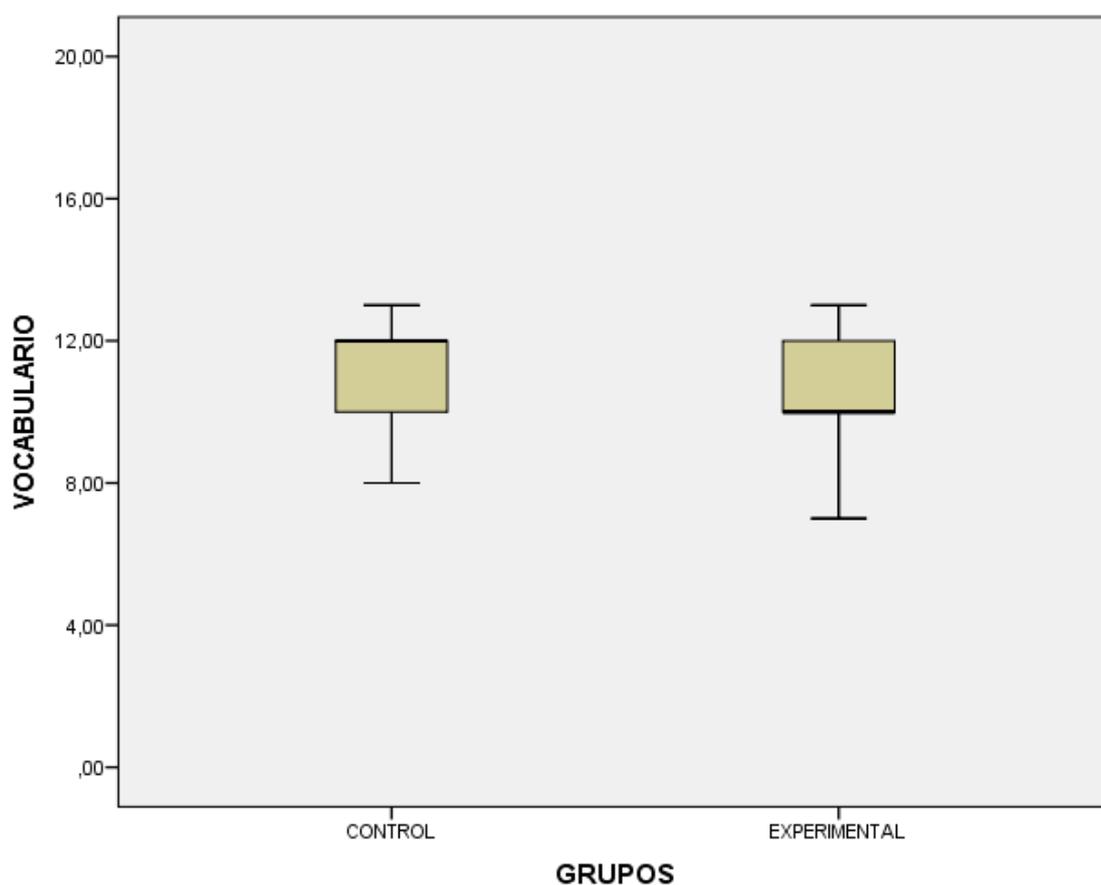


Tabla 25: Frecuencia y porcentaje del indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	15	46.9%
	Experimental	17	53.1%
En proceso	Control	17	53.1%
	Experimental	15	46.9%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 22: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

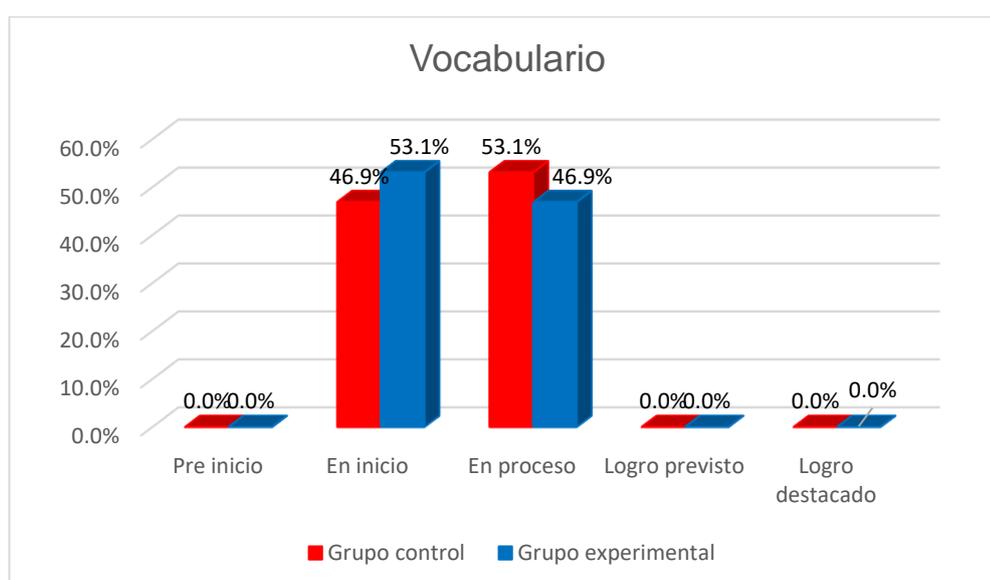


Tabla 26: Media y desviación estándar en el indicador lenguaje corporal en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

Indicador	Grupo	N° estudiantes	Media	Desviación estándar
Lenguaje corporal	Experimental	32	11,31	1,839
	Control	32	10,84	1,505

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 23: Cajas y bigotes mediana del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés divididos en grupo control y experimental

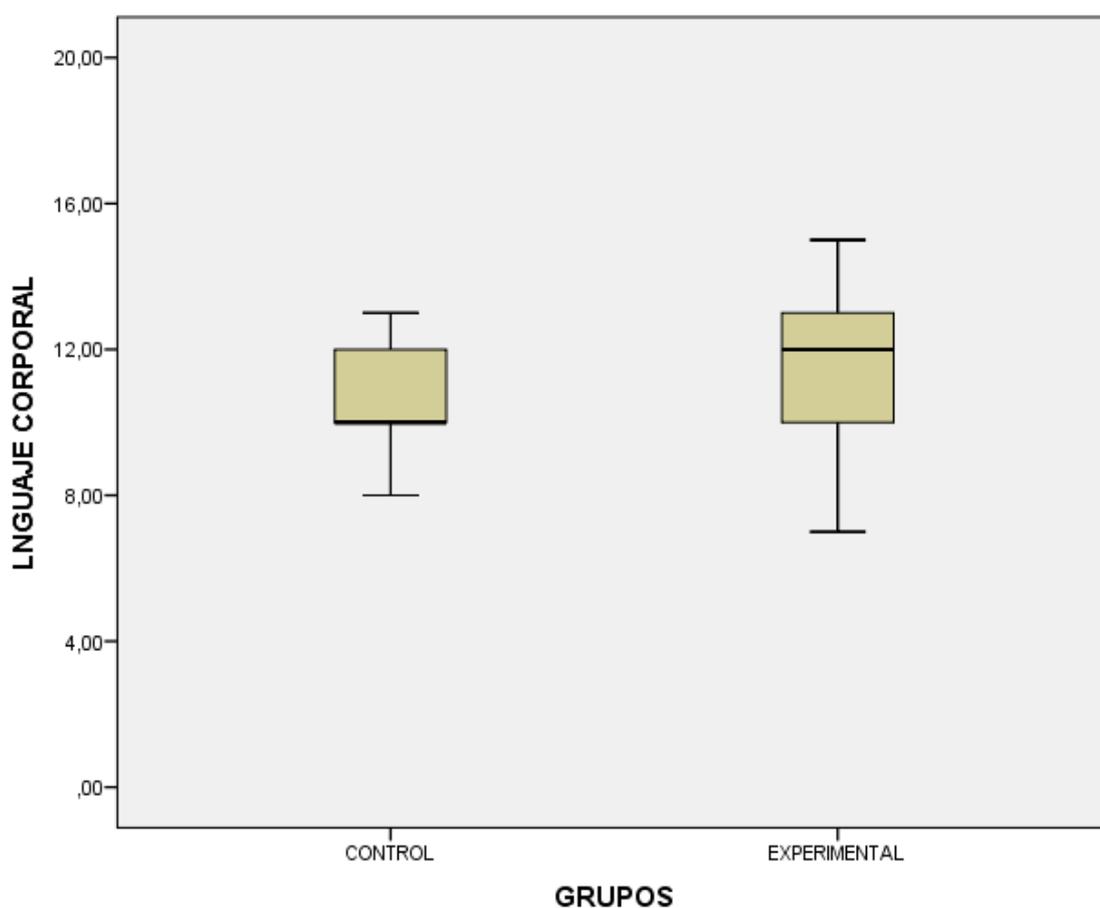


Tabla 27: Frecuencia y porcentaje del indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

Nivel de logro	Grupo	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
En inicio	Control	18	56.3%
	Experimental	14	43.8%
En proceso	Control	14	43.8%
	Experimental	17	53.1%
Logro previsto	Control	0	0.0%
	Experimental	1	3.1%
Logro destacado	Control	0	0.0%
	Experimental	0	0.0%
Total	Control	32	100%
	Experimental	32	100%

Fuente: Base de datos del estudio.

