

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**El Board Game en la Expresión Oral en alumnos del segundo
grado de primaria, 2016.**

**Tesis para la obtención del Título Profesional de Licenciado en
Educación Secundaria en la Especialidad de Idiomas con Mención en
Ingles-Francés.**

Autor:

FRANCO ARZAPALO, Duber Antonio

Asesor:

RUIZ ALVARADO, John

Nuevo Chimbote – Perú

2019

INDICE

1.Título del trabajo:	i
2. Palabras clave	ii
3.Resumen del proyecto:	iii
4.Abstract:.....	iv
5.Introducción	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	1
5.1.1 Antecedentes	2-3
5.1.2 Fundamentación científica	4
5.1.2.1 El Board Game.....	3
5.1.2.2 Enseñar con juegos.....	4
5.1.2.3 Agrupación de estudiantes.....	5
5.1.2.4 Trabajo en grupo.....	5
5.1.2.5 Preparación.....	6
5.1.2.6 Ejecución.....	6
5.1.2.7 Ventajas.....	7
5.1.2.8 La expresión oral.....	8
5.1.2.9 Adquisición del lenguaje.....	8
5.1.2.10 Introducción a la didáctica de un segundo idioma.....	9
5.1.2.11 Modelo teórico y didáctica de la expresión oral.....	10
5.1.2.12 Tipología de ejercicios de expresión oral.....	11
5.1.2.13 Sistema de ejercicios de expresión oral.....	11
5.1.2.14 Corrección de errores.....	12
5.2 Justificación	13
5.3 Problema	14
5.4 Conceptualización y operacionalización de las variables	14
5.4.1 Definición conceptual.....	14
5.4.2 Definición Operacional	15
5.4.3 Operacionalización de las variables.....	15-16
5.5 Hipótesis	17
5.6 Objetivos	17
5.6.1 Objetivo general	17
5.6.2 Objetivos específicos.....	17

6. Metodología.....	18
6.1 Tipo y diseño de investigación	18
6.1.1 Tipo de investigación.....	18
6.1.2 Diseño de investigación	18
6.2 Población y muestra	18
6.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	18
6.4 Técnicas de Procesamiento de información.....	19
7. RESULTADOS	20
7.1 Presentación de resultados.	20-21
7.2 Análisis e interpretación.	22
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	23-24
9. CONCLUSIONES.....	25
9.1 Conclusiones	25
9.2 Recomendaciones	26
10. AGRADECIMIENTO.	27
11. Referencias bibliográficas	28-29
12. APÉNDICE Y ANEXO.....	30

1. TITULO

El Board Game en la expresión oral en
alumnos de primaria, I.E Virgen de
Guadalupe, Chimbote 2016

2. PALABRAS CLAVE:

Tema	Expresión Oral
Especialidad	Idiomas- Ingles

KEY WORDS:

Topic	Oral Expression
Specialty	Languages - English

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

OCDE			Líneas de Investigación
Área	Sub-área	Disciplina	
Ciencias Sociales	Ciencias de la educación	Educación general (incluye capacitación pedagógica)	Enseñanza de inglés y francés

3. RESUMEN DEL PROYECTO:

Ésta investigación tuvo la finalidad de aplicar “El Board Game para el desarrollo de la expresión oral en inglés en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote”, su propósito fue determinar cuánto influye el Board Game en el desarrollo del nivel de expresión oral en los alumnos del segundo grado de primaria. Es una investigación cuantitativa con diseño cuasi experimental. Se utilizó una escala valorativa de expresión oral del idioma inglés como instrumento para el recojo de la información con ayuda de una rúbrica. Los resultados obtenidos demuestran que se mejoró el nivel de expresión oral con la aplicación del Board Game, dado que éste método permitió a los alumnos estar seguros de sí mismos y desarrollar sus habilidades lingüísticas al expresarse espontáneamente en el idioma inglés.

Con la aplicación del pre test al grupo experimental se obtuvo tres niveles: el deficiente con un 42.1%, el nivel regular con un 42.1%, y el nivel bueno con un 15.8% teniendo como meta pasar a los alumnos de un nivel deficiente y regular a un nivel bueno y excelente. Y se logró con la aplicación del método, como resultado más de la mitad de los estudiantes pasaron a un nivel excelente con 63.2% y el nivel bueno con un 36.8%, de esta manera se comprobó que el método influyó de manera positiva en los alumnos, permitiendo la mejora y el desarrollo en la expresión oral del idioma inglés.

4. ABSTRACT:

The purpose of this project was to apply “The board game to develop student’s English speaking skill in second grade primary students in Chimbote Virgen de Guadalupe School” .The purpose was to determine how much influence has the Board Game in the English speaking skill in second grade primary students. It is a quantity investigation with a quasi-experimental design. It was used a value scale of English speaking Skill as an instrument to get information helping by a rubric. In the results we proved that it was improved the English speaking skill with the application of the board game, given that this method allowed the students to be confident in their selves and to develop their English speaking skill.

With the application of the pre-test to the experimental group, we obtained three levels: the deficient one with 42.1%, the regular one with 42.1% to and the good one with 15.8% aiming to move students from deficient and regular levels to a good and excellent level. And it was possible with the application of the Board Game, as a result most of the students were located at the excellent level with 63.2%, and the good level with 36.8%, in this way is was proved that this method influenced in a positive way in the students, allowing the improvement and development in the oral expression of the English language.

5. INTRODUCCIÓN

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

Para el presente estudio se han revisado algunas investigaciones tal como las siguientes sobre métodos en la enseñanza del idioma Inglés en la expresión oral.

Respecto a los métodos de enseñanza en la expresión oral, Nirmawati (2015) en su investigación “Improving student’s speaking skills through speaking board games” describe la experiencia que tuvo al aplicar dicho método en la enseñanza del idioma Inglés, planteándose el problema ¿cómo la expresión oral en los alumnos del VIII grado de SMP N13 Yogyakarta - Indonesia se puede mejorar a través de los board games? Durante la investigación aplico un pre- test a 34 alumnos del VIII grado considerando algunos indicadores de la expresión oral como, vocabulario, pronunciación, fluidez y entonación, obteniendo un 40% en los resultados. Para luego obtener un 80% de mejora en mencionados indicadores. La investigadora menciona que, el uso del board game permitió al estudiante ser más seguro de sí mismo, y más activo al hablar. Porque el juego proveyó un ambiente agradable donde los estudiantes pudieron usar el idioma de una manera divertida. Al respecto puedo comentar que el método del Board Game influyó de manera significativa en los alumnos por que permitió al alumno usar el idioma de manera activa en un ambiente acogedor.

En cuanto al significado del board game, Jhan (2014) en su blog Jhan’s blogger, primero define al juego como una actividad para divertirse, para luego definir el board game como un instrumento para atraer la atención de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el board game hace que el estudiante este más enfocado en el aprendizaje porque no se sienten forzados a aprender. También menciona algunas ventajas del board game como, la interacción y comunicación entre los estudiantes, la creación de un contexto significativo para el uso del idioma,

y ayuda a los estudiantes a aprender o poner atención en el nuevo vocabulario. Por lo tanto, puedo comentar que el board game facilita el aprendizaje en alumnos sin verse ellos mismos forzados a aprender sino a disfrutar de manera dinámica su aprendizaje.

Por otro lado, Kouicem (2015) en su investigación “The effect of classroom interaction on developing the learner’s speaking skill, menciona que mejorar la expresión oral de un segundo idioma es una tarea difícil. Para demostrar el idioma con exactitud y codificar los mensajes de los demás se requiere mucha experiencia y practica constante. Y la mejor manera de hacerlo – según la mayoría de los profesores – es fomentar la interacción verbal dentro del salón de clases. También se ha demostrado que, durante la interacción regular en el salón de clases, los estudiantes pueden reducir sus errores al hablar, producir nuevas formas gramaticales y palabras, por consiguiente, se fortalece su habilidad en el idioma. Además, ellos pueden poner a prueba sus hipótesis acerca de las formas del idioma y recibir una retroalimentación inmediata de parte de los profesores u otros compañeros si fuera necesario. Finalmente, el cuestionario aplicado a los estudiantes y profesores muestra que los estudiantes tienen mayores oportunidades de usar el idioma a través de interacciones donde se les muestra la manera de escuchar al profesor. Aun si hay algunos problemas que los alumnos muestran como timidez, ansiedad o estrés. El análisis muestra que esos problemas pueden reducirse progresivamente o desaparecer por completo. Al respecto yo puedo comentar que el efecto de la interacción en el uso del idioma dentro salón de clases es primordial para que alumno puede sentirse familiarizado y así mismo pueda usar el idioma de manera natural al momento de comunicarse.

Así mismo, Narro (2014) en la ciudad de Nuevo Chimbote, desarrolló una tesis titulada “Método Rassias para la expresión oral en alumnos de educación primaria” dicha tesis se realizó en la Institución Educativa Señor de la Vida en los alumnos del 5° grado A de primaria, dicha investigación buscó incrementar el nivel de las cualidades de expresión oral en el idioma inglés, convirtiendo dicha habilidad en una destreza. Ella describe que antes de la aplicación del método el 56,5% de los alumnos se encontraba en un nivel regular y el 43,5% en un nivel deficiente, lo que confirma la poca práctica de la habilidad comunicativa en el aula. Para luego obtener los siguientes resultados después de la aplicación del método, que el 60,9% de los alumnos alcanzaron un nivel muy bueno en la expresión oral, el 21,7% presentó un nivel bueno, el 8,7% en un nivel regular, mientras que el 8,7% alcanzó un nivel excelente. La investigadora menciona que el Método Rassias permitió a los alumnos desarrollar sus habilidades en expresión oral, mediante técnicas dramáticas comunicativas permitiendo que los alumnos se desenvuelvan libre de inhibiciones. Al respecto yo puedo comentar que éste método pudo influir de manera significativa y eficiente en el desarrollo de la habilidad comunicativa del idioma inglés ya que está basado en que el alumno pueda usar el idioma dentro y fuera del aula sin temor alguno.

