

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Programa de Intervención para Desarrollar la Competencia
se Comunica Oralmente en Inglés en Alumnos del Nivel
Primario de una Institución Educativa 2023**

Tesis Presentada Por:

Br. VLADIMIR ROMÁN GUTIÉRREZ HUANCAYO

ID ORCID: 0000-0002-2986-7711

Para la Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria

Programa de Profesionalización Docente

ASESORA

Mg. SARITA MARIELLA LOZANO PEREDA

ID ORCID: 0000-0002-6336-4771

**Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los
Estudiantes**

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Programa de Intervención para Desarrollar la Competencia
se Comunica Oralmente en Inglés en Alumnos del Nivel
Primario de una Institución Educativa 2023**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:

Miembro presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro vocal: Mg. Martina Bruno Seminario

Miembro secretario: Mg. Juan Carlos Santos Arriola

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**


Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Programa de intervención para desarrollar la competencia
se comunica oralmente en inglés en alumnos del nivel
primario de una institución educativa 2023**

El Suscrito Declara que el Trabajo Académico es Original en su Contenido y Forma

Br. Vladimir Román Gutiérrez Huancayo 

PIURA – PERÚ

2025

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria presentado por el investigador: **VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Primaria denominado: **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2023-** Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

3%

Distrito veintiséis de octubre,

14 ABR. 2025



Mg. AMBS/JUI
Bam.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 156-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda, identificada con DNI N° 40072556 como asesora del trabajo de investigación titulado: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2023- Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO identificado con DNI N°18084573 egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de los Títulos Profesionales. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre,

19 4 ABR. 2025


Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda
DNI. N°40072556



Mg. AMBS/JLI
bam

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO**, identificado con DNI N° 18084573 Correo electrónico vg635818@gmail.com Código de alumno **18084573**
ID ORCID: [0000-0002-2986-7711](https://orcid.org/0000-0002-2986-7711)

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2023.

Programa de Estudios
EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor (a) **VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO**
Asesor (a) **Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda.**
ID ORCID Asesor **0000-0002-6336-4771** DNI N° **40072556**

DNI, y su

3. TIPO DE ACCESO

- Acceso abierto*
 Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 156-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIA

Distrito Veintiséis de octubre,

14 ABR. 2025



VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO
DNI N° 18084573



Mg. AMBS/JUI
b.a.m.



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO, identificado con DNI N°18084573, como autor (a) del trabajo de investigación titulado: **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2023- Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes**; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales de Licenciado en Educación Primaria.

Distrito Veintiséis de octubre,

VLADIMIR ROMAN GUTIERREZ HUANCAYO
DNI. N° 18084573

Mg. AMBS/JUI
Htv.

Dedicatoria

Dedico este tercer título a la persona que en medio de la adversidad se ha sabido sobreponer y si bien es cierto aún no ha llegado a lograr su mayor reto, este está a un milímetro de él, o sea **YO**

Agradecimiento

Un sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible este momento, especialmente a mi familia.

Vladimir

Índice de Contenido

Certificado del Índice de Similitud	iv
Autorización para Subir al Repositorio Institucional.....	v
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad.....	vi
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad.....	vii
Informe del Asesor	viii
Dedicatoria.....	ix
Agradecimiento.....	x
Índice de Contenido	14
Índice de Tablas	15
Resumen.....	16
Abstract.....	17
Introducción	18
Capítulo I: Planteamiento de la Investigación	20
1.1 Realidad Problemática	20
1.2 Formulación del Problema	22
1.4.1 Objetivo General.....	23
1.4.2Objetivos específicos	23
1.5 Justificación de la investigación	23
Capítulo II: Marco Teórico.....	24
Capítulo III: Marco Metodológico	31
Capítulo IV: Resultados	35
4.3 Discusión de los Resultados.....	38
Conclusiones	41
Recomendaciones	42
Referencias Bibliográficas	43
Anexos	46

Índice de Tablas

Tabla 1. Resultados del pretest.....	35
Tabla 2. Test de Normalidad	25
Tabla 3. Test de Wilcoxon.....	37
Tabla 4. Resultados del post test.....	36

Resumen

La experiencia curricular de inglés, para el nivel primario, tiene diversas dificultades para su dictado, principalmente en la escuela pública. La falta de docentes con las competencias suficientes para su enseñanza, ausencia de aulas interactivas e incluso horarios muy cortos que no permiten obtener resultados óptimos, los mismos que están basados en las propuestas tanto del ministerio de educación (MINEDU) como del Marco Común Europeo. La presente tesis comparte los resultados obtenidos de la aplicación de un programa para desarrollar la competencia oral en 31 estudiantes de primaria de una institución educativa pública (muestra no probabilística). De esta manera se consideró un diseño preexperimental, enfoque cuantitativo y de tipo aplicado. Por este motivo, se llevaron a cabo 14 sesiones de aprendizaje, durante 10 semanas entre los meses de octubre y diciembre de 2023. las cuales promovieron el enfoque comunicativo y la contextualización a través del juego de roles. Entre los resultados más resaltantes se halló la diferencia significativa entre el pre y post test ($p < .005$). Asimismo, hay que resaltar posteriormente a la aplicación del programa el 78% de los estudiantes lograron la competencia oral básica, y de este porcentaje 55% se ubicó en el nivel de logro esperado y 23% de logro destacado. Dicho de otra manera, esta experiencia nos demuestra que la aplicación de un programa de actividades contextualizadas y apoyándose de la estrategia de juegos de roles puede ser muy efectiva al momento de enseñar y aprender un nuevo idioma.

Palabras claves: Enseñanza del inglés en primaria, estrategias de competencia oral, juego de roles en educación

Abstract

The English curriculum experience for primary-level students presents various challenges in its delivery, primarily in public schools. The lack of teachers with sufficient competencies for teaching, the absence of interactive classrooms, and even very short schedules do not allow for optimal results, which are based on the proposals from the Ministry of Education (MINEDU) and the Common European Framework. This thesis presents the results of implementing a program to develop oral competence in 31 primary school students from a public educational institution (non-probabilistic sample). This way, a pre-experimental design, quantitative approach, and applied type were considered. For this reason, 14 learning sessions were conducted over 10 weeks, from October to December 2023, promoting the communicative approach and contextualization through role-playing. Among the most notable results, a significant difference was found between the pre and post-tests ($p < .005$). Likewise, it is worth noting that following the program's implementation, 78% of the students achieved basic oral competence. Of this percentage, 55% reached the expected achievement level, and 23% reached the outstanding one. In other words, this experience shows us that implementing a program of contextualized activities, supported by the strategy of role-playing games, can be very effective when it comes to teaching and learning a new language.

Keywords: Teaching English in primary school, oral competence strategies, role-playing in education

Introducción

La presente tesis tiene como principal objetivo el de demostrar la eficacia de un programa de juego de roles para desarrollar la competencia oral en un grupo de estudiantes del 6° grado, de la I.E Jorge Basadre del distrito de veintiséis de octubre de esta provincia. En este programa de juego de roles, se desarrolla como estrategia efectiva y contextualizada. Esto como una propuesta de solución a la problemática de enseñar el idioma inglés en el nivel primario. Este estudio responde a una realidad compleja, la cual parte por el hecho que este idioma es parte de la malla curricular de la educación primaria, pero su dictado se ve dificultado por motivos como el que los docentes de este nivel no tienen las competencias para hacerlo y mucho menos las certificaciones correspondientes. Otro elemento de esta problemática es que las condiciones básicas de infraestructura en estos colegios no permiten la difusión apropiada de este idioma, entendiéndose que la adecuación de aulas interactivas con la tecnología adecuada propicia su aprendizaje significativo de este idioma. En este escenario es más probable que en los horarios que se establecen para el desarrollo del curso de inglés, sean desarrolladas otras experiencias curriculares, el reforzamiento de otras o simplemente considerarlas como horas de esparcimiento. Otra cara de la moneda puede suceder en las instituciones privadas del nivel primario ya que en ellas es una prioridad la enseñanza del curso de inglés e incluso algunas de ellas incluyen otros idiomas como el francés y el portugués.

En la otra arista de la problemática, se encuentra la posición del ente regulador de la educación peruana MINEDU, la cual a través del Currículo Nacional (CNEB), establece el principio que el inglés es el idioma con el cual la mayor parte de personas en el mundo se comunican, intercambian información reciente en ciencia y tecnología, y con el que se han acortado las distancias territoriales al momento de realizar todo tipo de actividad comercial. En ese sentido, este documento, que establece las políticas de educación en el Perú, establece que es un derecho de los estudiantes de las escuelas primarias

desarrollar y/o mejorar las competencias de la lengua inglesa, ya que esto les abría las puertas del mundo actual.

Es por lo antes mencionado, que la presente tesis trata de demostrar la eficacia de un programa de intervención que consistió en 14 sesiones de enseñanza activa con enfoque comunicativo, utilizando estrategias como juegos de roles, dramatizaciones y diálogos guiados, desarrolladas durante un periodo de 10 semanas. En cada sesión se desarrollaron contenidos teóricos previos principalmente vocabulario, gramática y pronunciación, seguida de la producción de los estudiantes de la creación de diálogos contextualizados de manera grupal, finalizando con la puesta en escena de mencionado diálogo. Hay que agregar que tanto para la creación de diálogos y la escenificación de los mismos, los estudiantes tuvieron el acompañamiento y asesoramiento del docente.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1 Realidad Problemática

En términos generales, la enseñanza del idioma inglés en las escuelas públicas, comienza en el nivel secundario, y el principal problema para que esto suceda, es sin duda el déficit en el número de profesores competentes en esta segunda lengua., en el nivel que le precede. De acuerdo a lo que establece el MINEDU las preocupantes cifras de número total de docentes de inglés se suma el hecho que sólo el 20% de ellos están certificados para enseñarlo. Adicionado a esto, la existencia de un marcado desinterés de algunos profesores por mejorar sus competencias lingüísticas y la falta de escenarios adecuados para el aprendizaje comunicativo, hace muy compleja su pronta solución (Abrar et al., 2018). Cuando hablamos específicamente de esta problemática en la escuela primaria al déficit de docentes especializados antes referido se suma el desinterés de muchos de ellos de mejorar sus competencias lingüísticas y escenarios adecuados para el aprendizaje comunicativo. Esta situación impacta directamente en el desarrollo de competencias orales en los estudiantes, quienes terminan la primaria sin una base mínima en la lengua extranjera, y por consiguiente una base cognitiva de este, al momento de pasar al nivel secundario. En los países de América Latina, se ha podido observar diversos problemas para el aprendizaje del segundo idioma más hablado del mundo, uno de ellos es precisamente la abismal diferencia gramatical con el español que desmotiva a muchos estudiantes (Gess y Rubin 2015). Es decir, este idioma extranjero tiene una configuración gramatical muy diferente a nuestra lengua materna.