Gráfico 24: Gráfico de barras de porcentajes y niveles alcanzados en el indicador lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria divididos en grupo control y experimental en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019

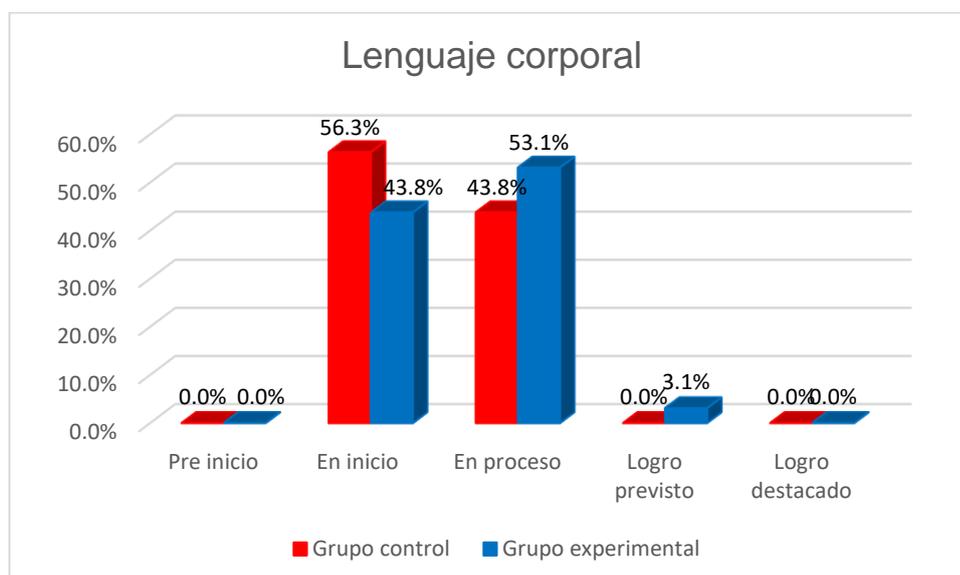


Tabla 28: Prueba de Kolmogorov Smirnov (K-S) de la variable expresión oral y sus respectivos indicadores para elegir el estadígrafo de prueba.

Variable e indicadores	Grupo	P-VALOR	Distribución
Expresión oral	Experimental	0,001 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Fluidez	Experimental	0,008 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Gramática	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Pronunciación	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,001 < 0,05	Libre
Vocabulario	Experimental	0,000 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre
Lenguaje Corporal	Experimental	0,001 < 0,05	Libre
	Control	0,000 < 0,05	Libre

Fuente: Base de datos del estudio.

Tabla 29: Prueba de diferencia de medias U de Mann-Whitney.

Variable e indicadores	P-Valor
Expresión oral	0,841 > 0,05
Fluidez	0,097 > 0,05
Gramática	0,474 > 0,05
Pronunciación	0,251 > 0,05
Vocabulario	0,475 > 0,05
Lenguaje corporal	0,199 > 0,05

Fuente: Base de datos del estudio.

2. Matriz de consistencia

TÍTULO: Programa educativo de juegos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

Pregunta de Investigación	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Metodología
<p>Problema General ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019?</p>	<p>Objetivo General Evaluar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.</p>	<p>Hipótesis General El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.</p>	<p>Unidad de estudio: Estudiante</p> <p>Tipo de estudio: Evaluativo</p> <p>Diseño de estudio: De campo, contemporáneo transeccional, univariable y cuasi experimental.</p> <p>Población: 96 estudiantes del cuarto grado de secundaria (Aplicación UNAP).</p> <p>Muestra: 64 estudiantes, en dos grupos: Grupo experimental: 4° "A" - 32 estudiantes. Grupo control: 4° "B" - 32 estudiantes.</p> <p>Instrumento de recolección: Prueba de desempeño oral Rúbricas</p>
<p>Problemas Específicos ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la fluidez, en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la gramática, en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento del vocabulario, en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la pronunciación, en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019? ¿Cuál es el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento del lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019?</p>	<p>Objetivos Específicos Determinar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la fluidez en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019. Determinar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019. Determinar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento del vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019. Determinar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento de la pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019. Determinar el efecto del programa educativo de juegos interactivos para el mejoramiento del lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.</p>	<p>Hipótesis Específicas El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la fluidez, en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la gramática en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el vocabulario en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente la pronunciación en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019. El programa educativo de juegos interactivos mejora significativamente el lenguaje corporal en la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.</p>	

3. Instrumentos de recolección de datos

SPEAKING TEST

Author: Marissa Colette Cárdenas Paredes

El propósito de esta prueba es medir el nivel de la expresión oral en inglés en los estudiantes de 4to de secundaria de la institución educativa Aplicación UNAP.

Name and surnames:

Date:

Score:

Grade and Class:

Instrucciones para desarrollar la prueba:

Leer cuidadosamente las instrucciones de cada actividad. El tiempo previsto para el desarrollo de las actividades es de 2 horas.

ACTIVITY 01: INTERVIEW (8pt)

Speaking assessment: vocabulary/pronunciation

Work in pairs and answer the questions.

1. Do you prefer to eat unhealthy or healthy food? Why?
I prefer... because
2. What is your favourite breakfast/ dinner/ lunch?
3. Do you like to exercise?
4. Do you play any sports? If so, which ones?
5. What kind of clothes do you usually wear?
6. What kind of clothes do you dislike?

ACTIVITY 02: INTERACTING DIALOGUE (12)

Speaking assessment: pronunciation/body language/grammar/fluency

In pairs, create your own dialogue using the prompts below with the following topics (healthy habit, food and drink, sports, clothes)

Student A: ask different questions and

Student B: answer the questions with your own ideas.

GREETINGS / FAREWELLS	
HELLO/ HI	Good
bye	
Good morning	Bye-
bye	
Good afternoon	See you
later	
Good evening	
How are you?	

HEALTHY HABIT

How often do you....?

(Do exercise /go on holiday/ eat out in restaurant)

I often..... two/three times a week/ year.

FOOD AND DRINKS DIALOGUE


USEFUL EXPRESSIONS
Do you like...? Yes, I do/ No, I don't. I like..... but I don't like....
The food (vegetables/fruits) is very Delicious/organic/ healthy

SPORT DIALOGUE



USEFUL EXPRESSIONS

What's your favourite?
 My favourite...
 because is very.... for me.

funny/exciting/
 interesting

CLOTHES DIALOGUE



USEFUL EXPRESSIONS

What kind of clothes do you usually wear?
 I usually to wear....
 because
 is.....than.....

Comfortable/ pretty/
 cheap

THANK YOU SO MUCH.

RUBRICA PARA EVALUAR EXPRESIÓN ORAL

CRITERIOS	ITEMS	EXCELENTE (4)	BUENO (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)
FLUIDEZ (4) Es la habilidad de expresarse de manera fluida, inteligible, razonable, con exactitud y con seguridad	1. Espontaneidad	Siempre: Se expresa de manera espontánea y sin repeticiones	Casi siempre: Se expresa de manera espontánea sin repeticiones	Algunas veces: Se expresa de manera espontánea y sin repeticiones	Nunca: Se expresa de manera espontánea y sin repeticiones
	2. Velocidad	Se expresa sin pausas y de manera normal.	Se expresa sin pausas y de manera normal.	Se expresa sin pausas y de manera normal.	Se expresa sin pausas y de manera normal.
	3. Vacilación	Se expresa sin vacilación facilitando la comprensión.	Se expresa sin vacilación facilitando la comprensión.	Se expresa sin vacilación facilitando la comprensión.	Se expresa sin vacilación facilitando la comprensión.
GRAMÁTICA (4) Es una descripción de las reglas de como las oraciones del lenguaje están formados	4. Uso	Siempre: Organiza con concordancia las formas gramaticales	Casi siempre: Organiza con concordancia las formas gramaticales	Algunas veces: Organiza con concordancia las formas gramaticales	Nunca: Organiza con concordancia las formas gramaticales
	5. Estructura	Utiliza correctamente los tiempos gramaticales	Utiliza correctamente los tiempos gramaticales, con pocos errores.	Utiliza correctamente los tiempos gramaticales, produciendo errores frecuentes.	Utiliza correctamente los tiempos gramaticales, dificultando la comprensión.
PRONUNCIACIÓN (4) Es la habilidad del estudiante para producir enunciados comprensibles, los cuales se basan en la producción individual del sonido, y el buen uso de la acentuación y entonación para transmitir el significado.	6. Producción de sonidos	Siempre: Produce sonidos sin errores.	Casi siempre: Produce sonidos sin errores.	Algunas veces: Produce sonidos con muchos errores.	Nunca: Produce sonidos sin errores
	7. Acentuación	Se expresa con adecuada acentuación.	Se expresa con acentuación. Poca evidencia de errores.	Se expresa con poca acentuación.	Se expresa con adecuada acentuación, dificultando la comprensión
	8. Entonación	Pronuncia con correcta y clara entonación.	Pronuncia con clara entonación	Pronuncia con clara entonación.	Pronuncia con correcta y clara entonación.
VOCABULARIO (4) Es la adquisición y el uso de una cantidad de palabras y su significado.	9. Amplitud	Siempre: Se expresa correctamente utilizando vocabulario amplio.	Casi siempre: Se expresa utilizando vocabulario amplio.	Algunas veces: Se expresa utilizando poco vocabulario.	Nunca: Se expresa utilizando vocabulario amplio.
	10. Precisión	Hace buen uso de palabras precisas que	Hace buen uso de palabras precisas que	Hace uso de palabras precisas que	Hace uso de palabras precisas.

	11. Propiedad	facilita la comprensión. Utiliza vocabulario claro y apropiado a la situación significativa.	facilita la comprensión. Utiliza vocabulario claro y apropiado a la situación significativa. Se evidencia algunas repeticiones	facilita la comprensión. Utiliza vocabulario claro y apropiado a la situación significativa. Evidencia problemas frecuentes para entender.	Utiliza vocabulario claro y apropiado a la situación significativa. Dificultando la comprensión.
LENGUAJE CORPORAL (4) Es una forma de comunicarse usando movimientos corporales o gestos, sonidos, lenguaje verbal u otras formas de comunicación .	12. Gestos	Siempre: Se expresa con gestos naturales y oportunos	Casi siempre: Se expresa con gestos naturales y oportunos	Algunas veces: Se expresa con pocos gestos	Nunca: Se expresa con gestos naturales y oportunos
	13. Postura	Refleja una postura serena y dinámica,	Refleja una postura serena y a veces dinámica	Refleja una postura con nerviosismo	Refleja postura serena y dinámica.
	14. Mirada	Su mirada transmite seguridad y confianza en el tema.	Su mirada transmite seguridad en el tema.	Su mirada transmite poca seguridad en el tema.	Su mirada transmite seguridad en el tema y dificultando la comprensión.