5.1.2 Fundamentación científica

5.1.2.1 El Board Game

Es un juego mesa que cuenta con fichas movibles que van sobre un “tablero”; según las reglas. Algunos juegos están basados en una estrategia específica, pero la mayoría contiene un elemento de suerte; y algunos son pura casualidad sin ninguna estrategia.

Estos juegos usualmente tienen un objetivo que los jugadores quieren lograr. Los primeros Board Games representaron una batalla entre dos ejércitos, y algunos Board Games actuales aún están basados en defenderse de los jugadores con sus piezas, ganar una posición, o acumulación de puntos.

También, casi todos los Board Games son imitaciones de situaciones en la vida real. Y han sido usados para enseñar a los niños información y hechos básicos sobre el mundo en el cual viven. Provenzo, E (1990).

5.1.2.2 Enseñar con juegos

Los juegos son un ingrediente esencial para variar el ritmo del aprendizaje, relajarse, y motivar a los estudiantes. Usando los juegos, los estudiantes pueden participar activamente y disfrutar el aprendizaje. Ellos se sienten menos cohibidos cuando participan en un juego; a algunos no les importa cometer errores en el idioma durante el juego; más bien, están enfocados en comunicarse para obtener puntos o ganar. Esto hace que los juegos sean un camino excelente para construir fluidez.

A veces, para algunos estudiantes, la parte más difícil de jugar es entender cómo se juega. Cuando se planea presentar un nuevo juego, pensemos cuidadosamente como hacerlo. Demostrar, más bien que explicar, cuando se posible, y siempre dar instrucciones claras.

Se puede planear jugar al principio de una clase (romper el hielo o warm-ups), durante (para cambiar el ritmo), o al final (como cierre wrap-up). Los juegos deben enfocarse a los alumnos en el contenido de la clase, hacer una revisión, o simplemente como una actividad que es una manera agradable de practicar y hacer uso del objetivo de la clase. Lindsay, P. (2014).

5.1.2.3 Agrupación de estudiantes

Según Harmer, J (2002) no hay un límite real de la manera en que los docentes pueden agrupar a los estudiantes en un salón de clase, aunque algunos factores como mucho alumnado, mobiliario fijado y las diferentes actitudes de los estudiantes pueden causar problemas. Sin embargo, enseñar una clase a un grupo completo permite que los estudiantes trabajen por sí mismo, o hacer que realicen tareas en parejas o grupos; todo tiene sus propias ventajas y desventajas; cada una es más o menos apropiada para diferentes actividades.

5.1.2.4 Trabajo en grupo:

En general, es posible decir que grupos pequeños de cinco estudiantes causa una gran participación que grupos grandes. Son grupos suficientemente reducidos para una interacción interpersonal real.

· Ventajas:

- Aumenta la comunicación en cada estudiante.
- Permite al estudiante ser más autónomo al tomar sus propias decisiones en grupo sin la presencia del docente.
- Aumenta las habilidades de cooperación y negociación.

· Desventajas:

- Probablemente sea ruidoso.
- No todos los estudiantes se sienten cómodos estar en grupos.
- Toma más tiempo en organizarlos.

5.1.2.5 Preparación

Todo lo que necesitamos es: papel, cartulina, tijeras, goma, lapiceros, lápices, plumones y una regla para elaborar los tableros y las piezas del juego.

Algunos de los juegos son muy simples y fáciles de aprender que pueden ser disfrutados por los niños. Otros son más complicados para aprender y dominar. Pero lo divertido de éste método es que uno mismo puede crear sus propios juegos según los temas que se enseñará, teniendo en cuenta también las necesidades del alumno.

Una vez que se ha realizado los tableros, empecemos a familiarizarnos con él y establecer reglas, condiciones y premios de juego. Mientras el juego sea más divertido y no muy complicado, los estudiantes llegarán a estar interesados en él y querrán jugar una y otra vez. Provenzo, E (1990).

5.1.2.6 Ejecución

Según Provenzo, E (1990) presenta la forma tradicional y sencilla de ejecutar el board game.

- **Los jugadores:**

El número sugerido de jugadores o la mejor combinación de los mismos, deben estar fijados según la descripción del juego, conjuntamente con las direcciones y reglas del juego que el docente haya fijado antes.

- **Las fichas:**

Tradicionalmente, piedras, semillas, madera, marfil, monedas, botones y canicas están entre la mayoría de los objetos que han sido usados como piezas en los board games a través de mundo. Pero se puede elegir las fichas que sean más atractivas para los estudiantes.

- **El dado:**

Un dado es usualmente un cubo pequeño de seis lados, hecho de marfil o plástico, que está marcado con seis

puntos en sus lados. Estos dados son usados para determinar los movimientos del juego. También se usan un par de estos según el juego lo permita.

5.1.2.7 Ventajas

Según Jhan (2013). Hay muchas ventajas usando el board game en el salón de clase. Estos son:

1. Son motivadores y desafiantes.
2. Aprender un idioma requiere a un gran esfuerzo.
3. Ayuda a los estudiantes a prolongar el esfuerzo de su aprendizaje.
4. Provee la práctica del idioma en varias habilidades, expresión oral, comprensión oral, comprensión de textos.
5. Anima a los estudiantes a interactuar y comunicarse.
6. Crea un contexto significativo para el uso del idioma.
7. Significa una competencia amigable y mantiene a los estudiantes interesados en el aprendizaje del idioma.
8. Ayuda a aprender e interactuar más fácil con el nuevo vocabulario.

Las razones en escoger el board game como un método educacional para enseñar la expresión oral a niños son:

1. El board game hace que la enseñanza sea más divertida. Los niños están dispuestos a estar en la clase, sin verse obligados a estarlo.
2. El juego tiene una razón ser, un resultado, para que los alumnos jueguen deben decir cosas ellos tienen una razón para comunicarse más que solo repetir cosas mecánicamente. Sin embargo, ellos quieren saber y aprender más.
3. Los estudiantes usan el idioma todo el tiempo durante el board game.
4. Ellos están inmersos en la repetición continua, es la raíz de la habilidad, puede ser aburrido, pero gracias al board game, es divertido.

5. Si usamos el board game para revisar dos o tres temas cada clase, como también enseñar el nuevo vocabulario, imagina cuan bien los estudiantes realizarán sus exámenes, y cuan orgullosos se sentirán.

La filosofía de ánimo incorporado en este board game permite a todos los estudiantes, incluyendo los menos aplicados en el curso, ganen confianza. Este método hace que el estudiante, incluso uno mismo como docente, esté más motivado y sea optimista; y uno puede realmente hacer la diferencia ayudando a los estudiantes a sentirse estimados para que se sean exitosos en todos los aspectos de su vida.

5.1.2.8 La expresión Oral

Según las Rutas del Aprendizaje la expresión oral está íntimamente ligada a la comprensión oral y se da en forma paralela. La expresión oral comprende habilidades como saber aportar información, emitir opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

Así mismo Baralo (2000) menciona que la expresión oral es una habilidad lingüística que no tiene sentido sin la comprensión, sin el procesamiento de lo escuchado.

5.1.2.9 Adquisición del lenguaje

También se cita a Gómez Flores (2010) y describe que ha demostrado que los seres humanos poseemos disposiciones innatas que nos permiten adquirir y desarrollar una modalidad oral del lenguaje. Desde niños aprendemos a hablar por contacto social. En la medida que vamos adquiriendo palabras, vamos construyendo la gramática de la lengua. Es decir, pasamos por el proceso de construcción de palabras, a frases y luego a oraciones. Aprendemos a ordenar palabras en la estructura sintáctica del idioma que adquirimos (inglés como segunda lengua)

La interacción oral en el aula se produce cuando los estudiantes en dialogo con sus compañeros y/o con el docente construyen el aprendizaje de manera conjunta a través de canales diversos. (El uso del board game)

Finalmente, para lograr favorecer las interacciones es importante proponer situaciones comunicativas diversas y significativas, siempre de una manera graduada en cuanto al nivel de complejidad y dificultad. Podemos proponer actividades sencillas y con temas cercanos para ayudarlos a ganar mayor seguridad y confianza, e ir aumentando la complejidad de textos y temas a medida que observemos un mayor dominio.

5.1.2.10 Introducción a la didáctica de un segundo idioma

El enfoque comunicativo de la enseñanza de una lengua extranjera prevé el desarrollo de la capacidad del alumno para realizar un uso adecuado y correcto de la segunda lengua con el objeto de comunicarse de forma efectiva.

La formación de la competencia comunicativa tiene por objeto desarrollar de manera simultánea y paralela toda serie de competencias relacionadas entre sí. Solo se mencionaré 3 competencias:

- La competencia gramatical.
- La competencia discursiva.
- La competencia social.

En dicho planteamiento docente se torna esencial precisar las necesidades y los objetivos de los reales. Si los contenidos y las actividades de formación propuestos no corresponden con las expectativas del alumno, se produce inevitablemente la pérdida de motivación en cuanto al estudio. También se debe tener en cuenta las cuatro habilidades comunicativas (las de la

compresión auditiva, expresión oral, comprensión oral y expresión escrita) ya que también están inmersas en la adquisición de un segundo idioma. Estas habilidades se dividen de la siguiente manera: escuchar 45%, hablar 30%; leer 16%, escribir 9%.