Por otro lado, y hace un tiempo atrás, se ha establecido que el manejo del idioma inglés por nuestros estudiantes de este nivel parte del principio mismo de manejo de la llamada Lingua Franca, que no es otra cosa que el idioma usado por la mayoría de sectores de la sociedad tanto en el área comercial, como tecnológica y científica para comunicarse (Elder y Davies 2016 ; Canagarajah 2018). Por lo tanto,

su falta de dominio nos conlleva a un atraso irremediable. Asimismo, hay que señalar que un indicador de los países no desarrollados es precisamente el dominio y uso de este idioma en los procesos de intercambio comercial, tecnológico y científico. De allí la importancia que tiene este en el desarrollo académico de cada uno de los estudiantes.

No obstante, uno de los lados positivos de este amplio tema son las evidencias que apuntan sobre todo a la relativa facilidad que tienen los alumnos de los niveles de inicial y primaria, para adquirir un idioma distinto al materno, en ese sentido los especialistas explican situaciones como que los más pequeños tienen mayor facilidad de aprendizaje que los adultos debido a su condición de aprendizaje activo y la mayor plasticidad cerebral que les permite entender no sólo uno si no varios idiomas distintos a la lengua materna, que en este caso es el español (Paradis 2020). Si adicionamos a ello la condición de creatividad y motivación que tienen los más pequeños para aprender nuevos contenidos, tendríamos otro factor muy determinante para el aprendizaje significativo de la lengua inglesa (Garton y Copland 2021).

Diversos teóricos, han tratado de proponer soluciones tales como la contextualización del aprendizaje, es decir el idioma se vuelve más útil cuando lo ensayamos en situaciones cotidianas locales y regionales. Esto último se apega mucho a lo ya propuesto en el enfoque comunicativo el cual enuncia que el aprendizaje idiomático se basa en hablar o escribir usando el nuevo idioma, sin estar estrictamente regidos a reglas gramaticales. Dicho de otra manera, el estudiante debe aprender frases (y no palabras sueltas) que le permitan saludar, preguntar, contestar, dar un punto de vista a un tema específico y también entender qué le está comunicando una persona angloparlante que tiene al frente (Ahmad, 2013). Esto no quiere decir que se descuide la asesoría del docente para corregir la pronunciación, entonación y mucho menos la redacción cuando se trate de un texto, ya que este enfoque busca mejorar poco a poco todos esos componentes de la comunicación efectiva, realizándolos en un momento apropiado que es, después de una presentación oral o escrita (Jabeen 2014). El segundo componente determinante para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje ideal del idioma inglés es sin duda la creación de escenarios en aula propicios para mantener la motivación y voluntad para el aprendizaje de mencionado idioma. Para Ali, Masroor, y Khan (2020) es vital la creación en aula de condiciones propicias para

el aprendizaje del idioma inglés, la cual la procuran tanto el docente como los alumnos. Los ensayos de diálogos de situaciones muy probables en el juego de roles, la aplicación de escenarios equivalentes a las de un restaurant, una calle, o un supermercado, permiten al estudiante adecuarse a situaciones que muy probablemente pueden suceder. En todo este proceso, es vital la presencia tutorial del docente, quien con un lenguaje idóneo explica, o da el soporte conveniente para la mejor pronunciación y entonación. La ambientación del salón de clase del curso de inglés también considera el desarrollo de actividades motivadoras y en cierta medida retadoras, las primeras apuntan a que los estudiantes puedan llegar a ser autónomos, a poder por voluntad propia estudiar y realizar actividades que optimicen su desempeño tanto oral como escrito. Las segundas actividades son las que promueven la creatividad.

Dado el impacto de la enseñanza deficiente del inglés en la educación primaria, es fundamental investigar estrategias efectivas que permitan a los estudiantes desarrollar competencias orales en este idioma. Esta investigación busca contribuir a la solución de esta problemática mediante la implementación de un programa de intervención basado en el enfoque comunicativo.

1.2 Formulación del Problema

Considerando lo expuesto líneas arriba, para el presente trabajo de investigación, se formuló la siguiente pregunta:

¿Será eficaz un Programa de intervención para desarrollar la competencia oral en el idioma inglés en alumnos de la IE Jorge Basadre?

1.3 Delimitación del Problema de Investigación

El presente trabajo de investigación se desarrolló en el nivel primario de la IE Jorge Basadre, específicamente con los estudiantes del 6º grado C. Si bien es cierto esta muestra es no probabilística, también es cierto que se acomoda a nuestros objetivos de desarrollar la competencia oral, que es sin duda la más importante e inmediata para un grupo de niños que están a punto de iniciar sus estudios secundarios.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Demostrar la eficacia de un programa de intervención para la enseñanza de la competencia oral en el idioma inglés en los estudiantes de primaria de la IE Jorge Basadre.

Mientras que los específicos fueron:

1.4.2 Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de la competencia oral antes de la aplicación de un programa de intervención.

Determinar el nivel de la competencia oral después de la aplicación de un programa de intervención.

1.5 Justificación de la investigación

La justificación social del presente trabajo de investigación se refleja en el impacto directo en los alumnos de sexto grado de primaria de una institución educativa pública, brindándoles recursos para potenciar su habilidad oral en inglés. Además, los resultados alcanzados podrían utilizarse como fundamento para la puesta en marcha de programas parecidos en otras entidades, favoreciendo un avance en la instrucción del inglés en el sistema de educación pública.

En cuanto a la justificación metodológica, esta investigación se ubica dentro de un enfoque cuantitativo preexperimental, lo que permite evaluar de manera objetiva el progreso de las habilidades orales antes y después de la intervención. La aplicación del juego de roles se basa en tácticas pedagógicas verificadas, lo que promueve un aprendizaje contextual y relevante para los alumnos.

El programa de intervención se basa en el enfoque comunicativo y en estrategias de aprendizaje contextualizado, las cuales han demostrado ser eficaces en el desarrollo de la competencia oral en idiomas extranjeros. Al centrarse en escenarios reales y en la interacción práctica, esta propuesta innovadora busca mejorar la fluidez y confianza de los estudiantes en el uso del idioma inglés.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de Estudio

Si bien los estudios internacionales han aportado evidencia sobre la efectividad del juego de roles en la enseñanza del inglés, en el contexto peruano hay una brecha en la investigación sobre su aplicación en escuelas públicas. Por ello, este estudio busca contribuir con datos empíricos locales sobre el impacto de esta técnica en estudiantes de sexto grado de primaria.

Los antecedentes se han estructurado según su importancia y contribuciones a la investigación. Primero, se muestran investigaciones que evidencian la eficacia del juego de roles en alumnos de nivel primario. Después, se muestran estudios que evalúan su influencia en la habilidad para hablar. Finalmente, se incorporan estudios de revisión que examinan la percepción del profesor y los beneficios generales del método.

Entre las pocas experiencias con alumnos de primaria y el juego de roles para aprender inglés en Perú, se encuentra el trabajo de Mora y Camacho (2019), el cual conjuga los video- juegos y el juego de roles, promoviendo que los alumnos creen los parlamentos que mencionan los personajes hallados en la plataforma Classcraft. En dicha experiencia se evidencia que los alumnos mejoran sus competencias orales, por un lado y por el otro los autores resaltan la importancia de esta metodología para lograr la autonomía en el aprendizaje de los participantes. Esto último, además, es una conducta observada en los estudiantes participantes de este proyecto ya que al momento de diseñar los diálogos correspondientes a las sesiones de aprendizaje se evidenció la decisión propia al elegir las condiciones y elementos del lugar en el que ocurren los hechos.

Entre los antecedentes internacionales encontramos la experiencia de Kilgour et al. (2015) en la que incluye la experiencia con estudiantes de una escuela privada, y en la que concluye que el juego de roles proporciona escenarios altamente productivos y motivadores. La importancia de esta investigación es que plantea dos elementos

cruciales del proceso de aprendizaje, en el primero los estudiantes trabajan mejor en escenarios cotidianos o altamente probables, y segundo permite que los estudiantes puedan planificar las actividades a desarrollar en el momento de la ejecución del juego de roles. Esto promueve la pronunciación y vocalización apropiada, la cual evidentemente mejora por práctica y constancia que se tiene. Una condición similar ocurrió con el presente trabajo ya que los estudiantes tuvieron dos semanas de ensayo previo al juego de roles final. Durante este tiempo se tuvo en cuenta la pronunciación, fluidez, posturas y hasta gestos.

La investigación de Arifin (2021) muestra un aumento del 70% en la competencia oral después de la aplicación del juego de roles, corroborando así la relevancia de este método para el fortalecimiento de destrezas lingüísticas. Este descubrimiento apoya la hipótesis de este estudio, que intenta evaluar la eficacia de un programa de intervención fundamentado en juegos de roles en alumnos de nivel primario.

Para Yang, Zhou, y Ju (2013) el juego de roles es una actividad para promover escenarios con una conversación clara y efectiva de parte de nuestros estudiantes, al mismo tiempo que pierden el miedo de hablar en público, tener la posibilidad de improvisar cuando es necesario, pero principalmente lograr una comunicación efectiva. Diferentes escenarios relacionados con lugares famosos en los EEUU pudieron hacer posible que los estudiantes mejoraran su desenvolvimiento oral. Para esta investigación también fueron utilizadas opciones tecnológicas que ayudaron eficazmente a los estudiantes.

En el caso de Nguyen y Austin (2018) la técnica de juego de roles produce en los alumnos una motivadora postura que permite un aprendizaje activo, que pierdan los temores de hablar frente al público, al mismo tiempo que al interactuar muchas veces, obliga ciertamente a preparar el parlamento de cada estudiante y al mismo tiempo afinar elementos como pronunciación y entonación. Si bien es cierto la experiencia obtenida por los autores con estudiantes universitarios, el hecho de haber aplicado esta técnica de enseñanza-aprendizaje a 43 alumnos con diversos problemas de pronunciación y miedo al hablar frente al público hace que reconozcan el lenguaje

apropiado para que se comuniquen en escenarios muy probables en sus respectivas profesiones, esto último produce un efecto motivador muy resaltante.