4. Informe de validez y confiabilidad

INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces o método Delphi. Los jueces fueron: Gonzales Mera Guillermina Elisa, Rodríguez Soto Brenny Tatiana y De la Puente Gonzales Ynés Amanda. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos, para este caso el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.80 en el coeficiente de correlación calculado:

Criterios de evaluación para determinar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos a través del juicio de jueces

Nº	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Rúbricas	
		Ítems Correctos	%
1	Gonzales Mera Guillermina Elisa	14	86
2	Rodriguez Soto Brenny Tatiana	14	85
3	De la puente Gonzales Ynés Amanda	14	85
TOTAL			85

VALIDEZ DE LAS RUBRICAS = $256/3 = 85 \%$

Interpretación de la validez: de acuerdo con los instrumentos revisados por los jueces se obtuvo una validez del **85.00 %** en las rubricas; encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido; considerándose como Validez Elevada.

CONFIABILIDAD DE LA RÚBRICA

La confiabilidad de la rúbrica se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

Estadísticos de confiabilidad para el cuestionario de conocimiento

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.912	14

La confiabilidad de la rúbrica, coeficiente Alfa de Cronbach es 0,912 (**o 91.2 %**) que es considerado confiable para su aplicación.

5. Programa educativo de juegos didácticos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN IDIOMAS EXTRANJEROS CON MENCIÓN EN INGLÉS
- PORTUGUÉS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS
INTERACTIVOS**

AUTOR: MARISSA COLETTE CARDENAS PAREDES

IQUITOS, PERÚ

2019

119

1. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

1.1. Nombre de la Institución Responsable

Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

1.2. Unidad que administrará la ejecución del programa

Escuela de Postgrado

1.3. Responsable:

Cárdenas Paredes, Marissa Colette

2. INFORMACIÓN SOBRE EL PROGRAMA

2.1. Título del programa

Programa educativo de juegos interactivos

2.2. Ubicación o ámbito

Distrito de San Juan, provincia de Maynas, región Loreto.

2.3. Duración

Cuatro meses

2.4. Instituciones co-responsables

- Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Institución Educativa Aplicación UNAP.

2.5. Beneficiarios directos e indirectos

Los beneficiarios directos del programa educativo serán los estudiantes del 4to grado "A" de Secundaria que conformará el grupo experimental de la Institución Educativa Aplicación UNAP.

Los beneficiarios indirectos serán los docentes de la Institución educativa misma, padres de familia de los alumnos del 4to grado de educación secundaria y la Institución educativa misma.

2.6. Presupuesto total

El monto total para llevar a cabo la investigación es de: **S/. 2500.**

3. SÍNTESIS DEL PROGRAMA

3.1. Fundamentación teórica del programa

El programa educativo de juegos interactivos, está conformado por un conjunto de actividades previamente planificadas y del mismo modo organizadas en una unidad didáctica, la cual comprende 12 sesiones de aprendizaje.

Una de las tareas del maestro es crear una situación en la que el filtro afectivo de los estudiantes se reduzca para que puedan tomar el aporte comprensible. Es decir, el primer objetivo de usar juegos en la clase es crear una situación apropiada. Los juegos en esencia son comunicativos e interactivos, por lo que utilizarlos en la enseñanza y aprendizaje de idiomas extranjeros es una herramienta fundamental para el enfoque comunicativo.

Uberman (1998, p. 20) los juegos pueden disminuir la ansiedad. Usar juegos en la clase de inglés permite que los estudiantes se relajen y disfruten el aprendizaje del idioma. En este sentido, está en discusión de que los estudiantes universitarios, a diferencia de los adolescentes y niños, que ya han crecido no necesitan juegos para relajarse, pero, al contrario, los adultos a veces se sienten más nerviosos que los adolescentes y niños cuando se enfrentan a nuevos retos y sienten más temor al momento de enfrentarlo por esta razón necesitan juegos que los ayuden a relajarse y tener confianza para enfrentarse al idioma sin tener miedo a cometer errores.

Los juegos interactivos permiten a los estudiantes mejorar y fortalecer la expresión oral en inglés, ya que, al ser parte de sus aprendizajes, aportan múltiples beneficios, y en que estas incluyen el aprendizaje de idiomas extranjeros, al hacer uso no solamente de palabras, sino también de gestos, muecas, señas, entre otros recursos a la hora de transmitir un mensaje determinado (Fuentes, 2016).

3.2. Objetivos

3.2.1. General

Mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en institución educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista, 2019.

3.2.2. Objetivos específicos

- a. Mejorar la fluidez en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación U.N.A.P., San Juan Bautista, 2019.
- b. Mejorar la gramática en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación U.N.A.P., San Juan Bautista, 2019.
- c. Mejorar el vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación U.N.A.P., San Juan Bautista, 2019.
- d. Mejorar la pronunciación en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación U.N.A.P., San Juan Bautista, 2019.
- e. Mejorar el lenguaje corporal en inglés en estudiantes de cuarto de secundaria en la institución educativa Aplicación U.N.A.P., San Juan Bautista, 2019.

3.3. Metas

Lograr un porcentaje considerable más del 80% en la mejoría de la expresión oral en inglés en estudiantes del 4tor grado de Secundaria en la Institución Educativa Aplicación UNAP, San Juan Bautista 2019.

3.4. Programación del proceso

3.4.1. Contenidos temáticos

1. Food and drinks
2. How to eat well
3. What's your favourite food?
4. Sports
5. My favourite sport
6. Sports are good for the body
7. Healthy life
8. Healthy habits
9. Clothes

10. Fashion clothes
11. Let's go shopping!

3.4.2. Cronograma de sesiones de aprendizaje

N°	Actividades	Fecha													
		15	21	28	11	16	25	30	02	07	16	21	28	06	13
		Agosto			Agosto				Octubre				Noviemb.		
1	Pre test	X													
2	Sesión 1		X												
3	Sesión 2			X											
4	Sesión 3				X										
5	Sesión 4					X									
6	Sesión 5						X								
7	Sesión 6							X							
8	Sesión 7								X						
9	Sesión 8									X					
10	Sesión 9										X				
11	Sesión 10											X			
12	Sesión 11												X		
13	Sesión 12													X	
14	Post test													X	

3.4.3. Evaluación formativa

Los instrumentos que se utilizarán son las rúbricas y las guías de observación. Las rúbricas serán utilizadas para evaluar el desempeño del estudiante durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje, mediante una escala vigesimal.

Las guías de observación servirán para registrar las notas de las rúbricas individuales, pero de todo el salón.

3.4.4. Evaluación sumativa

El instrumento que se utilizará es la prueba de desempeño oral.

La prueba de desempeño será utilizada para medir la variable que se quiere mejorar al principio y al final de la aplicación del programa.

Del mismo modo, se utilizará las rúbricas como instrumentos que se utilizará para la calificación correspondiente del estudiante.

3.4.5. Unidad didáctica

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Colegio Experimental UNAP
- 1.2. Área curricular : Inglés
- 1.3. Ciclo : VII
- 1.4. Grado y Sección : 4°
- 1.5. Nivel : Secundaria
- 1.6. Responsable : Marissa Colette Cárdenas Paredes

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE/ EVALUACIÓN

Competencia / Capacidades	Desempeños	Evaluación
<p>Competencia 01: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a un tema de su preferencia con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. - Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo sobre el tema a tratar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de observación - Rubrica

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los estudiantes de 4to grado de secundaria de la IE Aplicación Unap, los estudiantes deben fortalecer sus conocimientos en el idioma inglés, demostrando que pueden expresarse adecuadamente mediante diversos temas presentados y que le van a permitir desarrollar la habilidad de la expresión oral en diferentes situaciones. Para ello el reto es identificar, clasificar y utilizar correctamente vocabulario pertinente, sobre hábitos saludables, organicen sus ideas para tener una rutina con hábitos saludables en su vida personal, que puedan describir y comparar prendas de vestir, argumenten sus ideas para sustentar la importancia de practicar deportes, de manera que puedan comunicarse u opinar usando expresiones de acuerdo a su nivel.

IV. SECUENCIA DE SESIONES:

<p>Sesión 01 (2 horas) Título: “FOOD AND DRINKS”</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a los alimentos utilizando vocabulario con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel.- Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema.- Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente.-Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.	<p>Sesión 02 (2 horas) Título: “HOW TO EAT WEEL”</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a alimentos con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel, utilizando la gramática del presente simple- Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema.- Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente.-Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.
---	--

Sesión 03 (2 horas)**Título:** "MY FAVOURITE FOOD IS..."**Desempeño:**

- Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a su comida favorita utilizando Like/Don't like con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel.
- Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema.
- Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente.
- Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.

Sesión 04 (2 horas)**Título:** "SPORT"**Desempeño:**

- Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a deportes utilizando vocabulario adecuado con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel.
- Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema.
- Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente.
- Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.

Sesión 05 (2 horas)**Título:** "WHAT'S YOUR FAVOURITE SPORT?"**Desempeño:**

- Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a deportes utilizando adjetivos apropiados con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel.

Sesión 06 (2 horas)**Título:** "SPORTS ARE GOOD FOR THE BODY"**Desempeño:**

- Expresa sus ideas, emociones y experiencias entorno a los deportes utilizando el presente simple con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel.

<ul style="list-style-type: none"> - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo sobre el tema a tratar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo sobre el tema a tratar.
--	--

<p>Sesión 07 (2 horas) Título: “A HEALTHY LIFE”</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias entorno a vida saludable utilizando presente simple con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. - Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo. 	<p>Sesión 08 (2 horas) Título: “HEALTHY HABITS”</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a hábitos saludables dando consejos o sugerencias; con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.
---	--

<p>Sesión 09 (2 horas) Título: “CLOTHES” Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a ropas usando vocabulario variado; con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo. 	<p>Sesión 10 (2 horas) Título: “WHAT IS SHE WEARING?” Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias para describir las ropas utilizando adjetivos con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo.
<p>Sesión 11 (2 horas) Título: “FASHION CLOTHES” Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a ropas en tendencia con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo sobre el tema a tratar. 	<p>Sesión 12 (2 horas) Título: “LET’S GO SHOPPING” Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a ropas utilizando la gramática de presente simple con coherencia, fluidez, con vocabulario de acuerdo a su nivel. - Emplea estratégicamente lenguaje corporal y desplazamiento para enfatizar lo que dice y mantener el interés del oyente sobre el tema. - Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles del hablante y oyente; con vocabulario variado y pronunciación pertinente. -Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo sobre el tema a tratar.