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades lingüísticas que se deben necesariamente dominar para poder comunicarnos con eficacia en todas las situaciones posibles. Pero este proyecto está enfocado en desarrollar la segunda habilidad que es la expresión oral. Se desarrollará el modelo teórico y la didáctica de la expresión oral en un segundo idioma. Drosdov, T (2003).

5.1.2.11 Modelo teórico y didáctica de la expresión oral

Las situaciones comunicativas en las que se ejercita la habilidad de la expresión oral pueden ser de tres tipos.

- La comunicación singular (monólogo)
- La comunicación dual (diálogo); y
- La comunicación plural (interacción multipersonal).

La didáctica de la expresión oral se fundamenta en dos consideraciones. Por un lado, debemos de tener muy claro el objetivo de éste aspecto de la formación lingüística que consiste en conseguir mediante el procedimiento de ejercitación continuada que la expresión oral sea correcta y fluida. Por otro lado, hemos de reconocer que la consecución de este objetivo es un proceso largo y complejo.

El sistema de ejercicios de destrezas oral engloba dos vertientes. Se trata en primer lugar de desarrollar las habilidades de la producción/articulación acústica del discurso (pronunciación, acentuación y entonación. Dicha tarea constituye el objetivo primordial en los cursos de iniciación.

El segundo tipo de ejercicios tiene por objeto el desarrollo de la expresión oral propiamente dicha. Los didactas aconsejan iniciar la aproximación a la pronunciación «extranjera» a partir de la lengua materna del alumno. Esto quiere decir, buscar sonido fonológico que se aproxime a la nueva palabra que se presentara al estudiante. Drosdov. T (2003)

5.1.2.12 Tipología de ejercicios de expresión oral

En cuanto a la didáctica de la formación de la destreza de la expresión oral, se distinguen dos modalidades de ejercicios, que son: los pre-comunicativos, o estructurales, y los comunicativos.

Las actividades *pre-comunicativas* ponen énfasis en la asimilación de las estructuras gramaticales y léxicas.

El grado de la complejidad y de la libertad expresiva suele variar. Si en la primera fase del trabajo lo que se persigue es asegurar la comprensión y la asimilación consciente de los temas, en la segunda etapa, la del entrenamiento, se busca fomentar la oportunidad del empleo de los mismos en contextos discursivos.

Dentro del marco de *ejercicios comunicativos* se ejercita la capacidad de producir mensajes comprensibles, generando significados propios. Por ejemplo: preparar, por parte del alumno una frase o expresión del objeto de estudio que sea significativo.

Finalmente, se aconseja que su realización se consecutiva y progresiva, ya que a partir solo de ejercicios estructurales los alumnos difícilmente llegarías a utilizar los contenidos estudiados en situaciones reales de comunicación.

5.1.2.13 Sistema de ejercicios de expresión oral

Sistema de ejercicios pre comunicativos de audición y de articulación:

Según Drosdov, T (2003) estos son los sistemas de ejercicios:

- Escuchar. Escuchar e imitar al profesor.
- Escuchar y reconocer un determinado sonido.
- Escuchar y repetir pausadamente.
- Escuchar y repetir simultáneamente con el locutor/profesor.
- Escuchar leyendo.
- Escuchar y repetir leyendo.
- Escuchar, imitar y grabar. Comparar la pronunciación del alumno con la del docente.
- Escuchar y escribir.
- Escuchar leyendo. Poner el acento.
- Escuchar diálogos con distintos tipos de modelos de entonación. Repetirlos.

Ejercicios comunicativos de expresión oral: nivel elemental:

- Establecer y mantener comunicación con otras personas. Se realiza en grupos de 2, 3 o 4 personas, previa presentación de contenidos, por parte del profesor.
- Saludo y despedida (trabajar en función a las necesidades del alumno)
- Presentación personal.
- Fórmulas para solicitar ayudar, pedir ayuda o disculparse.
- Formulas establecidas para felicitar.
- Imitación y escenificación de las situaciones comunicativas

5.1.2.14 Corrección de errores

En primer lugar, se debe postular el criterio de prudencia a la hora de corregir al alumno. Distinguimos la corrección inmediata, instantánea y diferida en el tiempo. Ambas tienen ventajas e inconvenientes.

Así, la corrección inmediata posiblemente es la adecuada para la etapa de fomento y consolidación de los hábitos de la pronunciación. No obstante, la técnica de corrección inmediata, ejercida durante una intervención prolongada, puede bloquear al alumno, lo que cual resulta impropia. En este caso, el procedimiento docente apropiado sería aplicar la técnica de corrección diferida.

Ésta consiste en el seguimiento, selección y anotación de los errores más representativos o repetitivos de la intervención, para poder proceder luego a su aclaración y corrección, seguidas de la ejercitación del modelo correcto.

Finalmente, en función de la tipología del curso y del nivel de aprendizaje, se apuntan y se trabajan bien todos los errores o bien solo los errores conceptuales más graves. Drosdov, T (2003)

5.2 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se justifica porque tiene relevancia social pues permitirá conocer la influencia que tiene el uso del board game en la expresión oral en los alumnos de primaria de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe, Chimbote. Así mismo tiene implicancias prácticas al demostrar el desarrollo de este método, donde los alumnos pondrán a prueba sus habilidades al expresarse en un segundo idioma. La guía del docente durante la interacción de los alumnos con el board game, y como esta influye gradualmente en la expresión oral.

Finalmente, tiene justificación científica porque se organizará los aportes de autores en trabajos anteriores de investigación, como teorías y

resultados de dichas investigaciones, y se puede usar en las Instituciones Educativas donde se requiera afianzar la expresión oral en el idioma Inglés.

5.3 PROBLEMA

Por observaciones y referencias anecdóticas, se tiene conocimiento que en ocasiones los alumnos se sienten intimidados o temerosos durante la clase de inglés, especialmente cuando se trata de expresarse en mencionado idioma, ya sea el caso porque olvidaron como se pronuncia una palabra, el temor a equivocarse o incluso la falta de tacto del docente al corregir al alumno cuando comete un error. Generando que los estudiantes estén menos motivados a aprender el idioma inglés.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje algunos docentes aún siguen con concepto de enseñar solo gramática, llenando el cuaderno con temas que son poco significativos para los alumnos, limitando el enfoque comunicativo donde el alumno pueda expresar temas de su interés y según sus necesidades en un contexto significativo.

De lo expuesto anteriormente se puede observar que los alumnos muestran poco entusiasmo en las clases de inglés y tienen dificultades para expresarse en dicho idioma. Por lo que se plantea la siguiente interrogante: ¿En qué medida el Board Game influye en la expresión oral en alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote 2016?

5.4 CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

5.4.1 Definición conceptual

a) El board Game:

Es un juego mesa que cuenta con fichas movibles que van sobre un “tablero”; según las reglas. Algunos juegos están basados en una estrategia específica, pero la mayoría contiene un elemento de suerte; y algunos son pura casualidad sin ninguna estrategia.

b) La expresión Oral:

La expresión oral comprende habilidades como saber aportar información, emitir opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuál no.

5.4.2 Definición Operacional

a) El board Game:

Esta variable se trabajará haciendo uso de sesiones de aprendizaje que se realizarán durante las clases de inglés

b) La expresión Oral:

Esta variable se trabajará haciendo uso del board game. Se realizarán ocho sesiones de aprendizaje donde los alumnos demostrarán sus destrezas al comunicarse en inglés jugando.

5.4.3 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
El Board Game	Practica de habilidades	Recuerda las palabras o frases cuando el profesor de lo pide.	¿Recuerdas las palabras o frases durante la clase?
		Comprende las palabras o frases según el contexto.	¿Comprendes el significado de las palabras o frases según el contexto?
		Reconoce palabras o frases escritas en los textos.	¿Reconoces las palabras o frases escritas en los textos?
	Interacción	Siente confianza al estar en el grupo	¿Te sientes a gusto al trabajar el grupo?
		Promueve la participación en el grupo	¿Promueves la participación en tu grupo?
		Participa en clase sin intimidación hacia el profesor.	¿Participas en clase sin intimidación hacia el profesor?

	Motivación	Muestra interés por aprender el inglés.	¿Muestras intereses por aprender el inglés?
		Presta atención a la explicación del profesor.	¿Prestas atención durante la clase?
		Cumple las asignaciones en la clase satisfactoriamente.	¿Cumples las asignaciones en la clase satisfactoriamente?
		Expresa sentimientos de superación al aprender inglés.	¿Sientes que aprendes inglés?

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Expresión Oral	Vocabulario	Expresa palabras o frases correctamente.	¿Expresa palabras sencillas correctamente?
		Utiliza expresiones cotidianas en el salón de clases	¿Utiliza expresiones cotidianas adecuadamente?
	Pronunciación	Repite las palabras o expresiones.	¿Repite palabras o frases con buena pronunciación?
		Entona adecuadamente las palabras o frases	¿Entona adecuadamente las palabras o frases?
	Comunicación	Participa en intervenciones orales dirigidas por el profesor	¿Participa en intervenciones orales sin equivocarse?
		Comenta una ilustración	¿Comente una ilustración sin equivocarse?

		Responde a preguntas sencillas con seguridad	¿Responde a preguntas sencillas con seguridad?
		Realiza diálogos sencillos.	¿Realiza diálogos sencillos con fluidez?
	Corrección de errores	Identifica y corrige sus errores inmediatamente	¿Identifica y corrige sus errores inmediatamente?

5.5 HIPÓTESIS

El Board Game influye significativamente en la expresión oral del idioma inglés en los alumnos de primaria en la I. E Virgen de Guadalupe, Chimbote, 2016.

5.6 OBJETIVOS

5.6.1 Objetivo general

Determinar la influencia del Board Game en la expresión oral en los alumnos de primaria en la I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote 2016.