Un caso muy interesante es el desarrollado por Liu (2010), este autor describe semana a semana un proceso planificado por el cual 25 estudiantes de escuela secundaria desarrollaron diversas actividades de juego de roles. La indicación fue divertirse todo el tiempo mientras se aprendía. Los resultados que contempla el autor son de una mejora muy interesante, esto basado en el principio del enfoque comunicativo, en el cual pone el componente entendimiento del interlocutor de lo que dices el elemento esencial del proceso mencionado. Estos procedimientos, el primero de planificar las actividades y el segundo de pasar un momento de relajación mientras hablamos en el idioma que se está aprendiendo, permite un dominio evidente de las competencias orales.

La investigación realizada por Pinatih (2021) tiene un enfoque distinto a los anteriores, se trata de un artículo producto de la recolección y análisis de 50 artículos que tratan sobre el juego de roles, lo que conlleva al autor a concluir en tres elementos fundamentales, el primero es el de promover en este siglo XXI, de técnicas de aprendizaje de las competencias orales de manera efectiva y motivadora y es precisamente el juego de roles una forma muy particular de hacerlo. Lo segundo es que las personas deben de interactuar en escenarios altamente probables en su vida cotidiana usando el idioma inglés y el juego de roles lo permite de manera muy apreciable, de acuerdo a los resultados obtenidos. Y tercero, el juego de roles motiva al alumno crear nuevos escenarios, y ensayarlos; esto último es parte de la autonomía que gana el estudiante al utilizar una estrategia de enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante.

Otro artículo de revisión que tiene al juego de roles como tema central es el que proyecta Cardenas y Rosa (2021), en el mismo que hay un análisis de artículos publicados en revistas de alto impacto. Entre las conclusiones que arriban estos autores están el fortalecimiento de las habilidades receptivas, es decir en el juego de roles se evidencia que los estudiantes leen más y mejoran su capacidad para entender lo que escuchan, esto para los que creen que sólo las habilidades productivas son las únicas

que se fortalecen durante el desarrollo de esta técnica de enseñanza-aprendizaje. El otro componente que resalta entre los resultados de este artículo se encuentra la mejora del vocabulario, gramática y fluidez en los estudiantes que han usado el juego de roles. Castro y Villafuerte (2019) realizan una investigación en la que indagan las percepciones de 45 profesores de inglés al usar el juego de roles. Entre los resultados encontrados se encuentran su percepción bastante buena de parte de estos pedagogos debido a que existe de parte del alumnado un aprendizaje activo y divertido. Si bien es cierto que encontramos estudiantes que pueden hacer mucho ruido, también es cierto que es parte de las vivencias de aprendizaje más sólidas que existen hasta el momento.

2.2 Bases Teóricas

La teoría de juego de roles se sustenta tanto en la propuesta de Jerome Bruner como las teorías de Lev Vygotski, ambos coinciden en que los juegos son procesos sociales que van más allá de momentos de ocio y entretenimiento que comúnmente utilizan los niños, sino más bien son espacios de comunicación e interacción vitales para crear futuros esquemas de pensamiento crítico en cada uno de los participantes. Entonces, para fines de promover un nuevo idioma, en la que los roles se van a intercambiar, es muy probable que los docentes puedan observar mejoras tangibles tanto en la pronunciación como en la fluidez de la lengua utilizada, ya que, según los teóricos mencionados líneas arriba, elementos fundamentales como la postura que cada alumno toma de acuerdo a su personaje, los gestos y hasta la manera de mirar, pueden hacer posible medir el grado de confianza y motivación con la que lo están haciendo; sin olvidar que de sí existe un lenguaje de grupo muy particular de los niños por estos días, en los que la internet y la tecnología han hecho que estas estrategias de enseñanza no sean frecuentemente usadas.

Para más detalle de lo expresado, comenzaremos por lo planteado por Bruner, citado por González, et., al. (2014) el juego de roles es la oportunidad para crear ambientes de interacción efectiva con el fin principal de solucionar problemas ficticios pero que muy probablemente puedan en el futuro ser reales. Esto último es una de las bases y fundamentos de esta estrategia de enseñanza. Además, Bruner agrega que este tipo de juegos en aula, propicia el mejor desenvolvimiento del estudiante, haciendo

posible que este exteriorice sus ideas y sus pensamientos al momento de participar, situación importante en el sentido que el docente puede enterarse tanto de los intereses personales, como las dificultades que tienen estos alumnos, a la hora de usar un idioma extranjero, como lo es el inglés. Bruner por otro lado establece que inicialmente el niño crea un lenguaje obtenido del mundo real que le rodea, y lo hace como todos sabemos antes de conocer los principios gramaticales de lo que expresa. Luego en la escuela puede profundizar más de este manejo lexical que utiliza, interiorizándolo, mejorándolo, y usándolo cuando sea necesario.

En este sentido, la valoración de este acervo cultural que poseen los niños va en relación directa a cómo ellos solucionan problemas, para lo cual debe interactuar con otros niños, aprendiendo de ellos, también (Grazzani y Brockmeier 2019). Adicionalmente a lo anteriormente dicho, Bruner también habla del componente pivotal que construyen los niños, esto se refiere a la capacidad del menor para poder interactuar con la mayor cantidad de personas posibles para comunicar sus pensamientos, ideas, necesidades y hasta sentimientos. Esto en cierto modo forma parte del modo como los grupos de personas coordinan y comunican algo, teniendo esto que ver con el hecho muy probable que estas formas de comunicación también sirvan para identificar formas muy particulares de las personas de distintos contextos geográficos utilizan para mantenerse unidos.

Por ello debemos suponer que cuando hacemos ejercicios de juegos de roles en aula, cada niño participante viene de un contexto diferente, lo que nos hace entender que en este proceso exista una variedad de matices en el momento de desarrollarlo. Asimismo, esta propuesta, trae abajo lo dicho por la vieja escuela lingüística que plantea que el niño adquiere un lenguaje por pura intuición, lo hace porque necesita comunicarse con el resto de personas, en otras palabras, hay razones como el interés particular para comunicarse con ciertos grupos sociales, principalmente de su edad, de pronto esto conlleva a una necesidad individual de conocer la codificación que lo conlleve a comunicarse efectivamente con el grupo mencionado. Finalmente, los estudios hechos por Bruner han servido para muchos investigadores que en la actualidad tratan de describir las características del proceso comunicativo, teniendo en

cuenta un componente biológico y un potente componente social, el cual se desarrolla a partir de la vida intrauterina.

La propuesta de aprendizaje social de Vygotski tiene un aliado que es el juego de roles, en él los niños aprenden a solucionar problemas como lo harían los adultos, lo hacen intercambiando ideas y propuestas lógicas frente a una situación nueva, en la que la comunicación grupal es imprescindible. De modo que el proceso de comunicación social propuesto en el juego de roles tiene un componente externo que luego se internaliza, constituyendo la posición individual interna. No podemos pretender que todo el conocimiento se logra con formación de trabajos grupales, si no que las tareas individuales, también tienen una interacción grupal tarde o temprano eso conlleva a un aprendizaje significativo (Smagorinsky, 2007).

Por otro lado, este psicólogo agrega que la zona de desarrollo próximo está más cerca cuando hagamos tareas y actividades como los juegos de roles, ya que promueve el liderazgo, el aprendizaje compartido y sobre todo el que genera un producto final es el más efectivo. El juego de roles tiene las características expuestas, de esta manera organizarnos en aula para producir actividades en común proporciona las competencias receptivas y productivas del idioma inglés, sin olvidar que cada niño aporta con sus ideas y cultura individuales y particulares, eso asegura momentos de interacción e integración saludable. Según Vygotski, con el tiempo los niños quieren participar por más tiempo, eso puede hacer que se propongan nuevos temas y escenarios en las que la cotidianidad sea la principal regla de juego.

No olvidemos que los niños de primaria comienzan a modular la voz con las que logran narrar o describir situaciones diversas. Asimismo, este psicólogo explica que existen elementos fundamentales en el desarrollo de esta estrategia de enseñanza. Por ello comencemos por la sustitución, en ella los estudiantes sustituyen frutas reales con frutas de plástico, o un quiosco de cartón representa a un verdadero quiosco de periódicos, esa primera parte anima al estudiante a adecuar un contexto que permita evidenciar la actividad al resto de compañeros de aula. La codificación y decodificación de los mensajes permite a los participantes a crear textos propicios para el juego de roles planteado, asimismo, si se trata de juegos de roles para propiciar el

entendimiento del idioma inglés, los alumnos con la ayuda del profesor crean y desarrollan los diálogos correspondientes. El siguiente paso es establecer la esquematización, la cual estima los tiempos y momentos de la conversación y diálogos llevados a cabo, es decir hay un orden lógico de cada participación, la cual podría llevar al momento de la escenificación una improvisación muy bien llevada, que se salga del objetivo comunicativo principal. La modelación es sin duda la parte final en la que los alumnos escenifican lo que han creado, es la puesta en marcha los diálogos planteados. En esencia lo que se evalúa.

2.3 Definiciones Operacionales

De acuerdo a lo leído y analizado las estrategias de enseñanza son las diversos procedimientos y recursos que los docentes utilizan para lograr aprendizajes significativos. En el caso de la presente tesis, las estrategias utilizadas para desarrollar la competencia oral en un grupo de estudiantes del nivel primario consistieron en actividades de juegos de roles, las cuales fueron cuidadosamente contextualizadas en la localidad de Piura.

De acuerdo al análisis realizado el pensamiento crítico es una condición mental de entendimiento profundo y reflexivo de la realidad que le rodea a la persona que la desarrolla. En términos más simples es acceder a un mundo de conocimientos a partir de una lectura y análisis individual, asumiendo que el conocimiento recibido en clase puede ser verdadero o no.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1 Enfoque, Tipo y Nivel de investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque Cuantitativo, debido a que los resultados obtenidos son de naturaleza numérica, del tipo Aplicado ya que se va a estimular a la variable dependiente en este caso la competencia se comunica oralmente en el idioma inglés, y de nivel Aplicativo, ya que se busca solucionar un problema a través de una intervención.

3.2 Diseño de la Investigación

El diseño de la presente investigación es el experimental, con la subclase preexperimental, debido a que se trabaja con un solo grupo midiendo un antes y un después la performance oral de los alumnos con un pre y post test.