3.4.6. Sesiones de aprendizaje

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 01

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I.E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 32
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : 21th August, 2019
8. Session Title : FOOD AND DRINKS

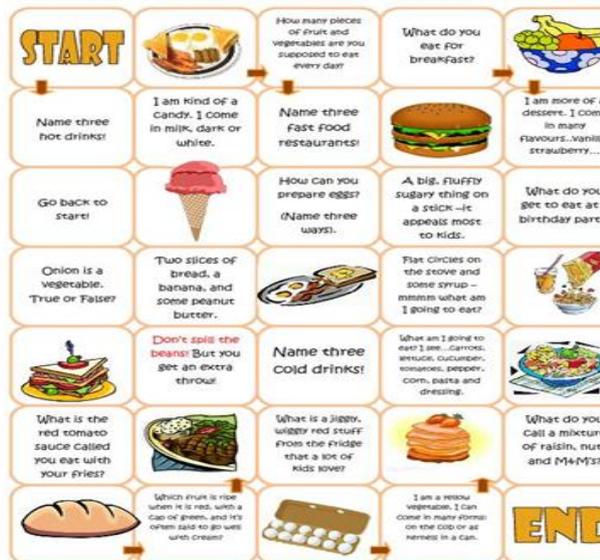
I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none">• Uses non verbal resources strategically• Interacts strategically with different interlocutors• Reflects and evaluates the text content, context and format.	<ul style="list-style-type: none">• Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, to convey meaning when interacting with peers• Takes part in a game about food and drinks• Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type.	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Date: Wednesday, 21th August, 2019</p> </div>	2’	Teacher and students’ voice
<p>Pre speaking</p> <p>Previous knowledge Cognitive conflict</p>	<p>The teacher asks to the students about food and drinks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What is your favourite food and drink? - Describe some famous food and drinks in your country - What kinds of food did you eat when you were a child? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>FOOD AND DRINK</p> </div>	8’	Flashcard Teacher and students’ voice Cardboard Makers Board
<p>While Speaking</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: Boardgame Food (Vocabulary/ pronunciation)</p>	15’	Boardgame Teacher and students’ voice

LET'S PLAY - LET'S PLAY - LET'S PLAY - LET'S PLAY - LET'S PLAY



FOOD BOARD GAME

Fuente: ISL collective

15'

Procedure: The teacher presents a big board game about food, sticks on the board and explains about this game to the student. They are divided in two groups. Each group and all students participate. The students take it in turns to roll the dice and move their counter along the board, then should answer the question. The first student to reach the finish wins the game.

Letter Cards

Teacher and students' voice

ACTIVITY N°2:

Game: Choose a letter

(Pronunciation/ vocabulary)

Procedure: The teacher presents different lettercards (A-Z) and the students choose one and says immediately a food with the chosen letter, they shouldn't repeat the food.

Eg:

A: APPLE

O: ORANGE

H: HAMBURGER

P: PIZZA

C: CHIKEN

15'

Color cards

Teacher and students' voice

<p>Metacognition</p>	<p>✚ Then, students present the dialogue in plenary.</p> <p>ACTIVITY N° 5: Feedback: Pronunciation and Vocabulary</p> <p>✚ The teacher provides feedback to the student about vocabulary learnt.</p> <p>✚ The teacher asks to the students repeat with the correct pronunciation.</p> <p>✚ The teacher gives a short sentence with food and drink vocabulary, then the students</p> <p>Ex. I eat an apple with milk in my breakfast.</p> <p>➤ After, the teacher gives some questions to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuál fue la situación comunicativa? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	<p>Teacher and students' voice</p>
-----------------------------	---	------------------------------------

REFERENCES

- Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima-Perú.
- Mulle (2011). *Food Boardgame*. ISL COLLECTIVE. Recuperado de https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/food_boardgame/food-beginner-prea1/11176

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cárdenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: 21th August, 2019
Topic: Food and drink.

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayan							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	Ll. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 02

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : C.E. UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 32
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Wednesday, 28th August, 2019
8. Session Title : HOW TO EAT WELL

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about healthy food. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Date: Wednesday, 28th August, 2019</p> </div>	2’	Teacher and students’ voice, markers, board
<p>Pre speaking</p> <p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p>	<p>The teacher asks to the students about food and drinks:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. What kind of meals do you like to eat? 2. What is your favorite food? How often do you eat it? 3. What’s your favorite breakfast meal? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">HOW TO EAT WELL</p> </div> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1 Game: Tell it fast! (Vocabulary/ pronunciation)</p>	8’	Teacher and students’ voice, cards
<p>While Speaking</p>	<p>Procedure: Divide the students into teams. The teacher shows to each group an alphabet card. The student should write as many words of food and drinks as possible. Then, each group shows and names the words with appropriate pronunciation.</p>	15’	Cards, Teacher and students’ voice, markers, board

	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Twister (vocabulary)</p> <p>Procedure: The students are divided in two groups; each groups choose two represents. The teacher arranges the colour flashcards with different food on the floor. One students Call out 'green apple!' and to another students 'white milk'. The students are not allowed to have any part of their bodies touching the floor but their hands & feet. If they fall over, they're out. The last student standing is declared the champion.</p>	15'	Cardboard, Fruits cards Teacher and students' voice
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°4: Game: Memory game (pronunciation/ fluency)</p> <p>Procedure: The teacher mixes all the cards and he places them face down, so that the images are not visible. The first student will flip two cards, if they are the same, he explains what image is about, but he will hide them again. Then, it is up to him to do the same to the next player, and etc. The goal is to memorize the location of the different cards and give the name of the image. The game will end when all the pairs are found.</p>	15'	White board Pictures, cardboard Teacher and students' voice
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Role play (Pronunciation/fluency/ grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dialogue practice</u></p> <p>DANI: What kind of foods do you like? SUE: I like healthy food DANI: Are you a vegetarian? SUE: Yes, I am DANI: So, you don't eat chicken or pork</p>	25'	

	<p>SUE: No but I do eat fish DANI: Uhhh are you vegetarian for health reasons? SUE: Yes, I take care my body DANI: Uhhh all this talk about food is made me hungry. Are you hungry? SUE: Yes, we go to my favorite vegetarian restaurant DANI: Well, Of course, the fresh vegetables are outstanding. SUE: Sounds delicious! DANI: Let's go... Adapted (https://www.youtube.com/watch?v=G7Lbv7y9wcM)</p> <p>Then, the students present the dialogue in plenary.</p>		<p>Teacher and students' voice</p>
<p>Post Speaking</p>	<p>Activity Nº 5: Grammar The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies Then provide some example and asks to the students another examples.</p> <div data-bbox="531 958 1121 1429" data-label="Image"> </div>	<p>10'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Photocopies Cardboard Markers</p>
<p>Metacognition</p>	<p>Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. The teacher gives some questions to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? 	<p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Teacher and students' voice</p>

	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral?• ¿Cómo se sintieron?		
--	---	--	--

REFERENCES

- Learn English Lesson (2014). *What kind of food do you like*. Unit 8.
<https://www.youtube.com/watch?v=G7Lbv7y9wcM>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima Perú.
- Grammar picture:
<https://www.pinterest.com/pin/822962531884022370/?lp=true>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cárdenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 28th August, 2019
Topic: How to eat well

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail						(3)	
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	Ll. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 03

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 32
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Wednesday, 11st September, 2019
8. Session Title : WHAT'S YOUR FAVOURITE FOOD?

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about Favourite food, using like/ don't like. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	<p style="text-align: center;">Observation Sheet</p> <p style="text-align: center;">Rubric</p>

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher and the learners say "good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Date: Wednesday, 11th September, 2019</div>	2'	Teacher and students' voice
<p>Previous knowledge Cognitive conflict</p> <p>Pre speaking</p>	<p>The teacher shows pictures to the students about foods and answer the following questions:</p> <p>🚩 What is your favourite breakfast/ dinner/ lunch?</p> <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;">WHAT'S YOUR FAVOURITE FOOD?</div>	8'	Teacher and students' voice Flashcard
<p>While Speaking</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: Magic bag (Pronunciation/ vocabulary)</p> <p>Procedure: This activity to increase student's recognition and awareness of different kind of foods. The teacher places some foods (cards game) in a bag. The students catch and guess which food are there, then he/she says to his/her partners.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Bounce ball (pronunciation/ vocabulary)</p>	10'	Magic bag Food cards Teacher and students' voice
	<p>Procedure: In this game you should use a short introductory phrase such as 'I like...' or 'I don't like...' (Example., "I like chicken"). The teacher</p>	15'	

	<p>asks the students to make a circle, and explains the game of throwing the ball to any student. The student must repeat his sentence and add a new word (for example, "I like chicken, egg"). The student then passes the ball to another student in the circle, and so on. The game continues until a student doesn't remember all the words or cannot think of a new item to add to the constantly expanding list.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Puzzle (Pronunciation/ vocabulary/ fluency)</p> <p>Procedure: The teacher divides the students into teams of four. Provide figures to assemble. Students find and assemble the correct figure and stick it on the board. Then, in groups, answer the following question: WHAT'S YOUR FAVOURITE FOOD? each student must respond quickly using: MY FAVOURITE FOOD IS... (CHICKEN)</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°4: Game: Role play (pronunciation/ fluency/ grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dialogue practice</u></p> <p>Vicent: Hi, how are you? Ana: Hi. Fine. Vicente: where do you want to go? Ana: I like to go to a restaurant. Vicent: What is your favorite food? Ana: My favourite food is pizza. Do you like mushrooms? Vicent: No, I don't, my favorite food is spaghetti. Ana: Really? What don't you like food? Vicente: I don't like fish. And you What don't you like food?</p>	<p style="text-align: center;">15'</p> <p style="text-align: center;">25'</p>	<p>Ball or balloon</p> <p>Teacher and students' voice</p> <p>Food cards</p> <p>Teacher and students' voice</p> <p>Photocopies</p> <p>Teacher and students' voice</p> <p>Dialogue</p>
--	--	---	--