5.6.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel en la expresión oral en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, antes de la aplicación del método el Board Game.
- Identificar el nivel en la expresión oral en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, después de la aplicación del método el Board Game.
- Comparar los niveles en la expresión oral del idioma Inglés en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe.

6. METODOLOGÍA

6.1 Tipo y diseño de investigación

6.1.1 Tipo de investigación

- Experimental porque se manipula la variable dependiente.

6.1.2 Diseño de investigación

- Cuasi experimental con grupos intactos con pre y post test en el grupo control y experimental, según Hernández (2014)

G1 O1 X O2
G2 O3 -- O4

Dónde:

G1=grupo experimental

G2= grupo control

O1 X O3= pre prueba

X= estimulo

--= sin estimulo

O2-O4= post prueba

6.2 Población y muestra

La población estuvo constituida por alumnos del 2do grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe. Se trabajará con dos grupos: La sección “A” (Grupo experimental) conformada por 8 niñas y 11 niños haciendo un total de 19 alumnos y la sección “B” (Grupo control) conformada por 10 niñas y 9 niños haciendo un total de 19 alumnos, teniendo como total 38 alumnos para realizar este trabajo de investigación.

6.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Técnica	Instrumento
La observación	Escala valorativa de expresión oral del idioma inglés
	Rúbrica para evaluar expresión oral

Escala valorativa de expresión oral del idioma inglés

Este instrumento fue elaborado para la siguiente investigación con el fin de recolectar los datos necesarios para esta investigación.

Fue validada por dos expertos en la enseñanza del idioma inglés. Esta escala valorativa cuenta con 4 dimensiones: Vocabulario, Pronunciación, Comunicación y Corrección. Y nueve ítems. También cuenta con cuatro niveles para evaluar la expresión oral, estos niveles son: Excelente, bueno, regular y deficiente.

Rúbrica para evaluar expresión oral

Esta rúbrica fue elaborada para la siguiente investigación con el fin de ser más específicos al momento de evaluar, ya que detalla cada nivel con una descripción y un puntaje que permite medir el nivel de expresión oral en los alumnos.

Esta rúbrica permitió tener datos exactos durante la aplicación de la escala valorativa en el pre y post test. Los datos obtenidos se registraron en SPSS para su procesamiento estadístico.

6.4 Técnicas de Procesamiento de información

La técnica utilizada para recolectar información fue una escala valorativa, que se utilizó para evaluar la expresión oral. Así mismo el uso de una rúbrica de expresión oral. También SPSS para ingresar los datos con uso de paquetes estadísticos, se presentaron los resultados en tablas y figuras, analizar y describir la información por variables.

Se realizó el ingreso de datos con el uso de SPSS, se presentaron los resultados en tablas y figuras analizando y describiendo la información por variables.

Se realizó la discusión de resultados relacionando con los antecedentes y el marco teórico y se procesó de acuerdo a los objetivos y variables. Los datos se presentaron usando técnicas estadísticas y los resultados se colocaron en tablas y figuras de acuerdo a los objetivos.

7.RESULTADOS

7.1 Presentación de resultados.

Tabla 1: Resultado del nivel de expresión oral en el grupo experimental y control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, antes de la aplicación del método el Board Game.

Expresión oral	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Fi	%	Fi	%
Deficiente	8	42.1	3	15.8
Regular	8	42.1	10	52.6
Bueno	3	15.8	6	31.6
Excelente	0	0	0	0
Total	19	100.00	19	100.00

Fuente: Aplicación de la escala valorativa de Expresión Oral del Idioma Ingles.

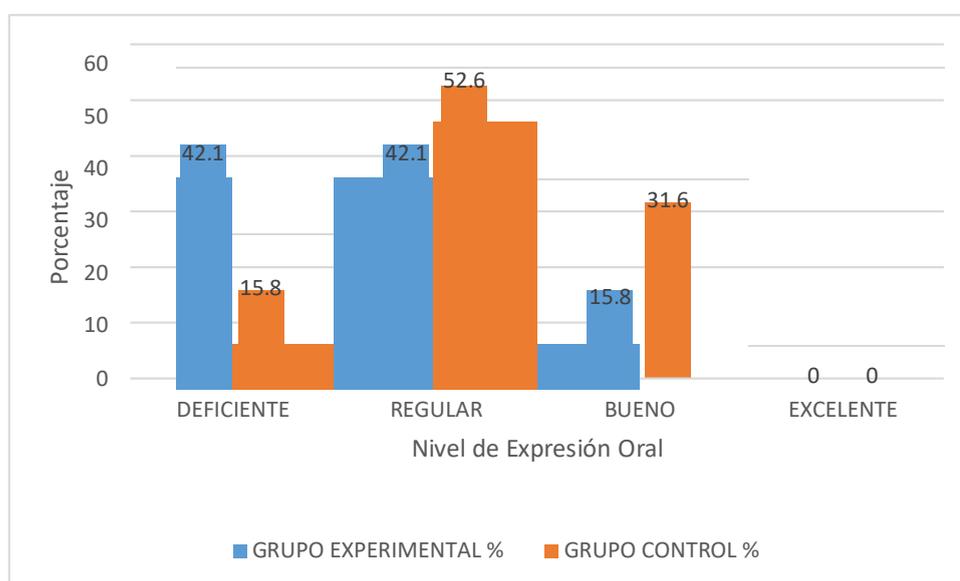


Figura 1: Nivel Expresión Oral antes de la aplicación del método.

Fuente: Tabla 1

En la tabla 1 y figura 1 se observa los siguientes resultados. En el nivel deficiente en el grupo experimental tenemos un 42.1 % y en el grupo control un 15.8 %. En nivel regular en el grupo experimental tenemos un 42.1% y en el grupo control un 52.6%. Y en el nivel bueno en el grupo experimental un 15.8% y en el grupo control un 31.6%. Se concluye que más de la mitad de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en los niveles deficiente y regular con un 42.1% y solo un 15,8% en el nivel bueno.

Tabla 2: Resultado del nivel de expresión oral en el grupo experimental y control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, después de la aplicación del método el Board Game.

Expresión Oral	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Fi	%	Fi	%
DEFICIENTE	0	0	0	0
REGULAR	0	0	13	68.4
BUENO	7	36.8	6	31.6
EXCELENTE	12	63.2	0	0
Total	19	100.00	19	100.00

Fuente: Resultado de la aplicación del Board Game.

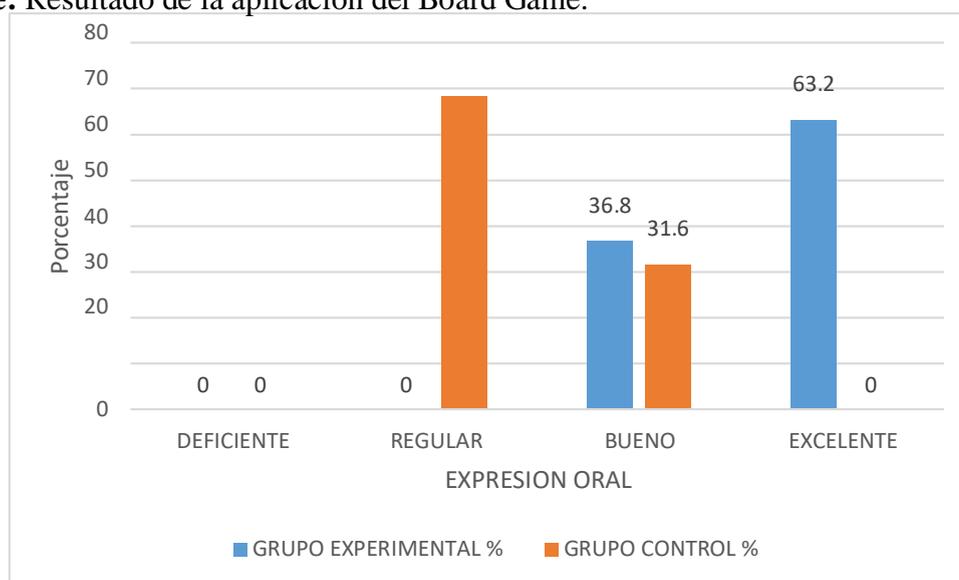


Figura 2: Nivel de Expresión Oral después de la aplicación del método.

Fuente: Tabla 2

En la tabla 2 y figura 2 se observan los siguientes resultados. En el nivel regular en el grupo experimental se tiene un 0% y en el grupo control aún se observa un 68.4%. En el nivel bueno en el grupo experimental se observa un incremento con un 36.8% mientras el grupo control se mantiene con un 31.6. En el nivel excelente en el grupo experimental se tiene un 63.2% y en grupo control un 0%. Se concluye que más de la mitad de los alumnos ascendió a un nivel excelente con un 63.2% y un nivel bueno con un 36.8%, observando que el método influyó significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos.

Tabla 3: Resultado de la influencia del Board Game en la expresión oral del idioma Inglés en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe.

Estadísticas de muestras emparejadas			
	Media	N	Desviación estándar
G.E POST	31.32	19	4.785
G.E. PRE	13.47	19	4.452
G.C POST	16.74	19	4.998
G.C PRE	16.26	19	4.605
G.E POST	31.32	19	4.785
G.C POST	16.74	19	4.918

Estadístico de diferencia de medidas		
	Media	Desviación estándar
G.E POST - G.E. PRE	17.842	5.580
G.C POST- G.C PRE	0.474	5.531
G.E POST- G.C POST	14.579	7.167

7.2 Análisis e interpretación.

En la tabla 3 se observa los siguientes resultados: El grupo experimental en el post test se obtiene una media de 31.32 con una desviación estándar de 4.785 y en el pre test y una media de 13.47 con una desviación estándar de 4.452; obteniéndose una diferencia de media de 17.842 con desviación estándar de 5.80.