Donde

X= Variable independiente

O₁= Medición preexperimental de la variable independiente.

O₂= Medición post experimental de la variable independiente.

3.3 Población, Muestra y Muestreo

La población que participó en la presente tesis fueron los estudiantes del 6° grado del nivel primario de la IE Jorge Basadre del Distrito de veintiséis de octubre.

La muestra utilizada fue de 31 estudiantes del 6° grado C de la IE Jorge Basadre del Distrito de veintiséis de octubre.

El Muestreo fue no probabilístico por conveniencia, es decir el grupo de estudio se acomodaba a las características del trabajo realizado.

3.4 Hipótesis y Variables

3.4.1 H0: El programa de intervención no mejora significativamente las competencias orales en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.

3.4.2 H1: El programa de intervención sí mejora significativamente las competencias orales en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.

3.4.3 Operacionalización de las Variables

Programa de intervención

Prette, (2001) define un programa de intervención como una serie de actividades planificadas, generalmente de orden académico que busca desarrollar o mejorar ciertas competencias medibles a través estándares.

Competencias orales en el idioma inglés

Para Yate (2010) establece que las competencias orales en el idioma inglés son un grupo de dominios relacionados con la expresión oral. Entre estas habilidades encontramos la gramática, la pronunciación, la fluidez y la consistencia de lo expresado.

3.5 Métodos de Investigación

En la presente tesis se buscó la eficacia de un programa de intervención, con el fin de desarrollar la competencia oral en 31 estudiantes de 6° grado de primaria de la IE Jorge Basadre del distrito de veintiséis de octubre, para lo cual se midió las competencias orales con las que los estudiantes se encontraban antes y después de aplicar mencionado programa, a través de un pre y post test respectivamente. El programa consistió en 14 sesiones de aprendizaje, las cuales estaban contextualizadas a la localidad piurana. Cada sesión de aprendizaje estuvo diseñada para promover el aprendizaje de las competencias orales, principalmente la pronunciación y fluidez al hablar. Cada sesión estuvo diseñada con una presentación inicial de aproximadamente de 40 minutos, tiempo para presentar el tema e interactuar y recoger saberes previos,

a continuación, venía la práctica, espacio en el cual los alumnos desarrollaban las hojas de trabajo que se les proporcionaba, este espacio duraba aproximadamente 60 minutos. Finalmente, la etapa llamada Producto, el estudiante de manera grupal producía un diálogo usando el vocabulario aprendido y las indicaciones gramaticales y de pronunciación previamente dadas. Generalmente en este último momento los estudiantes imaginaban una situación con las indicaciones dadas, dependiendo la temática correspondiente. Luego los estudiantes salían al frente y ensayaban su diálogo. Cada vez que los estudiantes hacían sus presentaciones eran asesorados para optimizar el diálogo respectivo. Al final de las 14 sesiones se sorteó una temática por grupo. Cada temática fue desarrollada, a manera de juego de roles, en una reunión final donde se acondicionó la biblioteca de la IE. Finalizada esta actividad los estudiantes rindieron el post test.

3.6 Técnicas e Instrumentos aplicados

La técnica usada fue la evaluación que mida las competencias orales, además los criterios de inclusión y exclusión fueron: alumnos que participaran durante todo el proceso llevado a cabo en aula y alumnos que tuvieran inasistencias, respectivamente.

Se utilizó una prueba tipo test, la cual fue aplicada antes y después de la aplicación del programa de intervención. Hay que agregar que esta evaluación constó de

- i. ORAL COMPREHENSION 1: los estudiantes escucharán un audio en cuatro (4) oportunidades, luego responderán las preguntas del 1-7.
- ii. ORAL COMPREHENSION 2: los estudiantes escucharán la lectura del docente, cada una de ellas (2en total) dos veces, luego responderán las preguntas del 8-10.
- iii. ORAL EXPRESSION: los estudiantes responderán las preguntas 11 al 14, luego leerán en voz alta los 2 párrafos 15 y 16, finalmente responderán las preguntas 17 al 20.

Es importante añadir que este instrumento fue validado por tres expertos en el área del idioma inglés de esta localidad.

3.7 Procesamiento de la Información

Los datos obtenidos a partir del pre y post test fueron agregados al software SPSS versión 27, y el análisis estadístico tiene dos etapas. La primera donde se usó la estadística descriptiva para clasificar el pre y post test dentro de los niveles de logro: logro destacado (AD); logro esperado (A); en proceso (B); en inicio (C).

En la segunda etapa, se utilizó estadística analítica, por esa razón primero se buscó si los datos siguen o no una distribución normal. Por el tamaño de la muestra (31 estudiantes) se tomaron en cuenta los resultados de la opción Shapiro- Wilk. Al resultar que la data no sigue una distribución normal, se escogió una medida no paramétrica para contrastar las hipótesis ya mencionadas. En este caso se usó el test de Wilcoxon. Si el nivel de significancia era igual o menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula. Asimismo, si fuera mayor a 0.05 se aceptará esta hipótesis. Hay que agregar que, si se rechaza la H_0 , automáticamente se acepta la H_1 , por lo consiguiente se concluye que el programa antes descrito es eficaz. Y viceversa si se acepta la H_0 , se concluye que el programa no fue eficaz.

Capítulo IV

Resultados

Los resultados obtenidos se han distribuido de acuerdo a los objetivos planteados, de modo que primero desarrollaremos los objetivos específicos y finalmente el objetivo general.

Objetivo específico 1: Diagnosticar el nivel de la competencia oral antes de la aplicación de un programa de intervención.

4.1. Resultados del pretest

Los resultados que veremos a continuación, son los obtenidos de la evaluación llevada a cabo el día 17 de noviembre de 2023. En aquella ocasión 31 estudiantes fueron evaluados con un pre test impreso. En la primera parte de la evaluación se utilizó un audio el cual le permitió al estudiante responder las primeras preguntas de opción múltiple.

Tabla 1.
Resultados del pretest

Nivel de Logro	N° de alumnos	Porcentaje (%)
Logro Destacado (AD)	0	0
Logro Esperado (A)	0	0
En proceso (B)	1	3
En Inicio (C)	30	97

Interpretación Como se puede apreciar en la tabla anterior, casi todos los alumnos se ubicaron en inicio, considerando el nivel de logro en la competencia se comunica oralmente en el idioma inglés. Eso significa que casi todos los estudiantes que participaron en este estudio tenían nulo conocimiento del idioma inglés. Apenas 1 alumno que representa el 3% del total, se encuentra en proceso.

4.2. Resultados del post test

Los resultados siguientes fueron obtenidos una vez terminado el programa para desarrollar las competencias orales en 31 estudiantes del 6° grado C de I.E Jorge

Basadre. En esta post- evaluación los estudiantes completaron un formato impreso, similar a la preevaluación. Igualmente se usó un audio grabado para completar la primera parte de este, y se llevó a cabo el 07 de diciembre del mismo año.

Objetivo específico 2: Determinar el nivel de la competencia oral después de la aplicación de un programa de intervención.

Tabla 2. Resultados del post test

Nivel de Logro	Nº de alumnos	Porcentaje (%)
Logro Destacado (AD)	7	23
Logro Esperado (A)	17	55
En proceso (B)	6	19
En Inicio (C)	1	3

Interpretación En esta Tabla, podemos observar claramente que la mayor parte de los estudiantes (55%) tiene un nivel de logro esperado, esto a su vez refleja la eficacia del programa, conjuntamente con un resaltante 23% (7 estudiantes) que obtuvieron puntajes de logro destacado, lo que indica que hubo estudiantes que superaron las expectativas básicas de logro, con lo cual podemos hablar de mejores resultados si el programa hubiera durado más tiempo. También es necesario aclarar de la existencia de un alumno cuyo puntaje de 10 lo coloca aún en un nivel de inicio, esto indica que hubo algunos inconvenientes para que este estudiante superara el nivel inicial, entre ellos está el hecho que fue un alumno cuyos sus padres lo matricularon en el mes de diciembre (faltando días para que finalice el año escolar). Adicionalmente a esto, hay que añadir que la diferencia de avance entre el pre y post test es de 99%.

Objetivo general Demostrar la eficacia de un programa de intervención para la enseñanza de la competencia oral en los estudiantes de primaria de la IE Jorge Basadre.

Para responder a este objetivo, se buscó si la data sigue o no una distribución normal, eso hace posible elegir una medida paramétrica o no paramétrica.

4.3 Análisis de la normalidad

La tabla que veremos a continuación, se trata de la verificación de la distribución normal de los datos. Por la cantidad de muestra se usó la opción de Shapiro- Wilk (estadístico de muestras menores a 50).

Tabla 3. Test de Normalidad: Shapiro Wilk

.959	31	.268
.881	31	.003

Interpretación

Como se puede apreciar en la Tabla anterior, la data consistente en los resultados del pre y post test no siguen una distribución normal, ya que las dos significancias deben ser \geq de 0.05, en nuestro caso es sólo una de ellas, por lo tanto, al no seguir una distribución normal se utilizará una medida no- paramétrica, que en este caso es la T de Wilcoxon, para muestras relacionadas.

4.4 Prueba estadística de Wilcoxon

La tabla que veremos a continuación es el resultado de que la data no siga una distribución normal (situación explicada en la tabla anterior). La prueba de Wilcoxon es un estadístico usado en caso la data no siga una distribución normal y se trate de muestras relacionadas, es decir aquella muestra única.

Tabla 4. Test de Wilcoxon

		N	Puntuación Media	Suma de rango
Posttest_ Pretest	Rangos negativos	0 ^a	.000	.000
	Rangos positivos	31 ^b	16.00	
	Vínculos	0 ^c		
	Total	31		

Tabla 5. Estadístico de Prueba^a

	Posttest- pretest
Z	-4.869 ^b
Significancia asintótica	.000

Leyenda:

- a. Test de Wilcoxon
- b. Rangos negativos

Interpretación

Aquí podemos observar que la significancia es 0.00 que es una cifra menor a 0.05, por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (H_0), por lo tanto, podemos concluir que el programa de enseñanza de competencias orales en el idioma inglés fue eficaz.

La tabla siguiente da el valor promedio de diferencia entre el pre y post test.