	<p>Ana: I don't like french fries and hot dogs. Vicent: Good. I have to go.</p> <p>Then, the students present the dialogue in plenary.</p> <p style="text-align: center;">Activity 5: Grammar (Pronunciation/ vocabulary)</p> <p>The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies Then provide some example and asks to the students another examples.</p> <div data-bbox="619 741 1145 987" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">LIKE - LIKES DON'T LIKE - DOESN'T LIKE</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Woodward ENGLISH</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f9cb9c; padding: 2px;">AFFIRMATIVE</th> <th style="background-color: #f9cb9c; padding: 2px;">NEGATIVE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">I like flowers.</td> <td style="padding: 2px;">I don't like flowers.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">You like chocolate.</td> <td style="padding: 2px;">You don't like chocolate.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">We like fast food.</td> <td style="padding: 2px;">We don't like fast food.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">They like secrets.</td> <td style="padding: 2px;">They don't like secrets.</td> </tr> </tbody> </table> </div>	AFFIRMATIVE	NEGATIVE	I like flowers.	I don't like flowers.	You like chocolate.	You don't like chocolate.	We like fast food.	We don't like fast food.	They like secrets.	They don't like secrets.	10	<p>Photocopies, cardboard</p> <p>Teacher and students' voice</p>
AFFIRMATIVE	NEGATIVE												
I like flowers.	I don't like flowers.												
You like chocolate.	You don't like chocolate.												
We like fast food.	We don't like fast food.												
They like secrets.	They don't like secrets.												
Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. ➤ The teacher gives some questions to the sts about the topic • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cuál es la situación comunicativa? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	5'	<p>Teacher and students' voice</p> <p>Photocopies</p> <p>Teacher and students' voice</p>										

REFERENCES

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Grammar picture <https://www.woodwardenglish.com/lesson/like-likes-do-not-like-does-not-like/>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 11st September, 2019
Topic: What's your favourite sports

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayan							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 4

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Monday, 16th September, 2019
8. Session Title : SPORTS

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about sports • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Date: Monday, 16th September, 2019</div>	2'	Teacher and students' voice
<p>Pre speaking</p> <p>Previous knowledge</p>	<p>The teacher shows different pictures to the students and make them following questions:</p> 	8'	Cardboard Pictures Teacher and students' voice
<p>Cognitive conflict</p>	<ul style="list-style-type: none"> - What can you see in the picture? (about Sports) - Do you like Sports? - What sports do you play? - <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p>What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;">SPORTS</div>	15	Board Markers

While Speaking	ACTIVITY N°1: Game: Sports Drawing (vocabulary/ pronunciation)	15	Students' voice
	<p>Procedure: This game is particularly helpful for younger learners and is a great way to review sports vocabulary at the end of a lesson. Write any of the words from the lists above onto small pieces of paper and place them into a bowl for teams to draw from. Divide the class into teams. (If you have a large group of students, try to space groups out around the classroom and conduct a few games at the same time).</p>		
	ACTIVITY N°2: Game: Charade (vocabulary/body language)		Teacher and students' voice
	<p>Procedure: The teacher asks to the students line the up at one end of the classroom. The teacher chooses or asks three volunteer, then shows them a secret sports card. The chosen student begins to do the gesture and the others students guess the sport. Wrap it up with the Others asking "What are you doing?" The chosen student reply with "I'm playing_____ (e.g., basketball).</p>		
	ACTIVITY N°3: Game: Matching game (vocabulary/ pronunciation/ fluency)	15	Card Pictures
			Students' voice
	<p>Procedure: To start the game, the teacher mixes all the cards and he places them face down, so that the images are not visible. The first student will flip two cards, if they are the</p>		

	<p>same, he explains what image is about, but he will hide them again. Then, it is up to him to do the same to the next students, etc. The goal is to memorize the location of the different cards and give the name of the image. The game will end when all the pairs are found. The students practice the pronunciation and give an example about each sport</p> <p>Ex.: Volleyball, tennis, football, karate, baseball, golf, basketball</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N° 4: Game: Role play (pronunciation/ fluency/ grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p><u>Dialogue practice</u> A: Hi, friend B: hi, how are you? A: very tired, because I'm come from playing tennis. Do you like sports? B: Yes, of course I do. I love sports. A: What's your favorite sport? B: I like soccer the best. And you? A: I love tennis, but how often do you play soccer? B: I play soccer once a week. A: Where do you usually play it? B: I usually play soccer in Golden Park A: What sports do you like to watch on TV? B: I like to watch different sports on TV. A: Do you like to watch tennis? B: Yes, I do. Tennis is exciting A: yes, is great! I sometimes watch football on TV. Do you?</p>	25	<p>Photocopies</p> <p>Teacher and students' voice</p>
--	--	----	---

<p>Post Speaking</p>	<p>B: Sometimes, but I prefer to watch basketball.</p> <p>✚ Then, the students present the dialogue in plenary.</p> <p>Activity 5: Feedback: Pronunciation and Vocabulary</p> <p>✚ The teacher provides feedback to the student about vocabulary learnt.</p> <p>✚ The teacher asks to the students repeat with the correct pronunciation.</p> <p>✚ The teacher gives a short sentence with sports, then the students</p> <p>Ex. I play volleyball one a week.</p>	<p>10</p>	<p>Teacher and students' voice</p>
<p>Metacognition</p>	<p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p>➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Cuál es el tipo de texto? • ¿Cuál es la situación comunicativa? 	<p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice</p>

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Campos, M (2011). Sports and leisure. English post. Recuperado de <https://englishpost.org/wp-content/uploads/2014/09/>
- Robinson, J (2019). Dialogue workout. Conversation practice for English learners, all levels and all ages.

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Monday, 16th September, 2019
Topic: Sports

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	S C O R E
		F L U E N C Y (3)	P R O N U N C I A T I O N (4)	V O C A B U L A R Y (4)	G R A M M A R (3)	B O D Y L A N G U A G E (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 5

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Wednesday, 25th September
8. Session Title : MY FAVORITE SPORT.

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about my favorite sport. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	<p style="text-align: center;">Observation Sheet</p> <p style="text-align: center;">Rubric</p>

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p> <p>Pre speaking</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Date: Wednesday, 25th September</p> </div>	5'	Teacher and students' voice
<p>Previous knowledge Cognitive conflict</p>	<p>The teacher asks to the students about sports:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you play any sport? - What's your favorite sport? Why? - What sports do you hate? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What is the topic today?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">MY FAVORITE SPORT</p> </div> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: The game of rhythm (pronunciation/ vocabulary)</p>	10'	Flashcard
<p>While Speaking</p>	<p>Procedure: The teacher asks the students to make a big circle, the game is of a musical type that everyone should use their hands (2 or 3 claps, 1 x word). The teacher begins to sing using a vocabulary about sports, the students must think of a word according to the theme, each student must remember the words and the next student must say a different word than the previous student, without repeating. He who repeats loses. That way we remember vocabulary and pronunciation.</p> <p>Ex.:</p>	15'	Teacher and students' voice

	<p>Knock, knock. [clap-clap-clap] Rhythm, Rhythm. [clap-clap-clap] Please say [clap-clap-clap] Names of_ sports!! [clap-clap-clap] For example: [clap-clap-clap] football. [clap-clap-clap]</p> <p>ACTIVITY N°2: Game: Bounce ball (pronunciation/ vocabulary/grammar)</p> <p>Procedure: In this game you should use a short introductory phrase like 'I play... '(Eg, "I play soccer"). The teacher asks the students to make a circle, and explains the game of throwing the ball to any student. The student must repeat his sentence and add a new word (for example, "I play soccer, volleyball"). The student then passes the ball to another student in the circle, and so on. The game continues until a student does not remember all the words or cannot think of a new item to add to the constantly expanding list.</p>	20'	<p>Little ball or balloon</p> <p>Teacher and students' voice</p>
	<p>ACTIVITY N° 3: Game: Spin the bottle (pronunciation/ vocabulary/ fluency)</p>	30'	<p>Plastic bottle</p> <p>Teacher and students' voice</p>
	<p>Procedure: The teacher asks students to sit around a circle with a bottle in the middle. The teacher spins the bottle. When he stops spinning, the student he is targeting has to talk about his favorite sport (eg my favorite sport is ... because ...) after doing so, turn the bottle again, and it will be another student's turn, and so on until it's over.</p>		
	<p>ACTIVITY N°4: Game: Role play (pronunciation/ fluency/ grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation,</p>	5'	<p>Teacher and students' voice</p>

	<p>vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dialogue practice</u></p> <p>A: Hi Sue B: Hi Sammy A: Do you like sports? B: Yes, I do. I love sports. A: What kind of sport do you play? B: I play soccer and tennis, is very funny! A: What's your favorite sport? B: I like soccer, the best. And you? A: My favourite is volleyball, is exciting for me. B: That's great! well. I have to go.</p> <p>✚ Then, the students present the dialogue in plenary.</p>	<p>Photocopies</p> <p>Teacher and students' voice</p>												
<p style="text-align: center;">Post Speaking</p>	<p style="text-align: center;">Activity 5: Grammar</p> <p>✚ The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies Then provide some example and asks to the students another examples.</p>													
<p style="text-align: center;">Metacognition</p>	<div data-bbox="555 1205 1168 1780" data-label="Complex-Block"> <p style="text-align: center;">Adjectives</p> <p style="text-align: center;">There are adjectives that describe how you feel. There are adjectives that describe sports.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow; border: 2px solid red;">You feel</th> <th style="background-color: yellow; border: 2px solid red;">Sport</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>satisfied</td> <td>fun</td> </tr> <tr> <td>happy</td> <td>exciting</td> </tr> <tr> <td>free</td> <td>difficult</td> </tr> <tr> <td>alive</td> <td>relaxing</td> </tr> <tr> <td>healthy</td> <td>cool</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Ex.:</p> <p>I play tennis because is relaxing for me.</p> <p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom.</p>	You feel	Sport	satisfied	fun	happy	exciting	free	difficult	alive	relaxing	healthy	cool	<p>Teacher and students' voice</p>
You feel	Sport													
satisfied	fun													
happy	exciting													
free	difficult													
alive	relaxing													
healthy	cool													

	<p>➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Cuál es el tipo de texto? • ¿Cuál es la situación comunicativa? 		
--	---	--	--