El grupo control en el post test se obtiene una media de 16.74 con una desviación estándar de 4.998, y en el pre test una media de 16.26 con una desviación estándar 4.605; obteniéndose una diferencia de media de 0.474 con desviación estándar de 5.531.

Entre el grupo control y experimental se observa los siguientes resultados: el grupo experimental en el post test se obtiene una media de 31.32 con una desviación estándar de 4.785 y en el grupo control con una media de 16.74 con una desviación estándar 4.918; obteniéndose una diferencia de media de 14.579 con desviación estándar de 7.167.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El siguiente trabajo de investigación buscaba determinar la influencia del Board Game en la expresión oral en los alumnos de primaria, I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote. Se aplicó un pre y post test al grupo experimental y control. En el pre test en el grupo experimental los alumnos obtuvieron tres niveles, el nivel deficiente con un 42.1%, el nivel regular un 42.1% y el nivel bueno un 15.8%. Y en el post test se obtuvo mejores resultados ubicando a más de la mayoría de los alumnos en el nivel excelente con un 63.2% y en el nivel bueno con un 36.8%, validando la eficacia del método en la expresión oral.

El propósito de esta investigación fue que los alumnos desarrollen y mejoren su habilidad en la expresión oral, para ello se aplicó este método el Board Game como un juego, permitiendo a los alumnos comunicarse en inglés usando palabras y expresiones sencillas al describir imágenes, como también preguntar y responder preguntas significativas con ayudas visuales, lo cual permitió al alumno sentir más confianza al momento de expresarse en inglés sin temor a equivocarse. Y es lo que plantea Lindsay, P. (2014) el juego permite a los alumnos participar activamente y disfrutar su aprendizaje.

Durante la aplicación de la propuesta los alumnos mostraron mucho entusiasmo por ser este un juego interactivo. Los alumnos ayudaron con la formación de los grupos de trabajo, y prestaron atención a las indicaciones del juego. También se les explicó la manera en cómo debían describir las imágenes y responder las preguntas. Mientras los alumnos jugaban se observó algunos problemas en la pronunciación y fue ahí donde se resaltó el trabajo del docente como guía y facilitador del curso. Según Drosdov, T (2003) existen 2 maneras de corrección la inmediata y diferida en el tiempo. En esta situación se utilizó la corrección inmediata permitiendo al alumno corregir su error durante el juego y no al final. Al transcurrir las semanas los temas en el Board Game iban cambiando según la sesión de las clases, pero asegurándose que los temas anteriores hayan sido comprendidos y asimilados. Es ahí donde se observa que algunos alumnos después de haber estado en un nivel deficiente y regular con un

42.1% pasaron a un nivel excelente con un 63.2% y también aumento el nivel bueno obteniendo un 36.8%.

Esta investigación se validó en las varias y algunas mencionadas investigaciones que plantean el uso del Board Game como método didáctico para desarrollar y mejorar la habilidad en la expresión oral en el idioma inglés como segunda lengua.

Finalmente, el siguiente trabajo de investigación tuvo como propósito aplicar el método del Board Game durante las clases de inglés para que los alumnos desarrollen y mejoren sus habilidades comunicativas. Sin embargo, así como se aplicó este método, se podrían aplicar otros métodos siempre y cuando tengan el fin de desarrollar y mejorar la expresión oral.

9. CONCLUSIONES

9.1 Conclusiones

- Se identificó el nivel de expresión oral con la aplicación de una escala valorativa de expresión oral del idioma inglés al grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, antes de la aplicación del método el Board Game. Porque, el grupo experimental en el pre test se obtiene un 42.1% en el nivel deficiente, un 42.1% en el nivel regular y un 15.8% en el nivel bueno reflejando la carencia de expresión oral en el aula. Y en el grupo control en el pre test se obtiene un 15.8% en el nivel deficiente, un 52.6% en el nivel regular y un 31.6% en el nivel bueno.
- Se identificó el nivel de expresión oral en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, después de la aplicación del método el Board Game. Porque, el grupo control en el post test se obtiene un 68.4% en el nivel regular y un 31.6% en el nivel bueno. Mientras que en el grupo experimental en el post test se obtiene 36.8% en el nivel bueno y un 63.2% en el nivel excelente, observando que el método influyó significativamente en los alumnos en la expresión oral del idioma inglés.
- Se comparó los niveles en la expresión oral del idioma Inglés en el grupo experimental y grupo control en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe. Porque en el grupo control se evidencia un 68.4% en el nivel regular y un 31.6% en el nivel bueno no mostrando algún aumento significativo en el nivel. Pero, en el experimental se obtuvo un 36.8% en el nivel bueno y un 63.2% en el nivel excelente evidenciando un incremento significativo en la expresión oral en el idioma inglés.

9.2 RECOMENDACIONES

- Investigar y proponer métodos novedosos para ayudar a los alumnos a mejorar y desarrollar sus habilidades en la expresión oral en el idioma inglés de manera significativa.

- Enriquecer esta propuesta pedagógica con futuras investigaciones que generen interés en los alumnos al mejorar y desarrollar la expresión oral durante las clases de inglés.

- Seguir fomentando la investigación en los alumnos de la Facultad de Educación y Humanidades, para desarrollar propuestas que permitan el aprendizaje significativo en los alumnos durante las clases de inglés.

10. AGRADECIMIENTO.

- A la Dr. Olga Gabancho Glenni por su importante aporte, guía, seguimiento en este proyecto de investigación, resaltando así su profesionalismo en la materia.
- Al Director de la I.E Virgen de Guadalupe Lic. Martin Ríos por permitirme aplicar mi propuesta pedagógica en los alumnos del 2º grado de primaria.
- A las personas quienes brindaron su apoyo inmediato e ideas para mejorar y desarrollar este trabajo de investigación.

11. Referencias bibliográficas

- Drosdov, T (2003) *Aprender una segunda lengua: Metodología de la enseñanza y del aprendizaje*, Barcelona, España: Mundi Prensa.
- Hernández, R (2014) *Metodología de la Investigación*, McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Jhan (2014) *Increasing Students Speaking Ability through Board Games for the Eight Grades*. Recuperado de <http://fauzanbachrie.blogspot.pe/2012/11/skripsi-bahasa-inggris-increasing.html> Consultado el 15 de Abril del 2016
- Harmer, J (2002) *The practice of English Language Teaching*, Uk, 3rd Edition: Longman Cambridge.
- Kouicem, K (2015) *The effect of classroom interaction on developing the learner's speaking skills*. Tesis en Maestría no publicada, Universidad de Constantine, Algeria
- Lindsay, P. (2014) *Teaching English Worldwide*. California, US: ALTA English Publisher, Inc.
- Narro, F (2014) *Método Rassias para la expresión oral en inglés en alumnos de educación primaria*. (Tesis de pregrado). Universidad San Pedro, Nuevo Chimbote, Perú.
- Nirmawati, L. (2015) *Improving student's speaking skills through speaking board games*. Tesis de Licenciatura no publicada, Universidad del estado de Yogyakarta, Indonesia.
- Provenzo, E (1990) *Favorite board games you can make and play*. New York, US: Dover publications, Inc.

Rutas del Aprendizaje (MINEDU 2015), ¿Qué y Como aprenden nuestros estudiantes? Fascículo 2- Compresión y expresión oral de textos orales.

12. APÉNDICE

Y

ANEXO

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA –
IDIOMAS



El Board Game en la Expresión Oral en alumnos del segundo
grado de primaria, 2016
(Propuesta Pedagógica)

Autor:

Br. FRANCO ARZAPALO, Duber Antonio

Asesora:

Mg. SANCHEZ LORA, Mercedes

Nuevo Chimbote – Perú

2019

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta pedagógica es parte de un proyecto de investigación titulado “El Board Game en la expresión oral en alumnos de primaria, I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote 2016.

La población con la que se trabajara serán 19 alumnos del 2 grado A. Se aplicaran ocho sesiones de clases debidamente implementadas con el fin de validar el proyecto durante las clases de inglés. Este método ayudara a los alumnos a incrementar su habilidad en la expresión oral, ya que por ser un juego interactivo permite la socialización y comunicación entre los alumnos de manera divertida, más aun en un nuevo idioma como el inglés.

Este método permite al alumno realizar conversaciones cotidianas, responder a preguntas sencillas, describir situaciones, como gustos y disgustos, actividades que se realizan dentro y fuera del colegio, mencionar algunas profesiones, entre otros temas que ayudaran al alumno a comunicarse en el idioma inglés, según su edad.

Finalmente, el board Game influye en el aprendizaje de alumno de manera didáctica, permitiendo al alumno a aprender significativamente y no solo porque tiene que aprender. El objetivo final es que el alumno se comunique en ingles seguro de sí mismo.

PROPUESTA PEDAGOGICA

1. **TITULO:** El Board Game en la expresión oral del idioma inglés.

2. **AUTOR:** Duber Antonio Franco Arzapalo

3. **LUGAR:** I.E Virgen de Guadalupe

4. **POBLACIÓN Y MUESTRA:**

La población se compone por estudiantes del 2do grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe. Se trabajará con dos grupos: sección “A” (Grupo experimental) y sección “B” (Grupo control). La sección “A” consta de 8 niñas y 11 niños haciendo un total de 19 alumnos, y la sección “B” con 10 niñas y 9 niños haciendo un total de 19 alumnos. Por ende, se puede decir que la población consta de 38 alumnos.

5. **DURACIÓN:** 6 meses

6. **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA:**

Vigotsky (1934) Otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”*. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Finalmente, en su teoría constructivista, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad natural aumentando continuamente lo que Vigostky llama *“zona de desarrollo próximo”*.