La tabla que se observa a continuación detalla el valor de Z, es decir la diferencia promedio del pre y post- test. En este el valor negativo de Z se refiere a la diferencia promedio que hay entre pre y post-test. Asimismo, la significancia asintótica se refiere a una cifra por debajo de .005 por lo que da la posibilidad de rechazar la hipótesis nula.

Esta Tabla complementaria (Tabla 4), muestra la diferencia de casi 5 puntos (-4.869) que es la diferencia entre la pre y post evaluación. Estos resultados complementan los obtenidos en la tabla 3, con lo que corroboramos en rechazar la hipótesis nula.

4.5 Discusión de los Resultados

El presente estudio buscó medir la eficacia de un programa de juego de roles en el aprendizaje de competencias orales, en un grupo de estudiantes del nivel primario de la IE Jorge Basadre de esta localidad. Esta experiencia duró 14 sesiones de aprendizaje ejecutadas con 31 estudiantes del 6° grado C, y una actividad final que consistió en la puesta en marcha de la escenificación de diversos juegos de roles, de manera grupal. Para hacer la discusión correspondiente podemos comenzar mencionando que los resultados obtenidos en esta experiencia de enseñanza- aprendizaje, se parecen mucho a los obtenidos por Cuitiño et al.(2019) quienes demostraron que el juego de roles permite que los estudiantes aprendan un idioma en escenarios parecidos a los reales, que justamente es para estos autores la esencia del aprendizaje significativo, porque el estudiante es consciente de la utilidad de los mismos. Asimismo, los autores agregan que el juego de roles permite al estudiante poner en práctica su imaginación, siempre en cuando el docente propicie dicha condición, lo que permite a su vez que pueda mejorar en su pronunciación, vocabulario y fluidez. Rico et al. (2016) por su parte explican en su trabajo con similitudes al presente que la participación del alumnado de

forma libre, pensando en los intereses propios de los mismos, permite generar un espacio de comunicación efectiva, más aún cuando existe la propuesta retadora de responder preguntas en un idioma distinto al materno. Estos dos antecedentes coinciden en la importancia del juego de roles para crear y mejorar las competencias orales en los estudiantes tanto en la época escolar como universitaria. Un trabajo que está en línea con el presente es el de González et al. (2013) quienes plantean las diversas ventajas del juego de roles en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, esto debido a que se propicia una preparación del estudiante previamente a la actividad en la que los compañeros de estudio y docentes darán su apreciación de su desempeño. Por ello este generalmente toma mucho interés en la pronunciación y fluidez de lo que expresa.

Adicionalmente a ello, estos autores aconsejan a los docentes aplicar ciertas estrategias de enseñanza del idioma inglés usando otras experiencias curriculares como es el de educación física el cual puede combinarse con el inglés, creando imaginarios escenarios en la que el estudiante recibe indicaciones de un entrenador angloparlante, esto sin lugar a dudas establece situaciones innovadoras en la enseñanza del inglés. Gallego (2011) por su parte trata de explicar porque los programas de intervención donde se incluye el juego, como el desarrollados por nosotros, permiten el movimiento y la interacción permanente, en este sentido el autor asevera que el acto de moverse de su asiento y tratar de interactuar con un compañero de aula, o talvez con un grupo de ellos, impulsa al estudiante a aprender, a activar sus competencias orales de comunicación efectiva, esto a su vez es una condición para hacer posible el aprendizaje de cualquier idioma.

Otro de los trabajos que van en paralelo con el presente es el realizado por Martínez (2021) quien aclara que los juegos de roles propician dos situaciones, la primera son las habilidades sociales en el alumnado, eso en definitiva es esencial en un mundo donde cada día se interacciona persona a persona, y segundo que enfatiza una realidad muy evidente del mundo globalizado, en la cual el estudiante se adentra al contexto del idioma más hablado tanto por la ciencia como por la tecnología, y eso lo saben los alumnos cuando hacen referencia a las redes sociales y aplicativos de aprendizaje cuyos nombres están en su mayoría en inglés. . Otra de los elementos fundamentales

para explicar cómo los juegos de roles en el aula permiten un aprendizaje como ha ocurrido en esta investigación la realiza Mego (2021), quien pone énfasis que estos desarrollados en contextos cotidianos contribuyen significativamente al aprendizaje del idioma así como la mejora en el enfoque, la memoria, y la comprensión. Además, estos programas movilizan las capacidades de aprendizaje de los estudiantes mientras existan las condiciones que hemos mencionado líneas arriba, y adicionalmente el respeto y compañerismo que hacen posible la autoconfianza e incluso la autoestima. Por lo tanto, hay un éxito indiscutible cada vez que lo hagamos en el desarrollo de nuestras sesiones de aprendizajes, usando juego de roles y obviamente de forma planificada y acorde al currículo nacional. Para ser más específicos en los logros obtenidos después de aplicar un programa de juego de roles, tenemos la propuesta de Cho (2015) quien detalla que los logros en la fluidez, esto en principio es por la práctica y ensayo previos a la ejecución de la puesta en escena del juego de roles. Así el autor menciona que los alumnos potencializan su performance sabiendo que actuarán frente a sus compañeros, y docentes. En segundo lugar, la gramática en el diálogo está en relación directa a la coherencia de los textos previamente preparados de forma escrita, permitiendo con la ayuda del docente una comunicación efectiva. Por otro lado, el acento también corresponde a una parte del proceso de pronunciación que resulta de la práctica previa a la presentación. Finalmente, el vocabulario es el resultado de tener variedad de alternativas en caso se le olvide al estudiante el párrafo estudiado, esto le permitirá improvisar de manera adecuada.

Conclusiones

Basado en la evidencia de los resultados se puede concluir de la siguiente manera:

- ❖ Se demostró que el programa de intervención basado en el juego de roles fue eficaz en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés en 31 estudiantes del 6° grado de primaria de la IE Jorge Basadre. Los resultados ilustran esta situación con una significancia de 0.00 y un valor de Z de -4.869.
- ❖ Se diagnosticó que, en el nivel de los estudiantes, antes de la aplicación del programa, fue de beginners (principiantes), esto reflejado en los resultados: en el pre test la mayor parte de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio (97%) y en proceso mínimamente (3%).
- ❖ Se determinó que hubo mejoras tangibles en las competencias orales de los estudiantes después del programa aplicado, así en el post test la mayor parte de los estudiantes terminaron en el nivel de logro esperado (55%), otro porcentaje muy interesante con logro destacado (23%), y en proceso el resto (19%), con una mínima proporción en nivel de inicio (3%).

Recomendaciones

En futuras investigaciones con similitudes con respecto a la presente, se recomienda lo siguiente:

- ❖ Planificar y aplicar programas de enseñanza del idioma inglés en el nivel primario, buscando lograr las competencias tanto receptivas como productivas. Asimismo, cada actividad deberá tener un cronograma de actividades que estén dirigidas principalmente a promover el enfoque comunicativo contextualizado.
- ❖ Se recomienda realizar investigaciones con un mayor número de estudiantes de primaria y en diferentes instituciones educativas, con el fin de obtener resultados más generalizables y evaluar el impacto del programa en distintos contextos.
- ❖ Programar y ejecutar actividades en las que los estudiantes de primaria puedan presentar sus avances y productos en el idioma inglés. Asimismo, premiar a los mejores trabajos y propuestas en este idioma.
- ❖ Se recomienda hacer capacitación y el respectivo acompañamiento a los docentes de primaria en sus competencias para enseñar el idioma inglés. Muchos de ellos tienen dificultades para dictar este curso, pero también hay mucha voluntad de su parte para aprender. Por ello las estrategias que estos tengan para el dictado de este curso, deberán ser evaluadas con fines de mejora por expertos en la materia.

Referencias Bibliográficas

- Ahmad, S. (2013). Applying communicative approach in teaching english as a foreign language: A case study of Pakistan. *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de Las Lenguas Extranjeras*. <https://doi.org/10.30827/Digibug.24882>
- Ali, Z., Masroor, F., & Khan, T. (2020). *Creating Positive Classroom Environment For Learners' Motivation Towards Communicative Competence in The English Language*. 57, 317-328.
- Canagarajah, A. S. (2006). NEGOTIATING THE LOCAL IN ENGLISH AS A LINGUA FRANCA. *Annual Review of Applied Linguistics*, 26. <https://doi.org/10.1017/S0267190506000109>
- Cardenas, G., & Rosa, C. (2021). *El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera*.
- Castro, L., & Villafuerte, J. (2019). Strengthening English Language Teaching in Rural Schools through the Role-Playing: Teachers Motivations. *International Journal of Educational Methodology*, 5(2), 289-303. <https://doi.org/10.12973/ijem.5.2.289>
- Cervera, H. R. M. (2021). *Las habilidades cognitivas y desarrollo de competencias oral y com- prensiva: una revisión bibliográfica*.
- Cho, B. (2015). Improving Learners' Oral Skills through Two Types of Role-play. *Scenario: A Journal of Performative Teaching, Learning, Research*, IX(1), 35-52. <https://doi.org/10.33178/scenario.9.1.2>

- Cuitiño Ojeda, J., Díaz Larenas, C., & Otarola, J. L. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 10(1), 43-62. <https://doi.org/10.18861/cied.2019.10.1.2880>
- Elder, C., & Davies, A. (2001). *ASSESSING ENGLISH AS A LINGUA FRANCA*.
- Gallego, D. A. (2011). *El valor didáctico del juego y del movimiento en la enseñanza del Inglés en el primer ciclo de Educación Primaria*. 30.
- Garton, S., & Copland, F. (2010). *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*.
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 289-309. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Grazzani, I., & Brockmeier, J. (2019). Language Games and Social Cognition: Revisiting Bruner. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 53(4), 602-610. <https://doi.org/10.1007/s12124-019-09489-0>
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M., & Shields, M. (2015). *Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*.
- Liu, X. (2010). Arousing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play. *International Education Studies*, 3(1), p136. <https://doi.org/10.5539/ies.v3n1p136>
- Martínez Lirola, M. (2021). ROLE PLAY Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIALES: EJEMPLOS EN UNA CLASE DE LENGUA INGLESA. *Encuentro Journal*, 29, 76-89. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1925>
- Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56-73. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>

- Nguyen, H. T. L., & Austin, G. (2018). On Invoking Third Parties in Vietnamese Medical Communication. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(7), 713. <https://doi.org/10.17507/tpls.0807.01>
- Paradis, J. (2007). *Grammatical Morphology in Children Learning English as a Second Language: Implications of Similarities With Specific Language Impairment*.
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving Students' Speaking Skill through Role-Play Technique in 21st Century. *Journal of Educational Study*, 1(1), 103-108. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i1.159>
- Prette, A. D. (2010). *HABILIDADES SOCIALES EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DEL PSICÓLOGO: ANÁLISIS DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN*.
- Shah Jabeen, S. (2014). Implementation of the Communicative Approach. *English Language Teaching*, 7(8), p68. <https://doi.org/10.5539/elt.v7n8p68>
- Smagorinsky, P. (2007). Vygotsky and the social dynamics of classrooms. *English Journal*, 97, 61-66. <https://doi.org/10.2307/30046790>
- Víllora, S. G., Gonzalez, S., García, L. V., Vicedo, J. C. P., Pastor, J., & Madrona, P. G. (2013). *Propuesta didáctica interdisciplinar en educación primaria en España: la enseñanza de la educación física y el inglés*.
- Yang, B., Zhou, S., & Ju, W. (2013). Learning English Speaking through Mobile-Based Role-Plays: The Exploration of a Mobile English Language Learning App called Engage. *The EuroCALL Review*, 21(2), 27. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2013.9788>
- Yate, J. P. R. (2010). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos.