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Campos, M (2011). Sports and leisure. Englishpost. Recuperado de <https://englishpost.org/wpcontent/uploads/2014/09/9th1sportsandleisu reactivities- 171031025127.pdf>
- Grammar pictures: <https://slideplayer.com/slide/14433582/>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 25th September
Topic: My favorite sport

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayan							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 6

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Monday, 30th September, 2019
8. Session Title : SPORTS ARE GOOD FOR THE BODY

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about sports using present simple into of the dialogue about sports • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p> <p>Pre speaking</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Monday, 30th September, 2019</p> </div>	<p>2’</p>	<p>Teacher and students’ voice</p>
<p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p>	<p>The teacher shows a big picture to the students and make them following questions:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - What can you see in the picture? - What are they doing? - What sports do you practice? - <p>Then, the students try to find the title of the class.</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p>	<p>8’</p>	<p>Card</p> <p>Board Markers</p>

<p>While Speaking</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #FFD700; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>SPORTS ARE GOOD FOR THE BODY</p> </div> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: Guess and match! (vocabulary/ pronunciation)</p> <p>Procedure: The teacher presents 4 categories on sports (water, winter, individual, team sports) and different images of sports. Students guess about what sport it is about and matches in a category that corresponds, the student must remember that a sport can fall into one or more categories. Then we practice the vocabulary with appropriate intonation. Ex:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="4">SPORTS</th> </tr> <tr> <th>WINTER</th> <th>WATER</th> <th>INDIVIDUAL</th> <th>TEAM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skydiving</td> <td></td> <td>swimming</td> <td>tennis</td> </tr> <tr> <td>football</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>....</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Questioning game (vocabulary/ Pronunciation/flucy)</p> <p>Procedure: This game is a "questionnaire" in which you ask students (objective vocabulary) questions such as: "What is this? What sport is it? What do they use? What adjective do you relate it to?" The teacher divides into 2 groups, the first group makes a row, the first student in the row chooses a card, and asks question 1 to his classmate and this one asks the next one and so on, then they choose another card and it is the same procedure (every 4 questions choose another card). The groups participate with time; The group that responds in less time is the winner.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Roll and move! (pronunciation/ vocabulary)</p> <p>Procedure: The teacher places colored cards on the floor, forming a path. Each</p>	SPORTS				WINTER	WATER	INDIVIDUAL	TEAM	Skydiving		swimming	tennis	football							<p style="text-align: center;">15 ,</p> <p style="text-align: center;">15 ,</p> <p style="text-align: center;">15 ,</p>	<p style="text-align: center;">Board Markers</p> <p style="text-align: center;">Flashcards</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p> <p style="text-align: center;">Cards</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p>
SPORTS																							
WINTER	WATER	INDIVIDUAL	TEAM																				
Skydiving		swimming	tennis																				
football																							
....																							

<p>Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies ✚ The teacher makes a feedback about present simple grammar ✚ Then provide some example and asks to the students another examples. ➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. ➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic. • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Cuál es el tipo de texto? • ¿Cuál es la situación comunicativa? 	<p>5´</p>	<p>Teacher and students' voice</p>
-----------------------------	---	-----------	------------------------------------

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Campo, M (2011). Sports and leisure. Englishpost. Recuperado de <https://englishpost.org/wp-content/uploads/2014/09/9th-1sportsandleisureactivities-171031025127.pdf>
- Sport picture
<https://www.istockphoto.com/es/vector/deporte-de-los-ni%C3%B1os-dibujo-de-los-ni%C3%B1os-jard%C3%ADn-de-infantes-escuela-colegio-gm899881486-248303958>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4º "A"

Date: Monday, 30th September, 2019
Topic: Sports are good for the body.

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	S C O R E
		F L U E N C Y	P R O N U N C I A T I O N	V O C A B U L A R Y	G R A M M A R	B O D Y L A N G U A G E		
		(3)	(4)	(4)	(3)	(3)	(3)	
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	Ll. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 07

GENERAL INFORMATION

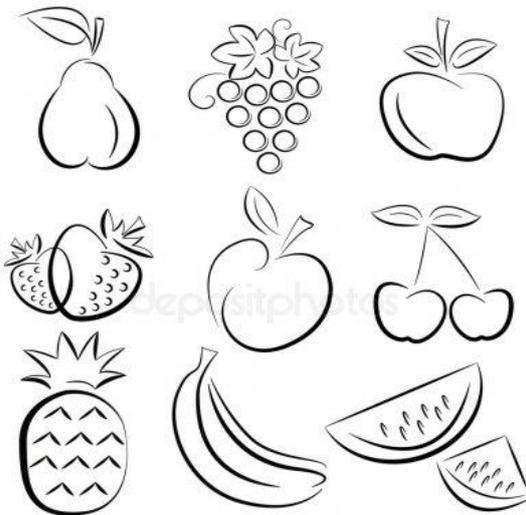
1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Wednesday, 02nd October, 2019
8. Session Title : HEALTHY LIFE

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary, to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about healthy food • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p> <p>Pre speaking</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date.</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Wednesday, 02nd October, 2019</p> </div>	2’	Teacher and students’ voice
<p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p>	<p>The teacher asks to the students about food and drinks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What’s a healthy diet? - Do you like fruit and/or vegetable? Why or why not? - Do you think you have a healthy life style? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">HEALTHY LIFE</p> </div>	8’	
<p>While Speaking</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1 Game: Guessing (vocabulary/ pronunciation/body language)</p> <p>Procedure: The teacher asks a volunteer to play the game about the guessing. The student chooses one color card and read about some healthy food and the other students should guess what food is about. Ex: white inside, green outside, if you want me to say, wait.... (pear)</p>	15	Color cards Student voices

	 <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Run and catch (vocabulary/pronunciation)</p> <p>Procedure: The teacher sticks on the board different fruits and vegetables. The students is divided into two groups and each group must run and catch the necessary healthy food and put it on the box. The team that has the most food will be the winner. Finally, each group should name the fruits/ vegetables they picked with an appropriate pronunciation.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Puzzle (Pronunciation/ vocabulary/ fluency)</p> <p>Procedure: The teacher divides the students into teams of four. Provide figures to assemble. Students find and assemble the correct figure and stick it on the board. The team has to talk about the images, that is, what foods are considered healthy. Ask students to share ways to maintain good and essential health, according to the images.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°4: Game: Role play (pronunciation/ fluency/ grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the</p>	15	Fruits cards Teacher and student voices
		15	Student voices
		25	Cards

<p style="text-align: center;">Post Speaking</p>	<p>students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dialogue practice</u></p> <p>A: What do you eat for breakfast?</p> <p>B: I eat bacon, and eggs.</p> <p>A: Oh, that's not very healthy. I have fruit juice and cereal.</p> <p>B: That's really good. For lunch I eat french fries and a burger. Do you eat fast food?</p> <p>A: No, I don't. I eat chicken and rice for lunch. It's delicious.</p> <p>B: Wow, you're very healthy. Do you like sports?</p> <p>A: Yes, I do. I play football once a week. Do you play sports?</p> <p>B: Not really. I stay home and watch TV. I like movies.</p> <p>A: Oh, me too. Let's watch a movie together!</p> <p>B: OK.</p> <p>✚ Then, the students present the dialogue in plenary.</p> <p style="text-align: center;">Activity 5: Grammar</p> <p>✚ The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies</p> <p>✚ The teacher makes a feedback about present simple grammar</p> <p>✚ Then provide some example and asks to the students another examples.</p> <p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p>➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p>	<p style="text-align: center;">Whiteboard d Fruits and vegetable s cards</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p>
---	---	---

<p>Metacognitio n</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	<p>Teacher and students' voice</p>
----------------------------------	---	--

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Fruits picture
<https://sp.depositphotos.com/11301195/stock-illustration-fruit-silhouettes.html>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 02nd October, 2019
Topic: Healthy life.

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 08

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Monday, 07th October, 2019
8. Session Title : HEALTHY HABITS

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about healthy habits. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p> <p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p> <p>Pre speaking</p> <p>While Speaking</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Monday, 07th October, 2019</p> </div> <p>The teacher asks to the students about healthy habit, and answer the following questions: Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>HEALTHY HABIT</p> </div> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: Charade (Vocabulary)</p> <p>Procedure: The teacher asks a volunteer to play the game about the guessing. The student chooses one color card and act out about some healthy habit and the other students should guess what habit is about.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Board game (Pronunciation/ vocabulary)</p> <p>Procedure: The teacher presents a big board game about healthy habits, sticks on the board and explains about this game to the student. They are divided in two groups. Each group and all students participate. The students take it in turns to roll the dice and move their counter along the board, then should answer the</p>	<p>5´</p> <p>10´</p> <p>15´</p>	<p>Teacher and students’ voice</p> <p>Flashcard</p>

question. The first student to reach the finish wins the game.

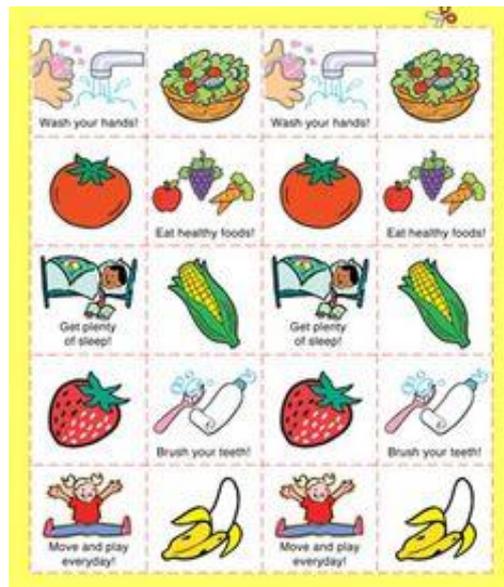
Ex.: How often do you exercise?

**ACTIVITY N°3:
Game: Matching**

Procedure: To start the game, the teacher mixes all the cards and he places them face down, so that the images are not visible. The first student will flip two cards, if they are the same, he explains what image is about, but he will hide them again. Then, it is up to him to do the same to the next student, etc. The goal is to memorize the location of the different cards and give the name of the image. The game will end when all the pairs are found. The students practice the pronunciation and give an example about each sport

20'

Game



**ACTIVITY N°4:
Game: Role play
(pronunciation/ vocabulary/ grammar/
fluency/ body language)**

Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.