Lia, A (2014) Argumenta que el uso del board game mejora la confianza de los alumnos y los hace más activos al expresarse porque este método provee un ambiente amigable donde los alumnos pueden aprender un segundo idioma de una manera divertida. También aprenden como usar las expresiones del idioma con na

entonación y pronunciación correcta. Así mismo la implementación del board game en la expresión oral ayuda a los alumnos a aprender expresiones en diferentes temas cercanos a su realidad. Aprenden la pronunciación del nuevo vocabulario y al mismo tiempo lo ponen en práctica a través del board game.

Finalmente, todos los alumnos tienen más oportunidades de hablar y mejorar su participación así el docente no tiene la necesidad de hablar mucho en clase.

Jhan (2013) Comenta que el board game se define como un instrumento que es usado para atraer la motivación del estudiante siguiendo el proceso de enseñanza aprendizaje, porque el board game hace que los alumnos estén más enfocados en el aprendizaje, porque ellos no sienten que están siendo forzados a aprender. El board game es un método que da muchas oportunidades al docente como también a los alumnos.

Finalmente, este método aumenta la motivación del alumno en aprender inglés, especialmente en la habilidad de la expresión oral y usado tanto dentro del salón de clases como fuera de ella.

7. OBJETIVOS:

GENERAL:

Aplicar el método del board game en las clases de inglés con los alumnos del 2° grado de primaria de la I.E Virgen de Guadalupe, Chimbote.

ESPECIFICO:

- a. Emplear preguntas para saber la hora.
- b. Mencionar actividades de rutina.
- c. Practicar la pronunciación de algunas profesiones.
- d. Describir prendas de vestir.
- e. Describir lo el alumno está vistiendo.
- f. Describir actividades que se realizan en el momento.
- g. Mencionar deportes y juegos empleando buena pronunciación.
- h. Mencionar actividades que se realizan en el tiempo libre

8. DESCRIPION DE LA PROPUESTA:

En primer lugar, esta propuesta se iniciará aplicando un pre test, con el propósito de identificar los prerrequisitos que posean los estudiantes acerca del nivel de la expresión oral.

En segundo lugar, se diseñará 8 sesiones de clase de acuerdo a las capacidades programadas en la unidad de aprendizaje, estas sesiones se desarrollarán aplicando el método del board game en el grupo experimental, las sesiones de aprendizaje comenzarán a desarrollarse en el mes de octubre- 2016.

Luego se obtendrán los resultados de las sesiones para determinar cuánto influyó el método en la expresión oral, estos resultados serán ingresados a SPSS para presentar los resultados en cuadros gráficos, analizar y describir la información por variables.

9. CONCRECIÓN DE LA PROPUESTA:

9.1 COMPETENCIA:

Expresa sus ideas sobre sí mismo y aspectos cercanos a su realidad mediante el board game para desarrollar una pronunciación y entonación adecuada, demostrando respeto por las ideas de los demás en el proceso interactivo.

9.2 CAPACIDADES:

- a. Mencionar la hora, preguntar ¿Qué hora es?
- b. Hablar acerca de actividades diarias.
- c. Preguntar y responder acerca de los centros de trabajo e identificar ocupaciones.
- d. Identificar y hablar acerca de prendas de vestir. Hablar acerca de posesión.
- e. Identificar y hablar acerca de las prendas de vestir.
- f. Hablar acerca de actividades que suceden en el momento.
- g. Hablar acerca de deportes y juegos. Preguntar y responder acerca de las acciones que suceden en el momento.
- h. Hablar acerca de las actividades que están sucediendo en el momento.

10. PROGRAMACION DE LAS SESIONES:

Nº	DIMENSIÓN	CAPACIDAD	TITULO DE LA CLASE	ESTRATEGIAS
1	Interacción	Mencionar la hora, preguntar qué hora es.	What time is it?	Canciones
2	Interacción	Hablar acerca de actividades diarias	Fun days	Board game
3	Pronunciación	Preguntar y responder acerca de los centros de trabajo e identificar ocupaciones.	At work	Imágenes Videos
4	Vocabulario	Identificar y hablar acerca de prendas de vestir. Hablar acerca de posesión.	Whose hat is this	Role play
5	Interacción	Identificar y hablar acerca de las prendas de vestir.	Clothes around the world	Board game
6	Pronunciación	Hablar acerca de actividades que suceden en el momento	Having fun	Canciones
7	Interacción	Hablar acerca de deportes y juegos. Preguntar y responder acerca de las acciones que suceden en el momento	Playing is fun	Board game
8	Vocabulario	Hablar acerca de las actividades que están sucediendo en el momento.	In my free time	Imágenes Videos

LESSON PLAN N° 01 – 2016 – III BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, October 12, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “WHAT TIME IS IT?”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To tell the time using good pronunciation.	Check list	- The time

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Teacher introduces the new topic about the time showing a clock and giving an example: <i>its six o'clock.</i>- Students practicing saying the time.- Teacher pastes some clocks on the board and asks for some volunteers to write the time.	Teacher's voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- When students have finished the activity. They practice the question: <i>What time is it?</i> And to give proper answers: <i>it's seven o'clock.</i>- Students solve a worksheet and practice writing the time properly.- Teacher introduces the “<i>Board game</i>”. Students make 5 groups of five students. Then, the teacher explains the rules and the purpose of the activity (to improve their speaking skills and remember the vocabulary they were learning until this month).	Teacher's voice Pictures Books Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they've learned about the time.- Teacher says good bye.	Teacher's voice	5’

LESSON PLAN N° 02 – 2016 – III BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, October 19, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “FUN DAYS”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To say some daily activities with good intonation.	Check list	- Daily activities

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Students remember the last topic about the time. Students make some example on the board.- Teacher shows some pictures to introduce the new topic.- Students look and repeat.	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the expressions<ul style="list-style-type: none">· Get up.· Go to school.· Go home.· Go to bed.- Students mime the expressions for their classmates to guess.- Students solve a worksheet.- Students play the board game to reinforce the topic.	Teacher’s voice Pictures Worksheets Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they’ve learned about daily activities.- Teacher says good bye.	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 03 – 2016 – III BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
 1.2. CYCLE : III
 1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
 1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
 1.5. DATE : Wednesday, October 26, 2016
 1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “AT WORK”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	<ul style="list-style-type: none"> - To ask and answer about someone’s workplace. - To identify occupations and talk about what someone does. 	Check list	<ul style="list-style-type: none"> - Occupations - Actions

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> - Teacher greets students saying good morning and how are you. Students reply. - Students remember the previous lesson looking at pictures and saying what they see. e.g.: <i>Get up, Go home, etc.</i> - Teacher shows pictures about the new vocabulary, occupations: <i>police officer, teacher, waiter, doctor, singer, actor and musician</i>. Some actions: <i>work, sing and play the piano</i>. And students repeat. 	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none"> - Teacher explains the new structure: <i>Do you work in a hospital? Yes, I do or No, I don’t</i>. Students practice making more examples. - Also students describe some occupations with the actions. E.g. <i>she’s a musician; He’s an actor, etc.</i> - Students work in their books. They do a listening activity. - Finally, students write some examples in their notebooks. 	Teacher’s voice Pictures Worksheets	15’ 25’ 15’
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> - Students practice again the new vocabulary. - Teacher says good bye. 	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 04 – 2016 – III BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, November 02, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “WHOSE HAT IS THIS?”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	<ul style="list-style-type: none">- To mention some clothes with good pronunciation.- To ask and answer questions properly.	Check list	<ul style="list-style-type: none">- Clothes

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Students remember the last topic saying what they can see in the pictures.- Teacher introduces the new topic showing pictures about clothes.- Students listen and repeat the new vocabulary. (<i>Glasses, hat, shorts, T-shirt and jeans</i>)	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- Students play the charade game. They draw some clothes on the board the rest of the class guess what is it.- Students practice the question: <i>Whose hat is this?</i> And the answer <i>It’s Ana’s</i>.- Students solve a worksheet to practice the questions and answers.	Teacher’s voice Pictures Worksheets Games	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they’ve learned about clothes.- Teacher says good bye.	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 05 – 2016 – III BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
 1.2. CYCLE : III
 1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
 1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
 1.5. DATE : Wednesday, November 09, 2016
 1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “CLOTHES AROUND THE WORLD”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To mention some clothes using good pronunciation.	Check list	- Clothes

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none"> - Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply. - Students match the names of the clothes vocabulary they were learning in previous classes. Then, students practice the pronunciation of the words. - Students answer some questions on the board about possession, example: <i>Whose jacket’s is this? Its Daniel’s</i> or <i>Are these Romina’s jeans? Yes, they are.</i> - Teacher introduces the new vocabulary about clothes: <i>dress, pants, skirt, pajamas and sweater.</i> 	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none"> - Students play the game charade to remember the previous vocabulary and the new one. - Students solve a worksheet to practice the new questions. - Students play the board game to reinforce the topic. - Teacher monitors and helps. 	Teacher’s voice Pictures Worksheets Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none"> - Students practice the whole vocabulary they’ve learned about clothes. - Teacher says good bye. 	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 06 – 2016 – IV BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, November 16, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “HAVING FUN”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To mention some activities that is happening at the moment of the speaking using good pronunciation.	Check list	- Everyday activities.

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Students match the names of the clothes vocabulary they were learning in previous classes. Then, students practice the pronunciation of the words.- Teacher introduces the new topic showing some pictures. <i>(playing basketball, drinking orange juice, eating a banana, riding a bike and reading a book)</i>- Students listen and repeat the new expressions properly.	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- Students act out the actions and the rest of the class guess what it is.- Students solve a worksheet to practice the new questions.- Students play the board game to reinforce the topic.- Teacher monitors and helps.	Teacher’s voice Pictures Worksheets Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they’ve learned about clothes.- Teacher says good bye.	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 07 – 2016 – IV BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, November 23, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “PLAYING IS FUN”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To mention some sports and games using good pronunciation.	Check list	- Games and sports.