Anexos

Matriz de Consistencia

Título: Eficacia de programa de intervención para mejorar las competencias orales en inglés en alumnos de primaria de la I.E Jorge Basadre.					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
Problema General	Objetivo General	Ho (Hipótesis Nula)	Variable Independiente		La presente tesis tendrá la siguiente metodología.
¿cuál es el nivel de eficacia del programa de intervención para mejorar la competencia oral en el idioma inglés en los estudiantes de primaria de la I.E Jorge Basadre?	Demostrar la eficacia de un programa de intervención para la enseñanza de la competencia oral en el idioma inglés en los estudiantes de primaria de la I.E Jorge Basadre.	El programa de intervención no mejora significativamente las competencias orales en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.	Programa de intervención Este programa consiste en 14 sesiones de aprendizaje enfocadas a desarrollar diálogos llevados a cabo en un contexto local.	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque comunicativo • Juego de roles • Comunicación oral efectiva. 	<p>Primero se pedirá los permisos necesarios para la ejecución del programa de intervención a las autoridades correspondientes. Luego el consentimiento informado firmado por cada uno de los padres de familia, permitirá publicar las fotos, vídeos y resultados de la aplicación de dicho programa.</p> <p>A continuación, la aplicación de un pretest, nos dará el nivel inicial de inglés que tienen los alumnos.</p> <p>Inmediatamente después de esta evaluación, se aplicará el programa el cual consta de 14 sesiones de aprendizaje con el enfoque comunicativo, donde</p>

Objetivos específicos	Ha (Hipótesis Alternativa)	Variable Dependiente	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión oral. • Expresión oral. 	los alumnos harán diálogos usando el juego de roles en 7 situaciones:
Diagnosticar el nivel de la competencia oral en el idioma inglés antes de la aplicación del programa de intervención.	El programa de intervención sí mejora significativamente las competencias orales en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.	Nivel de las competencias orales de los alumnos del 6° grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión oral. • Expresión oral. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. At store 2. At Street 3. At restaurant 4. At travel agency 5. At museum 6. At market 7. At airport.
Determinar el nivel de la competencia oral en el idioma inglés adespues de la aplicación del programa de intervención.	alumnos del sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre.	I.E Jorge Basadre.		Al finalizar dicho proceso los alumnos realizarán presentaciones orales usando el juego de roles. Posteriormente los alumnos serán evaluados en sus competencias orales a través del post- test.

Matriz de Operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas e Instrumentos
Competencias orales en el idioma inglés	Habilidades y destrezas en el lenguaje oral en el idioma inglés.	Esta variable se medirá a través del pre y post test	Comprensión oral Expresión oral	Entiende audios, responde preguntas en idioma inglés.	Preguntas del 1-20	Pre- post test
Programa de intervención para desarrollar competencia en inglés.	Conjunto de actividades aplicadas a un grupo humano con el fin de desarrollar o mejorar específicas competencias.	Esta variable se evidenciará con las sesiones de aprendizaje del 1-14.	Enfoque Comunicativo. Juego de roles Comunicación oral efectiva	<ul style="list-style-type: none"> • Se propone el enfoque comunicativo. • Se hace efectivo los juegos de roles. 	Sesiones de aprendizaje del 1-14	Sesiones de aprendizaje.

Ficha Técnica del Instrumento

- 1.1. Nombre del Instrumento: Rúbrica para medir las competencias orales
- 1.2. Sujetos a quien será aplicado:
- 1.3. Tiempo de aplicación:
- 1.4. Autor (es)
- 1.5. Fecha de aplicación
- 1.6. Número total de ítems:
- 1.7. Objetivos:
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
- 1.9. Número de ítems por variable y dimensión (es):

Variable	Dimensiones	N° ítems
Competencias orales en inglés de los alumnos del 6° grado de primaria de la I.E Jorge Basadre	Comprensión oral Es la habilidad de saber y entender lo que el estudiante escucha, respondiendo e interactuando con su interlocutor.	Preguntas del 1-7
	Expresión oral Es la capacidad para expresar ideas, conocimientos, sentimientos, con fluidez y claridad.	Preguntas del 8-20

- 1.10. De la calificación

Opción	Puntaje
En inicio	0-7
En proceso	8-12
Logro esperado	12-16
Logro destacado	17-20

- 1.11. Haremos de la prueba de la interpretación

Ficha de Validación

1. Información del experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos
 - 1.2. Profesión
 - 1.3. Grado académico y mención
 - 1.4. Institución donde trabaja
 - 1.5. Celular
 - 1.6. Correo electrónico
2. Nombres del investigador
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones, indicadores

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia			recomendaciones
			adecuada	regular	inadecuada	
Competencias Orales en el idioma inglés	Comprensión oral	El estudiante entiende lo que escucha. El estudiante entiende el tema central de lo que escucha.				
	Expresión oral	El posee: Fluidez al hablar. Buena pronunciación. Utiliza un vocabulario apropiado.				



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Test para medir la comprensión y expresión oral en el idioma inglés, en los alumnos de 6° de primaria

cuyo objetivo es:

recoger la información antes y después de aplicado el programa de intervención en mencionados alumnos para mejorar sus competencias orales en inglés. El mismo que permite recoger información para medir la variable **Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera** y sus dimensiones: **Comprensión oral y Expresión Oral**.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha: 07/11/2023.

Apellidos y nombres: **Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda.**
 DNI: 40072556



Firma/sello/huella

Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Test para medir la comprensión y expresión oral en el idioma inglés, en los alumnos de 6° de primaria

cuyo objetivo es:

recoger la información antes y después de aplicado el programa de intervención en mencionados alumnos para mejorar sus competencias orales en inglés. El mismo que permite recoger información para medir la variable **Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera** y sus dimensiones: **Comprensión oral y Expresión Oral**.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha: 07/11/2023.

Apellidos y nombres: **Mg. María Teresa Minga Ticliahuanca**

DNI: 09730450



Mg. María Teresa Minga Ticliahuanca
 DOCENTE DE INGLÉS

Firma/sello/huella





CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Test para medir la comprensión y expresión oral en el idioma inglés, en los alumnos de 6° de primaria

cuyo objetivo es:

recoger la información antes y después de aplicado el programa de intervención en mencionados alumnos para mejorar sus competencias orales en inglés. El mismo que permite recoger información para medir la variable **Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera** y sus dimensiones: **Comprensión oral y Expresión Oral**.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha: 07/11/2023.

Apellidos y nombres: **Lic. Rodolfo Fernando Juárez Saavedra**

DNI: 02895038

Firma/sello/huella

Lic. Rodolfo Fernando Juárez Saavedra
DOCENTE DE INGLÉS



Instrumento de Recojo de Datos

Test para medir la comprensión y expresión oral en los alumnos de sexto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- 26 de octubre- Piura

Información del estudiante

El estudiante completa la siguiente información personal después de la explicación del profesor.

School _____
 Age _____ Sex _____ Grade _____ Section _____

I. Escucha el audio 4 veces y responde a cada pregunta de comprensión oral.

1. What's the tourist's name?
 - a. Martin
 - b. George
 - c. Anthony
 - d. Dilan
2. Where's the tourist from?
 - a. United States
 - b. France
 - c. Italy
 - d. Australia
3. How old is the tourist?
 - a. 22
 - b. 34
 - c. 38
 - d. 43
4. What's he looking for?
 - a. Hotel
 - b. Restaurant
 - c. Coffee break
 - d. Cinema
5. What place does the tourist want to go to?
 - a. Museum
 - b. Theater
 - c. Main square
 - d. Market
6. What does the tourist collect?
 - a. Hats
 - b. Pottery
 - c. Ponchos
 - d. Gold jewelry
7. Where does the tourist think to go in the afternoon?
 - a. Mancora beach
 - b. Aypate ruins
 - c. Canchaque
 - d. Lancones' waterfalls.

II. Lee y responde las siguientes preguntas después que el maestro ha leído el texto.
Listen & answer the following questions after the teacher's reading.

8. What is Colan?
 - a. A dessert
 - b. A river
 - c. A beach
 - d. A store
9. What sport does the tourist think is best to practice in the Colan?
 - a. Soccer
 - b. Tennis
 - c. Surfing
 - d. Swimming
10. What is the tourist's opinion about Piura?
 - a. Amazing
 - b. Beautiful
 - c. Interesting
 - d. Spectacular

III. El profesor lee cada pregunta y los estudiantes responde.

Answer the following questions

11. What's your name?

12. What's your favorite sport?

13. What's your favorite food?

14. What's your favorite tourist place?

El profesor lee en voz alta (/4 veces) y los estudiantes responden a la comprensión del texto leído.

Read this paragraph (aloud)

Piura is a city in northern Peru. It has many tourist attractions, among them the beaches of Colan and Mancora, where thousands of people spend their summers, enjoying delicious food and watching the spectacular sunset. Visitors mostly arrive in December to spend Christmas and the New Year, then take their vacations in January and February.

16. Read this paragraph (aloud)

The hot weather in our city persists throughout the year. That is to say, it is possible to have a sunny day during winter, and you can go to the beach at any time of the year. For this reason, we wear light clothes.