30'

Cards

<p>Metacognition</p>	<p>teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom.</p> <p>➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cuál es el tipo de texto? • ¿Cuál es la situación comunicativa? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	<p>5´</p>	<p>Teacher and students' voice</p>
-----------------------------	--	-----------	------------------------------------

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Grammar picture
<https://en.islcollective.com/english-eslworksheets/vocabulary/friends/giving-advice/93728>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Monday, 07th October, 2019
Topic: Healthy habits

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	S C O R E
		F L U E N C Y (3)	P R O N U N C I A T I O N (4)	V O C A B U L A R Y (4)	G R A M M A R (3)	B O D Y L A N G U A G E (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 09

GENERAL INFORMATION

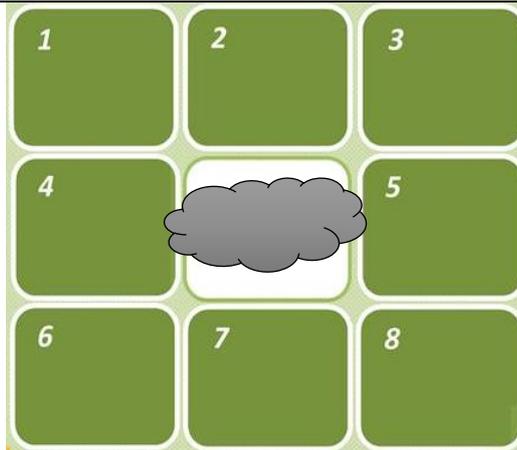
1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Wednesday, 16th October, 2019
8. Session Title : CLOTHES

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about clothes • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p> <p>Pre speaking</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Date: Wednesday, 16th October, 2019</div>	5’	Teacher and students’ voice
<p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p> <p>While Speaking</p>	<p>The teacher asks to the students about food and drinks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What’s kind of clothes do you like? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">CLOTHES</div> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Think fast and tell it! (vocabulary/ pronunciation)</p> <p>Procedure: the teacher divides the students into 3 groups, each group makes a row in front of the board. The teacher puts several alphabet cards on the table of each group. Students chooses a letter and tells a clothes with the letter given, the one who manages to write more clothes will be the winning group. Finally, the teacher and the students practice vocabulary with proper pronunciation and fluency.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Matching game (vocabulary/ pronunciation/ fluency)</p>	10’	Flashcard
		15’	Cards



Procedure: To start the game, the teacher mixes all the cards and he places them face down, so that the images are not visible. The first student will flip two cards, if they are the same, he explains what image is about, but he will hide them again. Then, it is up to him to do the same to the next player, etc. The goal is to memorize the location of the different cards and give the name of the image. The game will end when all the pairs are found. The students practice the pronunciation and give an example about each sport

**ACTIVITY N°3:
Game: Twister
(vocabulary)**

Procedure: The students are divided in two groups; each groups choose two represents. The teacher arranges the colour flashcards with different food on the floor. One students Call out 'blue skirt!' and to another students 'red hat'. The students are not allowed to have any part of their bodies touching the floor but their hands & feet. If they fall over, they're out. The last student standing is declared the champion.

**ACTIVITY N°4:
Game: Role play
(pronunciation/ fluency/ grammar/ body language)**

Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the

20'

Game

30'

Cards

	<p>students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dialogue practice</u></p> <p>A: May I help you? C: Yes, I'm looking for a top. A: What colour would you like? C: Red. A: It´s really nice C: yes, but it is very expensive! Look! These T-shirt are cool A: I don´t like this. C: What about another clothes? A: Yes, I like this shoes and this jackets C: okay.</p> <p>✚ Then, the students present the dialogue in plenary.</p>	5'	Dialogue
<p style="text-align: center;">Post Speaking</p>	<p style="text-align: center;">Activity 5: Feedback: Pronunciation and Vocabulary</p> <p>✚ The teacher provides feedback to the student about vocabulary learnt. ✚ The teacher asks to the students repeat with the correct pronunciation. ✚ The teacher gives a short sentence with food and drink vocabulary, then the students</p> <p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. ➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p>	5'	Teacher and students' voice
<p style="text-align: center;">Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? 		

	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral?• ¿Cómo se sintieron?		
--	---	--	--

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 16th October, 2019
Topic: Clothes.

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 10

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 32
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Monday, 21st October, 2019
8. Session Title : WHAT´S SHE WEARING?

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about clothes what he/she is wearing. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Bounce ball (pronunciation/ vocabulary/grammar)</p> <p>Procedure: In this game you should use a short introductory phrase like 'I prefer.../ I like...' (eg, "I prefer dress"). The teacher asks the students to make a circle, and explains the game of throwing the ball to any student. The student must repeat his sentence and add a new word (for example, "I like/ I prefer wearing shirt, top, etc"). The student then passes the ball to another student in the circle, and so on. The game continues until a student does not remember all the words or cannot think of a new item to add to the constantly expanding list.</p>	15'	Game worksheet
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Hide and seek (vocabulary/ pronunciation)</p> <p>Procedure: The teacher cuts pictures of clothes in halves, then puts one set of halves on your table and hide the other set around the classroom. The teacher explains to students that they have to find the missing halves, match them to the ones on your table and say what they are (e.g., It's a coat). Finally, stick on the board and practice the vocabulary with adequate pronunciation.</p>	20'	Cards
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°4: Game: Role Play (pronunciation/ fluency/vocabulary/grammar/ body language)</p> <p>Rose: Hi guys Harry: Hi Rose: Look at me, I'm wearing my favorite sneakers, my red top and my favorite jeans. Hip: They're cool!</p>	30'	Dialogue Assessment sheet

	<p>Marie: I love this jeans and your sneakers. Hip: They're great! Rose: Do you like my hat? Marie: Yes, it's nice! Hip: I like what you are wearing now Rose: Really? Marie: Yes, Rose, you look very fashionable Rose: Thank you guys.</p> <p>🚩 Then, the students present the dialogue in plenary.</p>		
<p>Post Speaking</p>	<p>Activity 5: Grammar</p> <p>🚩 The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies</p> <p>🚩 The teacher makes a feedback about present simple grammar and practice vocabulary</p> <p>🚩 Then provide some example and asks to the students another examples.</p> <p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cuál es el tipo de texto? • ¿Cuál es la situación comunicativa? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	<p>5'</p>	<p>Teacher and students' voice</p>
	<p>Metacognition</p>		

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4º "A"

Date: Monday, 21st October, 2019
Topic: What's she wearing?

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					S C O R E
		F L U E N C Y	P R O N U N C I A T I O N	V O C A B U L A R Y	G R A M M A R	B O D Y L A N G U A G E	
		(3)	(4)	(4)	(3)	(3)	(3)
1	A. A. Damaris Abigail						
2	C. A. Christopher Kener						
3	C. E. Aracely Jazmín						
4	C. V. John Brayan						
5	D. R. Keissy Karim						
6	D. J. Violeta Carmen						
7	D. S. Liz Arely						
8	E. G. Anthony Andrés						
9	F. V. Sheyla Liz						
10	G. P. Doris Celeste						
11	G. S. Liz Yamile						
12	G. P. Silvana Brissette						
13	L. A. Piero Stec						
14	Ll. M. Adriano Valentino						
15	L. R. Ketty Astrid						
16	L. S. Alesandra Isabel						
17	M. J. Sherlyn Skarleth						
18	M. M. Josselyn						
19	N. G. Joseph Michel						
20	N. S. Judá Alexander						
21	P. V. Lizeth						
22	P. E, Jimmy Paoli						
23	P. P. Anamia Noemí						
24	R. P. Melody Caridad						
25	R. A. Carlos Iván						
26	S. P. María del Pilar						
27	S. M. Katherine Antonela						
28	S. T. Xiomara Estephani						
29	S. P. Kimberly Nicol						
30	U. T. Félix Alejandro						
31	V. A. Karla Alexandra						

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

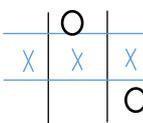
LEARNING SESSION N° 11

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
2. School : I. E. Aplicación UNAP
3. Grade/class : 4 "A"
4. Time : 90'
5. Number of Student : 33
6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
7. Date : Monday, 28th October, 2019
8. Session Title : FASHION CLOTHES

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about fashion clothes. • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Tic tac toe</p> <p style="text-align: center;">(Pronunciation)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Procedure: The students is divided into 2 groups. Each group is formed into row and the students must takes a corresponding image about the clothes, run and put on the whiteboard, so that, the student forms a horizontal or vertical line. The groups that make it fast, wins. Finally practice the vocabulary, making a sentence.</p>	15	Game
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°3: Game: Memory game (pronunciation/ fluency)</p> <p>Procedure: The teacher mixes all the cards and he places them face down, so that the images are not visible. The first student will flip two cards, if they are the same, he explains what image is about, but he will hide them again. Then, it is up to him to do the same to the next player, and etc. The goal is to memorize the location of the different cards and give the name of the image. When all the pairs are found, the students give sentences using comparative adjectives (e.g., The short is cheaper than jean)</p>	30´	Cards
	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°4: Game: Role play (pronunciation/vocabulary/grammar/ body language)</p> <p>Procedure: The role play game, encourage creativity, motivation and participation of the students. In this game the student should practice the scene with correct pronunciation, vocabulary and fluency, using the choral repetition strategy, that is, the students will be divided by rows and/ or columns. Then each pair acting out the scene.</p> <p><u>Dialogue practice</u></p>	10´	Dialogue