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Students act out the actions they have learned the last class in order to refresh the topic. So, the rest of the class guess what it is.- Teacher shows pictures to introduce the new vocabulary about games and sport. <i>(playing hide and seek, playing tag, playing basketball, jumping rope, riding a bike and playing soccer)</i>	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- Students act out the new actions and the rest of the class guess what it is.- Students solve a worksheet to practice the new questions.- Students play the board game to reinforce the topic.- Teacher monitors and helps.	Teacher’s voice Pictures Worksheets Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they’ve learned about clothes.- Teacher says good bye.	Teacher’s voice	5’

LESSON PLAN N° 08 – 2016 – IV BIMESTRE

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1. AREA : English
1.2. CYCLE : III
1.3. GRADE AND SECTION : 2° “A” and “B”
1.4. TEACHER : Duber Antonio, Franco Arzapalo
1.5. DATE : Wednesday, November 30, 2016
1.6. DURATION : 90’

II. LESSON TITLE : “IN MY FREE TIME”

III. CAPACITIES AND EXPECTED LEARNING:

SKILLS AND ABILITIES	ACCURATE PERFORMANCE	EVALUATION	KNOWLEDGES
Oral expression	- To mention some free time activities using good pronunciation.	Check list	- Free time activities.

IV. DIDACTIC SEQUENCING:

STAGES	LEARNING ACTIVITIES	TEACHING AIDS	TIME
BEGINNING	<ul style="list-style-type: none">- Teacher greets students saying good morning and how they are and students reply.- Students act out the actions they have learned the last class in order to refresh the topic. So, the rest of the class guess what it is.- Teacher shows pictures to introduce the new vocabulary about free time activities. <i>(listening to music, watching TV, sleeping, playing computer games)</i>	Teacher’s voice Flashcards	30’
PROCESSING	<ul style="list-style-type: none">- Students act out the new actions and the rest of the class guess what it is.- Students solve a worksheet to practice the new questions.- Students play the board game to reinforce the topic.- Teacher monitors and helps.	Teacher’s voice Pictures Worksheets Board game	25’ 30
ENDING	<ul style="list-style-type: none">- Students practice the whole vocabulary they’ve learned about clothes.- Teacher says good bye.	Teacher’s voice	5’

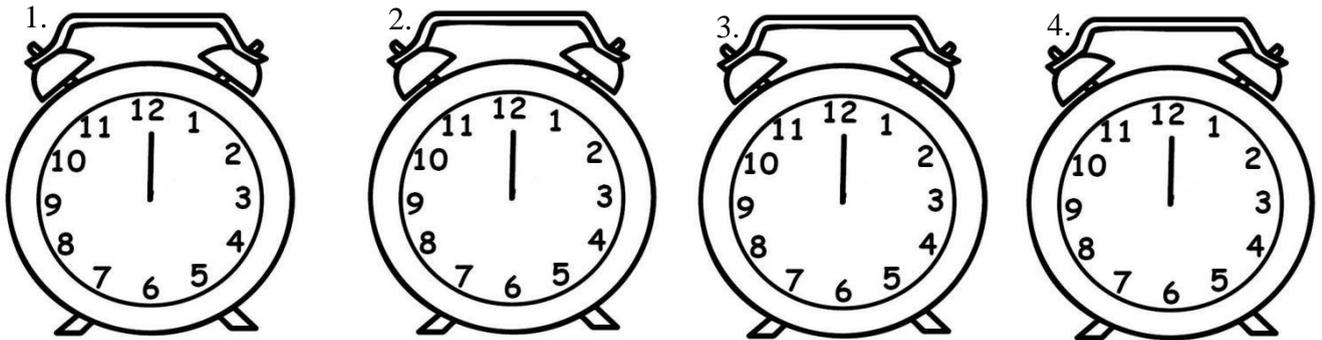


WORKSHEET 1 – WHAT TIME IS IT?

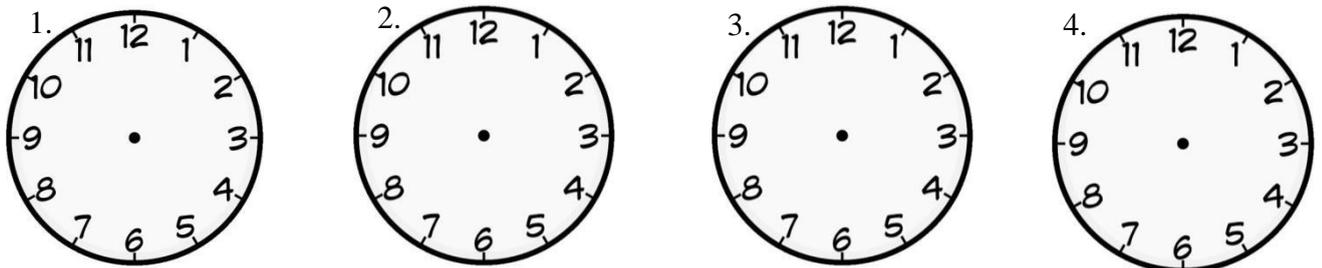
Student's name: Date: 12.10.16

Teacher's name: Duber Antonio Franco Arzapalo.

1. Listen and draw.



2. Read and draw.



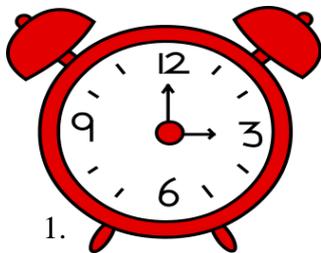
It's seven o'clock.

It's five o'clock.

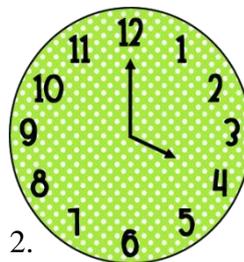
It's two o'clock.

It's ten o'clock.

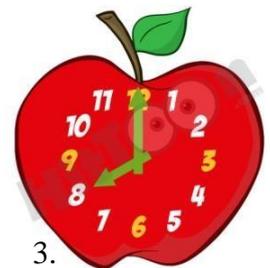
3. Look and write.



It's _____



It's _____



It's _____

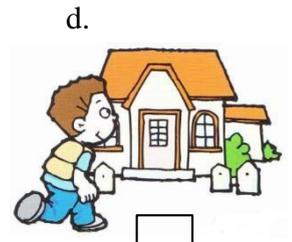
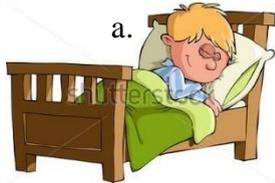


WORKSHEET 2 – FUN DAYS

Student's name:Date: 19.10.16

Teacher's name: **Duber Antonio Franco Arzapalo.**

1. Listen and number (1-4).



2. Answer to questions aloud. Then write.

1. What time do you get up? _____.
2. What time do you go to school? _____.
3. What time do you go home? _____.
4. What time do you go to bed? _____.

3. Look and write.

get up	go to school	go home	go to bed
--------	--------------	---------	-----------



1. I _____.



2. I _____.



3. I _____.



4. I _____.

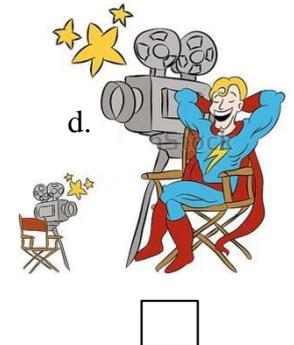
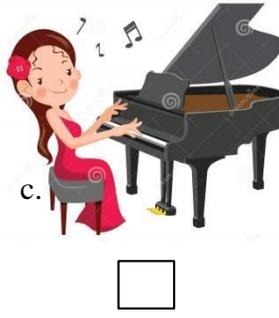


WORKSHEET 3 – AT WORK

Student's name:Date: 26.10.16

Teacher's name: **Duber Antonio Franco Arzapalo.**

1. Listen and number (1-4).



2. Look and answer.



1. Does **she** dance?

_____.



2. Does **she** cook?

_____.



3. Does **he** sing?

_____.



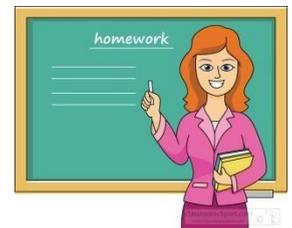
4. Does **he** work in a hospital?

_____.



5. Does **she** work in a police station?

_____.



6. Does **she** work in a school?

_____.



WORKSHEET 4 – WHOSE HAT IS THIS?

Student's name:Date: 02.11.16

Teacher's name: **Duber Antonio Franco Arzapalo.**

1. Look and write.



MATEO



SOFIA



HARRY



LUISA



JULIO

1. Whose hat is this?  _____.

2. Whose glasses are these?  _____.

3. Whose shorts are these?  _____.

4. Whose T-shirt is this?  _____.

5. Whose jeans are these?  _____.



WORKSHEET 5 – CLOTHES AROUND THE WORLD

Student's name:Date: 09.11.16

Teacher's name: **Duber Antonio Franco Arzapalo.**

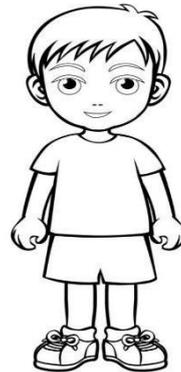
1. Match the names.