17. Tell us five adjectives about your city:

18. Tell us five sports activities practiced in your city.

19. Tell us five foods people often consume the most in your city.

20. Tell us what you like most in your city

Especificaciones para aplicar el instrumento de evaluación (pre y post- test)

I. ORAL COMPREHENSION 1: los estudiantes escucharán un audio en cuatro (4) oportunidades, luego responderán las preguntas del 1-7.

II. ORAL COMPREHENSION 2: los estudiantes escucharán la lectura del docente, cada una de ellas (2en total) dos veces, luego responderán las preguntas del 8-10.

III. ORAL EXPRESSION: los estudiantes responderán las preguntas 11 al 14, luego leerán en voz alta los 2 párrafos 15 y 16, finalmente responderán las preguntas 17 al 20.

Dialogue on audio

Tourist: Good Morning. Excuse me, what's your name?

Student: Oh, my name is Anthony. And you?

Tourist: My name is Dilan. I'm from Italy, and I'm 22 years old. Can you help me?

Student: Of course!

Tourist: It's my first time in Peru, and I'm looking for a restaurant, here.

Student: First, this city is called Piura, and I know there are some restaurants on Grau Avenue. Here, you can eat ceviche and chiles.

Tourist: That sounds delicious! After eating, I wanted to visit the Vicus Museum; many people have told me about its beautiful pottery. After that, I wanted to buy a hat because I had collected them.

Student: Do you have any plans in the afternoon?

Tourist: Sure! I desire to go to the beach.

Student: There are many beaches here, could be Colan or Mancora.

Tourist: I prefer Mancora because my friend George lives there, he is a surfer, in Mancora it is common to surf as a sport.

Student: That's right! So, what's your opinion about Piura?

Tourist: Piura, simply, is spectacular!

Base de Datos

Resultados del pre y post-test

pre test	postest
9	15
8	10
10	14
11	15
8	16
9	15
4	16
5	15
6	17
10	17
7	15
6	17
9	15
6	18
5	14
6	14
9	16
9	16
6	16
7	14
4	16
9	14
10	16
7	17
11	15
6	16
8	18
6	18
13	14
9	16
10	16

	N	Mínimo	Máximo	Promedio	D.S	Varianza	Kurtosis	
	estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Std error
Pre t	31	4.0	13.0	7.839	2.2075	4.873	-0.487	.821
Pos t	31	10.0	18.0	15.516	1.5889	2.525	3.652	.821
	31							

Programa de Intervención: Inglés Para Estudiantes de Primaria

I. Información General:

1. Denominación del programa: Desarrollando las competencias orales en estudiantes de primaria.
2. Tipo de intervención: Aprendiendo con juegos de roles.
3. Institución: I.E. Jorge Basadre – veintiséis de octubre
4. Dirigido a: niños del sexto grado de primaria
5. N° de participantes máximo: 35 niños
6. N° de participantes mínimo: 20 niños
7. Número de sesiones: 14 sesiones
8. Fechas de ejecución: octubre – noviembre 2023
9. Responsable: Bach. Vladimir Román Gutiérrez Huancayo.

II. PROBLEMÁTICA

Los estudiantes del nivel primario, en la escuela pública normalmente no estudian inglés como lengua extranjera, esto por los problemas arriba mencionados. Por ello la mayoría de ellos llegan a conocer los primeros contenidos de este idioma, el día que llegan al nivel secundario. Esto significa varios años de atraso en el inicio de su aprendizaje.

III. Objetivos

3.1. Objetivo General:

Desarrollar competencias orales en el idioma inglés usando juego de roles en los estudiantes del 6to grado de primaria de la IE Jorge Basadre.

3.2. Objetivos Específicos:

- ❖ **Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje de un curso de inglés básico para beginners:** Cada sesión fueron diseñadas considerando el nivel de principiantes de un grupo de 31 estudiantes del 6° de primaria.
- ❖ **Dar los contenidos iniciales de vocabulario y expresiones en**

inglés: La primera parte de la sesión de aprendizaje es la entrega de la terminología suficiente para el desarrollo de las tareas correspondientes. A continuación, se lee un diálogo creado por el autor, tomando en cuenta la temática y contexto local. Se toma en cuenta la pronunciación y la fluidez correspondiente.

- ❖ **Completar la hoja de trabajo (worksheet):** Los estudiantes completan una hoja de trabajo y a continuación diseñan de manera grupal un diálogo. Asesorados por el docente practican tanto la pronunciación como entonación del diálogo creado.
- ❖ **Desarrollar juegos de roles:** Las actividades de juegos de roles se desarrollaron al final de cada sesión de aprendizaje. Asimismo, la última actividad de roles se llevó a cabo en la biblioteca de la institución educativa.

IV. Principios del Programa

Enfoque Comunicativo: Propuesta en el cual las personas se comunican en situaciones reales y cotidianas. Se utiliza mucho para aprender idiomas, tomando en cuenta que la persona exprese lo que siente y piense, con la libertad suficiente sin ser interrumpido para ser corregido por cuestiones gramaticales. La corrección gramatical viene después.

Marco Común Europeo de Referencia (MCER): Es el marco de dominio idiomática establecido internacionalmente. Si bien es cierto es una propuesta del viejo continente, hoy en día la gran mayoría de países están considerando un referente del nivel de idioma aprendido y su relación con las competencias obtenidas.

Juego de roles o Role Playing: Estrategia de enseñanza en la cual se crea escenarios equivalentes al de la realidad, dando la oportunidad a los estudiantes de actuar en situaciones equivalentes a aquellas muy cercanas a las reales.

V. Actividades

Actividades	Octubre			Noviembre					Diciembre			
Diseño de programa y sesiones de aprendizaje	X	X	X									
Solicitud de permisos		X	X									
Realización de sesiones de aprendizaje				X	X	X	X	X	X			
Sesión de actividad final de juego de roles											X	
Análisis de los resultados										X	X	X
Redacción de informe final										X	X	X

VI. Presupuesto

Descripción	Unidad de medida	cantidad	Precio
Papel A4	Millar	2	24
Plumones de pizarra	Caja	1	60
Tintas para imprimir	Frasco	10	250
Parlante + micrófono	Unidad de sonido	1	80
Materiales para el juego de roles	Juguetería	20	50
Fruta	fruta	6	40
TOTAL			558

Sesión de Aprendizaje 1

Places in my city

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	15/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa con distintos interlocutores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce en la hoja de trabajo los principales lugares en la ciudad de Piura. ▪ Comparte con el resto sobre su lugar favorito en la ciudad de Piura, dando sus razones 	Se evalúa sus desempeños en el reconocimiento y denominación en inglés de los principales lugares en la ciudad de Piura.

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>Nos saludamos, y preguntamos cómo se encuentran: Good afternoon, students! How are you today?</p> <p>Estas expresiones se escriben en la pizarra, se pronuncia debidamente y se menciona el significado. Asimismo, se escriben las posibles respuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I'm so good! ▪ I'm so excited because I'll learn a little English. ▪ I don't feel so good, because I didn't eat. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono

	Saberes Previos	El docente pregunta si conocen la plaza de armas, la municipalidad o el estadio Miguel Grau. Los estudiantes responden afirmativamente, a lo que el docente les consulta si saben cómo se denominan cada uno en inglés.
	Conflicto cognitivo	¿cuál es la denominación de cada lugar en la ciudad en inglés?
	Propósito Didáctico	El docente escribe el propósito de la tarde. Aprender a dar la denominación en inglés a cada uno de los principales lugares de la ciudad.

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>Cada alumno recibe una hoja en la que figuran los lugares públicos más representativos de la ciudad de Piura.</p>  <p>Entonces con la ayuda de la pizarra y el plumón, escribimos y pronunciando los términos: Places, main square, cityhall, cathedral, library, stadium, etc. Cada alumno completa los espacios dejados en la parte inferior de las fotos, usando this is.... Por otro lado se les indica que las denominaciones de los lugares no cambian, continúan en español, Por ejemplo Miguel Grau Stadium o Jorge Basadre School.</p> <p>A continuación, y en parejas los estudiantes comienzan a elaborar un pequeño diálogo en la que uno de ellos es un turista que pregunta sobre</p>	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>

algún lugar de la ciudad, y el otro estudiante le revela donde se encuentra. Este diálogo es totalmente en inglés, y está en relación al lugar favorito que ellos frecuentemente visitan, o tienen bonitos recuerdos.




Las actividades en parejas fueron supervisadas por el docente de inglés, adicionalmente a ello se les asesoró todo el tiempo en pronunciación.

A continuación, y de forma voluntaria, las parejas de estudiantes salieron al frente, y con la ayuda de su cuaderno u hoja donde se hallaba el diálogo, esto para darle la confianza necesaria.



Nota: algunos alumnos preferían usar el micrófono. Esto permitía escuchar mejor la

	<p>dicción y hacer las correcciones correspondientes.</p>  <p>Adicionalmente a ello, y como corresponde a lo indicado al enfoque comunicativo, no se les interrumpía en ningún momento, haciéndose las aclaraciones del caso, al final de este proceso.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>El docente les expresa su agradecimiento por participar en clase, además de consultarles si les gustó la clase: Did you like the class?</p> <p>Adicionalmente, les aclara que en los días siguientes se les despejará todas sus dudas de pronunciación principalmente.</p>	

Sesión de Aprendizaje 2

Where is an ice cream shop?

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	17/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa con distintos interlocutores	<ul style="list-style-type: none"> El día de hoy los estudiantes comparten qué centros comerciales conocen en la ciudad de Piura, qué pueden comprar en estos y cuál visitan frecuentemente. El estudiante aprende la denominación en inglés de cada uno de estos, y a su vez realiza grupalmente un diálogo donde parte de ellos son los que atienden. Este diálogo a su vez será compartido al 	<p>La evaluación el día de hoy consistirá en tres puntos fundamentales:</p> <p>Completar la hoja de trabajo</p> <p>Practicar la pronunciación tanto los términos de la hoja como del diálogo creado por los estudiantes.</p> <p>El juego de roles llevado a cabo.</p>

			frente del resto.	
--	--	--	-------------------	--

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	El docente Saluda a los estudiantes: Good afternoon, everybody! How are you today? Los estudiantes comienzan a responder en inglés, pocos en español. I'm hungry, sow-sow, very good, excited, etc. Debo aclarar que una lista de expresiones sobre el estado de ánimo o cómo se sienten fue entregada la anterior clase.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	El docente les consulta sobre la clase anterior: Do you remember last class? Asimismo, se hace una lista de términos en inglés aprendidos la última clase.	
	Conflicto cognitivo	El docente formula la siguiente pregunta: Where is an ice cream shop?	
	Propósito Didáctico	El día de hoy los estudiantes realizan diálogos referidos a la atención en algún centro comercial, heladería, peluquería u otros en la ciudad de Piura.	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	Los estudiantes reciben una hoja de trabajo, en la cual de acuerdo al nombre comercial deberán agregar su denominación en inglés, además de adicionar información en inglés sobre el producto o servicio que dan.	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p>



Así por ejemplo escribimos y pronunciamos:

In Zapatería Central, I can buy shoes.
 In Berenson Pool, I learn how to swim.
 In Real Plaza Mall, I can buy my favorite clothes.
 In Molino bakery, I buy bread.