<p style="text-align: center;">Post Speaking</p>	<p>A: Hi, I need help with my style B: Sounds great! Today you going to choose a new outfit A: Yes, I want a outfit more in-style B: What about the dress? Do you like that? A: It looks very modern B: This outfit is so much better than your old outfit because you look wonderful A: Now, my new style is trendier. Thanks for the makeover and my fashion clothes.</p> <p>✚ Then, the students present the dialogue in plenary.</p> <p style="text-align: center;">Activity 5: Grammar</p> <p>✚ The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies ✚ Then provide some example and asks to the students another examples.</p> <p style="text-align: center;">ADJECTIVE COMPARATIVE</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">cheap</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">cheaper</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">long</td> <td style="text-align: center;">longer</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">old</td> <td style="text-align: center;">older</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">young</td> <td style="text-align: center;">younger</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">friendly</td> <td style="text-align: center;">friendlier</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">heavy</td> <td style="text-align: center;">heavier</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">beautiful</td> <td style="text-align: center;">more beautiful</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">crowded</td> <td style="text-align: center;">more crowded</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">expensive</td> <td style="text-align: center;">more expensive</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">good</td> <td style="text-align: center;">better</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">bad</td> <td style="text-align: center;">worse</td> </tr> </table> <p>➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. ➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? 	cheap	cheaper	long	longer	old	older	young	younger	friendly	friendlier	heavy	heavier	beautiful	more beautiful	crowded	more crowded	expensive	more expensive	good	better	bad	worse	10	<p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p> <p style="text-align: center;">Photocopies</p>
	cheap	cheaper																							
long	longer																								
old	older																								
young	younger																								
friendly	friendlier																								
heavy	heavier																								
beautiful	more beautiful																								
crowded	more crowded																								
expensive	more expensive																								
good	better																								
bad	worse																								

Metacognition	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 	Teacher and students' voice
----------------------	---	-----------------------------

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú
- Amber, K (2013). Isl collective. Fashion makes over dialogue and Activity. Recuperado de <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/comparison-comparative-and-superlative/fashion-make-over-dialogue-and-activity/59754>

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Monday, 28th October, 2019
Topic: Fashion clothes

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayán							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	LI. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

**NATIONAL UNIVERSITY OF THE PERUVIAN AMAZON
FACULTY OF EDUCATION SCIENCE AND HUMANITIES
FOREIGN LANGUAGE**

LEARNING SESSION N° 12

GENERAL INFORMATION

1. Area : English
 2. School : I. E. Aplicación UNAP
 3. Grade/class : 4 "A"
 4. Time : 90'
 5. Number of Student : 33
 6. Teacher : Marissa Colette Cárdenas Paredes
 7. Date : Wednesday, 06th November, 2019
 8. Session Title : LET'S GO SHOPPING

I. PURPOSE OF LEARNING

PURPOSE OF LEARNING			
Competency	Capability	Performance	Tools
Communicates with others in English orally	<ul style="list-style-type: none"> • Uses non verbal resources strategically • Interacts strategically with different interlocutors • Reflects and evaluates the text content, context and format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uses body language, fluency, grammar, pronunciation, vocabulary to convey meaning when interacting with peers • Takes part in a game about clothes using superlatives • Reflects about the communicative purpose, topic, situations, and text type. 	Observation Sheet Rubric

II. SESSION STAGES

PEDAGOG. PROCESS	SITUATION OF LEARNING	T.	MAT. AND RESOURC.
<p>Greetings</p> <p>Date</p>	<p>The teacher and the learners say “good morning. The teacher and learners make sure that classroom is tidy and clean. The teacher introduces her/him. The teacher and the learners establish the rules to the class.</p> <p>Teacher: Good morning! Students: Good morning teacher! Teacher: How are you today? Students: Fine, thanks!</p> <p>Finally, the teacher asks sts about the date</p> <p style="text-align: center;">What day is it today?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Wednesday, 06th November, 2019</p> </div>	2'	Teacher and students' voice
<p>Pre speaking</p> <p>Previous knowledge</p> <p>Cognitive conflict</p>	<p>The teacher ask to the students about clothes and makes the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you like shopping? Why or why not? - Where do you normally go shopping? - Who do you normally go shopping with? <p>Then, the students try to find the title of the class</p> <p style="text-align: center;">What the topic is today?</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">LET'S GO SHOPPING</p> </div>	8'	
<p>While Speaking</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVITY N°1: Game: Run and guess! (Vocabulary/ pronunciation)</p> <p>Procedure: The teacher strings the clothes line up, making sure that the students will be able to reach it. Attach your clothes flashcards to the line. Divide the students into teams and call out a flashcard. Students race to pull down the correct card. then, each group practice vocabulary with appropriate intonation.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVITY N°2: Game: Spin the bottle (pronunciation/ vocabulary/ fluency)</p>	15	Flashcard

<p style="text-align: center;">Post Speaking</p>	<p style="text-align: center;">Activity 4: Grammar</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ The teacher explains briefly about the grammar and gives the photocopies. ✚ Then provide some example and asks to the students another examples. <p style="text-align: center;">ADJECTIVE SUPERLATIVE</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">cheap</td> <td style="width: 50%;">the cheapest</td> </tr> <tr> <td>long</td> <td>the longest</td> </tr> <tr> <td>old</td> <td>the oldest</td> </tr> <tr> <td>young</td> <td>the youngest</td> </tr> <tr> <td>friendly</td> <td>the friendliest</td> </tr> <tr> <td>heavy</td> <td>the heaviest</td> </tr> <tr> <td>beautiful</td> <td>the most beautiful</td> </tr> <tr> <td>crowded</td> <td>the most crowded</td> </tr> <tr> <td>expensive</td> <td>the most expensive</td> </tr> <tr> <td>good</td> <td>the best</td> </tr> <tr> <td>bad</td> <td>the worst</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Finally, students aware about their learning today. They must tell the teacher what they did, and how they felt during the activities in the classroom. ➤ The teacher gives the feedback to the sts about the topic. 	cheap	the cheapest	long	the longest	old	the oldest	young	the youngest	friendly	the friendliest	heavy	the heaviest	beautiful	the most beautiful	crowded	the most crowded	expensive	the most expensive	good	the best	bad	the worst	10'	<p style="text-align: center;">Photocopies</p>
cheap	the cheapest																								
long	the longest																								
old	the oldest																								
young	the youngest																								
friendly	the friendliest																								
heavy	the heaviest																								
beautiful	the most beautiful																								
crowded	the most crowded																								
expensive	the most expensive																								
good	the best																								
bad	the worst																								
<p style="text-align: center;">Metacognition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció las actividades de hoy? • ¿Cuál fue el tema de hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Cuánto ayudaron los juegos a mejorar la pronunciación? • ¿Qué habilidad desarrollamos? • ¿Cuánto les ayudo los juegos a mejorar su expresión oral? • ¿Cómo se sintieron? 		<p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p> <p style="text-align: center;">Teacher and students' voice</p>																						

REFERENCE

- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú

- http://www.macmillanenglish.com/uploadedFiles/wwwmacmillanenglishcom/Content/Samples/Go_Beyond/GOBEY_WB1_U9.pdf

OBSERVATION SHEET

Teacher: Marissa Cardenas Paredes
Grade/ class: 4° "A"

Date: Wednesday, 06th November, 2019
Topic: Let's go shopping.

N°	SURNAME AND NAME	ORAL EXPRESSION					Attitude: Participate actively in class. Learners value the learning developed in the area as a part of their formative process.	SCORE
		FLUENCY (3)	PRONUNCIATION (4)	VOCABULARY (4)	GRAMMAR (3)	BODY LANGUAGE (3)		
1	A. A. Damaris Abigail							
2	C. A. Christopher Kener							
3	C. E. Aracely Jazmín							
4	C. V. John Brayan							
5	D. R. Keissy Karim							
6	D. J. Violeta Carmen							
7	D. S. Liz Arely							
8	E. G. Anthony Andrés							
9	F. V. Sheyla Liz							
10	G. P. Doris Celeste							
11	G. S. Liz Yamile							
12	G. P. Silvana Brissette							
13	L. A. Piero Stec							
14	Ll. M. Adriano Valentino							
15	L. R. Ketty Astrid							
16	L. S. Alesandra Isabel							
17	M. J. Sherlyn Skarleth							
18	M. M. Josselyn							
19	N. G. Joseph Michel							
20	N. S. Judá Alexander							
21	P. V. Lizeth							
22	P. E, Jimmy Paoli							
23	P. P. Anamia Noemí							
24	R. P. Melody Caridad							
25	R. A. Carlos Iván							
26	S. P. María del Pilar							
27	S. M. Katherine Antonela							
28	S. T. Xiomara Estephani							
29	S. P. Kimberly Nicol							
30	U. T. Félix Alejandro							
31	V. A. Karla Alexandra							
32	V, C, Lucero							

Instrumento validez de expertos

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Guillermina Elisa Gonzales Mera**, titular del Documento de Identidad N° 05239615, de profesión Licenciado en Educación Secundaria especialidad Idiomas Extranjeros con mención Ingles-Frances, ejerciendo actualmente como Profesora, en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, a los efectos de su aplicación. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Criterios	Deficiente (00-25%)	Aceptable (26-50%)	Bueno (51-75%)	Excelente (76-100%)
Suficiencia					85
Pertinencia					85
Claridad					80
Vigencia					90
Objetividad					90
Estrategia					85
Consistencia					90
Estructura					85

En Iquitos, 3 de Julio del 2019



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Brenny Tatiana Rodríguez Soto**, titular del Documento de Identidad N° 70426522, de profesión Licenciado en Educación Secundaria especialidad Idiomas Extranjeros con mención Inglés-Alemán, ejerciendo actualmente como Profesora, en el Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, a los efectos de su aplicación. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Criterios	Deficiente (00-25%)	Aceptable (26-50%)	Bueno (51-75%)	Excelente (76-100%)
Suficiencia					85
Pertinencia					85
Claridad					80
Vigencia					90
Objetividad					90
Estrategia					80
Consistencia					80
Estructura					90

En Iquitos, 01 de Julio del 2019


Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Ynes Amanda dela Puente Gonzales**, titular del Documento de Identidad N° 05230383, de profesión Licenciado en Educación Secundaria especialidad Idiomas Extranjeros con mención Ingles-Alemán, ejerciendo actualmente como Profesora, en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, a los efectos de su aplicación. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Criterios	Deficiente (00-25%)	Aceptable (26-50%)	Bueno (51-75%)	Excelente (76-100%)
Suficiencia				75	
Pertinencia					89
Claridad					88
Vigencia					90
Objetividad					76
Estrategia				75	
Consistencia				75	
Estructura					89

En Iquitos, 19 de julio del 2019



Firma