JOSE



DORA



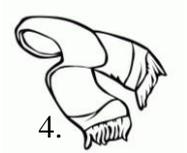
LUIS



KAROL

- 1. His sneakers are red. _____
- 2. Her glasses are green. _____
- 3. Her shorts are orange. _____
- 4. His T-shirt is yellow. _____
- 5. His scarf is Brown. _____
- 6. His coat is blue. _____
- 7. His shorts are black. _____
- 8. Her T-shirt is pink. _____

2. Listen and match.

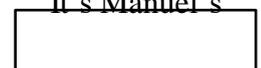
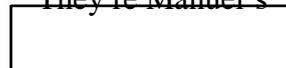


They're Maria's

It's Maria's

They're Manuel's

It's Manuel's



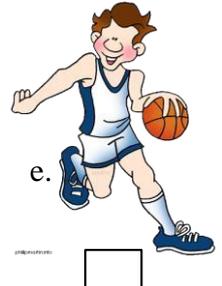
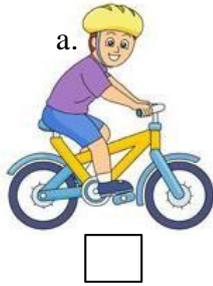


WORKSHEET 6 – HAVING FUN

Student's name: Date: 16.11.16

Teacher's name: **Duber Antonio Franco Arzapalo.**

1. Listen and number (1-5).



2. Look at activity 1 and write.

playing basketball - drinking orange juice - eating a banana - riding a bike - reading a book

1. He's _____.

2. She's _____.

3. _____.

4. _____.

5. _____.



WORKSHEET 7 – PLAYING IS FUN

Student's name:Date: 23.11.16

Teacher's name: Duber Antonio Franco Arzapalo.

1. Look and answer.



1. Is he playing hide and seek?

Yes, he is.

2. Is she playing tag?

No, she isn't.

3. Is he playing basketball?

_____.

4. Is she jumping a rope?

_____.

5. Is she riding a bike?

_____.

6. Is he playing soccer?

_____.



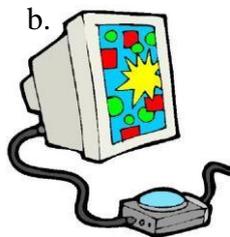


WORKSHEET 8 – IN MY FREE TIME

Student's name:Date: 30.11.16

Teacher's name: Duber Antonio Franco Arzapalo.

1. Listen and match.



2. Look at activity 1 and write.

1. He's _____.

2. _____.

3. _____.

4. _____.



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
RÚBRICA PARA EVALUAR EXPRESIÓN ORAL



ESCALAS Y VALORACIÓN	EXCELENTE (4pts)	BUENO (3pts)	REGULAR (2pts)	DEFICIENTE (1pts)
VOCABULARIO	Expresa palabras sencillas correctamente.	Expresa algunas palabras sencillas correctamente.	Expresa algunas palabras sencillas con dificultad.	No expresa palabras sencillas correctamente.
	Utiliza expresiones cotidianas adecuadamente	Utiliza algunas expresiones cotidianas adecuadamente	Utiliza algunas expresiones cotidianas con dificultad	No utiliza expresiones cotidianas adecuadamente
PRONUNCIACIÓN	Repite palabras y frases con buena pronunciación	Repite palabras o frases con buena pronunciación	Repite palabras o frases con pronunciación escasa.	No repite palabras y frases con buena pronunciación
	Entona adecuadamente palabras y frases.	Entona adecuadamente palabras o frases	Entona con dificultad palabras o frases	No entona palabras o frases.
COMUNICACIÓN	Participa en intervenciones orales sin equivocarse	Participa en intervenciones orales con algunas equivocaciones	Participa en intervenciones orales con dificultad	No participa en intervenciones orales.
	Comenta una ilustración sin equivocarse	Comenta una ilustración con algunas equivocaciones	Comenta una ilustración con dificultad	No comenta ilustraciones
	Responde a preguntas sencillas con seguridad	Responde a preguntas sencillas con poca seguridad	Responde a preguntas sencillas con dificultad	No responde a preguntas sencillas.
	Realiza diálogos sencillos con fluidez	Realiza diálogos sencillos con poca fluidez	Realiza diálogos sencillos con dificultad	No realiza diálogos sencillos.
CORRECCIÓN	Identifica y corrige sus errores inmediatamente	Identifica o corrige sus errores inmediatamente	Identifica o corrige sus errores con ayuda.	No corrige sus errores



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCALA VALORATIVA DE EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, 2016
PRE- TEST



Instrucciones:

Esta escala valorativa será aplicada durante las clases de inglés para medir la expresión oral. Cuenta con nueve ítems. Cada ítem tendrá un puntaje de 1 a 4 según la rúbrica. Para finalmente obtener una nota final por alumno.

DIMENSIONES	VOCABULARIO		PRONUNCIACIÓN		COMUNICACIÓN				CORRECCIÓN	TOTAL
	Expresa palabras sencillas correctamente	Utiliza expresiones cotidianas adecuadamente	Repite palabras y frases con buena pronunciación	Entona adecuadamente las palabras y frases	Participa en intervenciones orales sin equivocarse	Comenta una ilustración sin equivocarse	Responde a preguntas sencillas con seguridad	Realiza diálogos sencillos con fluidez	Identifica y corrige sus errores inmediatamente	
NOMBRES:	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	
1.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	3	1	2	1	1	1	1	1	1	12
3.	3	1	2	2	3	1	1	1	1	15
4.	3	3	3	3	1	1	1	1	1	17
5.	3	3	3	3	3	3	1	1	2	22
6.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
7.	1	1	3	2	2	1	2	2	1	15
8.	3	2	1	1	1	1	1	1	1	12
9.	3	3	3	3	1	1	1	1	1	17
10.	3	3	3	3	3	1	3	1	1	22
11.	3	1	2	2	3	1	1	1	1	15
12.	3	3	3	3	3	2	1	1	2	21
13.	3	1	1	1	1	1	2	1	1	12
14.	2	2	3	3	3	3	3	1	1	21
15.	3	2	2	1	1	2	1	1	2	15
16.	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17
17.	3	3	3	3	3	3	3	1	1	23
18.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
19.	2	2	3	3	3	3	3	2	2	23



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCALA VALORATIVA DE EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, 2016
POST- TEST



Instrucciones:

Esta escala valorativa será aplicada durante las clases de inglés para medir la expresión oral. Cuenta con nueve ítems. Cada ítem tendrá un puntaje de 1 a 4 según la rúbrica. Para finalmente obtener una nota final por alumno.

DIMENSIONES	VOCABULARIO		PRONUNCIACIÓN		COMUNICACIÓN				CORRECCIÓN	TOTAL
	Expresa palabras sencillas correctamente	Utiliza expresiones cotidianas adecuadamente	Repite palabras y frases con buena pronunciación	Entona adecuadamente las palabras y frases	Participa en intervenciones orales sin equivocarse	Comenta una ilustración sin equivocarse	Responde a preguntas sencillas con seguridad	Realiza diálogos sencillos con fluidez	Identifica y corrige sus errores inmediatamente	
NOMBRES:	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	
1.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
2.	2	1	2	1	1	1	1	1	1	11
3.	3	2	2	2	3	1	1	1	1	16
4.	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13
5.	3	3	3	3	3	3	2	1	2	23
6.	2	2	1	1	2	1	1	1	1	12
7.	1	1	3	2	2	1	2	2	1	15
8.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	11
9.	3	3	3	3	1	1	1	1	1	17
10.	3	3	3	3	3	2	3	1	1	23
11.	3	1	2	2	3	1	1	1	1	15
12.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	25
13.	3	1	1	1	1	1	2	1	1	12
14.	3	2	3	3	3	3	3	1	1	22
15.	3	2	2	2	1	2	1	2	2	17
16.	2	1	2	1	1	2	2	1	2	14
17.	3	2	3	3	3	3	3	1	1	22
18.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
19.	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCALA VALORATIVA DE EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, 2016
POST- TEST



Instrucciones:

Esta escala valorativa será aplicada durante las clases de inglés para medir la expresión oral. Cuenta con nueve ítems. Cada ítem tendrá un puntaje de 1 a 4 según la rúbrica. Para finalmente obtener una nota final por alumno.

DIMENSIONES	VOCABULARIO		PRONUNCIACIÓN		COMUNICACIÓN				CORRECCIÓN	TOTAL
	Expresa palabras sencillas correctamente	Utiliza expresiones cotidianas adecuadamente	Repite palabras y frases con buena pronunciación	Entona adecuadamente las palabras y frases	Participa en intervenciones orales sin equivocarse	Comenta una ilustración sin equivocarse	Responde a preguntas sencillas con seguridad	Realiza diálogos sencillos con fluidez	Identifica y corrige sus errores inmediatamente	
NOMBRES:	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	Pts	
1.	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
3.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
5.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	35
6.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
7.	3	3	4	3	3	3	2	2	2	25
8.	4	3	4	4	4	4	3	4	3	33
9.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37
10.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
11.	3	3	4	4	4	4	4	4	3	33
12.	3	3	3	3	4	4	2	2	2	25
13.	4	3	2	4	4	3	3	3	3	32
14.	4	4	3	3	3	3	3	3	3	26
15.	4	4	4	4	4	3	4	3	3	33
16.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37
18.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37
19.	4	4	4	4	4	3	3	3	3	32



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



Observaciones:

- **Escalas:** **E** = excelente, **B** = bueno, **R** = regular, **D** = deficiente.
- **Valoración:**

	Puntos	Suma	Nota- escala vigesimal
Excelente	4	31- 40	20 – 17
Bueno	3	21- 30	16 – 14
Regular	2	11- 20	13 – 10
Deficiente	1	0-10	09 – 00