A continuación, y de manera grupal, se realizan las siguientes actividades:

Completar la hoja de trabajo, luego practicar la pronunciación, crear un diálogo con la ayuda del docente y finalmente socializar dicho diálogo.



En esta ocasión los estudiantes prefirieron hacer los juegos de roles desde sus carpetas. Debo admitir que sus dudas no les permiten ser más seguros en su participación.



Parlante y
 micrófono

	<p>Los alumnos muestran el interés de aprender un nuevo idioma, el problema es complejo, ya que tienen también problemas gramaticales en su idioma materno, el español.</p>	
Cierre (10 min)	<p>En el cierre de la clase se les consultó a los estudiantes qué otros lugares a los que asisten les gustaría contar con la información correspondiente al idioma inglés (vocabulary).</p> <p>Se les consultó si eran importantes o de su interés toda la información proporcionada en inglés. Y nos despedimos hasta la siguiente clase.</p>	

Sesión de Aprendizaje 3

How much is this?

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	21/11/2023
Duración	120n



II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El día de hoy los alumnos podrán crear y escenificar situaciones de compra y venta en inglés.</p> <p>Para ello deberán tener un cierto dominio de los números y operaciones básicas en inglés.</p> <p>Los estudiantes deberán crear situaciones contextualizadas a su realidad en la que puedan atender a personas de habla inglesa proporcionándoles productos o servicios en inglés.</p>	<p>Los estudiantes serán evaluados de acuerdo a su dominio de situaciones en las que están presentes la venta, la compra, descuentos y otros. Todo ello en el idioma inglés.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda a los estudiantes y pregunta sobre su estado de ánimo:</p> <p>Good afternoon, everyone. How do you feel today?</p> <p>A lo que los estudiantes responden de acuerdo a las expresiones ya listadas la clase pasada:</p> <p>I feel so good, I don't feel so good, because today I had a fever, or I had an accident, etc. Aunque la mayoría responde con un contundente:</p> <p>I'm amazing! I'm so excited!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>Se les consulta sobre la clase pasada, haciendo hincapié sobre los lugares y los productos que se ofrecen en estos.</p> <p>Luego de hacer un repaso rápido del vocabulario aprendido, se les consulta si han hecho alguna vez alguna compra en la tienda ubicada en la esquina de sus hogares, y si saben hacer un descuento, o en todo caso si está bien el vuelto que les han dado.</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>How much is this?</p> <p>Es la pregunta que acompaña a la actividad principal del día de hoy en la que haremos juego de roles de vendedores (Sellers) y compradores (buyers).</p>	
	Propósito Didáctico	<p>Realizaremos actividades de compra y venta de productos y servicios en inglés.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
<p data-bbox="277 539 448 573">Desarrollo</p>	<p data-bbox="512 405 1125 472">Se reparte una lámina para que recorten. En ella tienen billetes y monedas.</p>  <p data-bbox="512 1003 1125 1294">Con este material los estudiantes debieron crear un diálogo en el que se usen términos como: Consumer/ Buyer/Client Seller/ It's _____ nuevos soles. Discount Store/ market/ supermarket, boutique Bills, coins, money.</p>  <p data-bbox="512 1704 1125 1839">Los diálogos creados mayormente tuvieron pocas líneas, pero para los fines del autor fueron suficientes, para cuestión de asesoría y evaluación.</p>	<p data-bbox="1150 450 1321 517">Plumones de pizarra</p> <p data-bbox="1150 629 1270 696">Hojas de trabajo</p> <p data-bbox="1150 808 1286 875">Parlante y micrófono</p>

	 <p>Como ocurrió la clase anterior el desempeño oral de los estudiantes se evaluó desde sus asientos. Claro que tuvieron la asesoría correspondiente a la pronunciación y cómo mejorar en esta y en la fluidez.</p>  <p>La experiencia de diálogos en pareja permite evaluar quién de los estudiantes pronuncia mejor, esto a su vez orienta quién puede ayudar al otro compañero tanto en la expresión verbal y no verbal.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>Al final de la sesión académica se les pregunta si les gustó la clase, y qué han aprendido hoy.</p> <p>Hemos acordado que las láminas entregadas hasta el momento, deben registrarlas en su cuaderno.</p> <p>Asimismo, la invitación correspondiente para la siguiente clase programada dos días después.</p>	

Sesión de Aprendizaje 4

How much is this fish?

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	23/11/2025
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>Los estudiantes deberán creando escenarios en los que ofrecen servicios o productos en los que haya intercambio de dinero y sea posible cobrar, dar vuelto, hacer un descuento.</p> <p>Los estudiantes crean situaciones muy comunes a su día a día en la localidad de la Provincia de Piura.</p> <p>Los estudiantes podrán compartir los textos creados, los cuales han sido evaluados y asesorados por el docente.</p> <p>El estudiante deberá compartir el diálogo creado con el resto de compañeros.</p>	

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente saluda a los estudiantes con un efusivo</p> <p>Good afternoon, dear students!!</p> <p>A continuación, consulta sobre su estado físico y mental con un:</p> <p>What´s going on?</p> <p>A continuación, ensayan expresiones ya explicadas como:</p> <p>I´m terrific! I´m great! I´m more less, because.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>Se les consulta sobre los contenidos ofrecidos la clase anterior, con el repaso previo de término como:</p> <p>How much is this? How do you pay? Cash or credit card? Money, discount, save money, change.</p>	
	Conflicto cognitivo	How much is this fish?	
	Propósito Didáctico	El día de hoy seguiremos haciendo actividades de compra y venta de productos comunes en el contexto local.	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	Los estudiantes reciben una relación de productos que regularmente son vendidos y comprados a diario, entre ellos están los productos alimenticios, tecnológicos, ropa, y otros como mascotas.	Plumones de pizarra

Asimismo, en la hoja de trabajo, los estudiantes tienen un ejemplo adaptado por el docente a una venta muy común en el mercado “Las Capullanas”.

Dialog



Seller: Hi _____

Buyer: Hi _____, this fish looks delicious and fresh.

Seller: sure!

Buyer: How much is it?

Seller: it costs 10 soles for each kilo.

Buyer: I need 2 kilograms. Here, a 100 banknote.

Seller: here is your change, thank you for your purchase, come back soon

Buyer: Thanks to you.

En la misma hoja de trabajo los estudiantes debían crear un diálogo considerando el vocabulario proporcionado.




Es importante añadir la asesoría personalizada, tomando en cuenta que los estudiantes no conocen sobre los sonidos y entonación de términos y frases en este idioma.



Hojas de trabajo

Parlante y micrófono

	<p>Los estudiantes se organizaron para recortar billetes impresos para realizar la actividad solicitada. En esta oportunidad los diálogos más comúnmente creados fueron los alimentos los referidos a la tecnología.</p>  <p>Los estudiantes fueron asesorados con respecto a la pronunciación y fluidez.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>Al final de la sesión de la clase se les consultó sobre lo aprendido, una de las apreciaciones dadas por ellos fue sin duda el aprendizaje de temáticas sobre tecnología.</p> <p>Nos despedimos comunicando que en la siguiente clase deberán repasar vocabulario y pronunciación principalmente.</p>	

Sesión de Aprendizaje 5

Welcome to the best store in Piura!

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	25/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El estudiante es capaz de entablar una conversación con un turista que ingresa a la tienda donde trabaja (imaginariamente).</p> <p>El estudiante utiliza los saludos correctamente y responde con cortesía a cada una de las preguntas planteadas.</p> <p>El estudiante tiene una pronunciación y fluidez apropiados.</p>	<p>El estudiante será evaluado de acuerdo a la creatividad que tenga para crear el diálogo grupalmente.</p> <p>El estudiante será evaluado de acuerdo a la pronunciación y fluidez que tenga al momento que comparta su diálogo.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda, les pregunta cómo les va y espera respuestas como:</p> <p>I wanna learn more today I´m waiting to start for learning more English!</p> <p>El docente les invita a imaginarse como empresarios, los cuales ofrecen sus productos a gente angloparlante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	El docente les invita hacer un repaso de lo aprendido hasta el día de hoy, volviendo a reiterar la pronunciación y escritura de frases y palabras en inglés.	
	Conflicto cognitivo	El día de hoy los alumnos aprenderán frases de cortesía las cuales usarán en sus emprendimientos.	
	Propósito Didáctico	El día de hoy los estudiantes harán diálogos con la ayuda del docente sobre la atención al público angloparlante.	

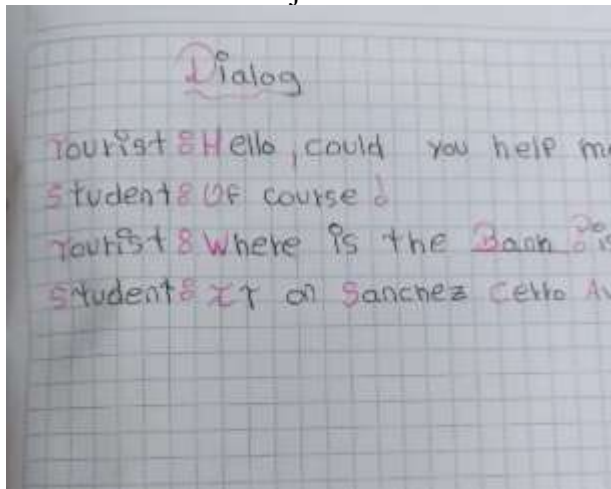
Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>Los alumnos aprenden frases como:</p> <p>Good morning, Good afternoon Good evening Can I help you? Could I help you? Can I suggest you a color? Can I suggest you a flavor? Welcome to..... You are in the best store in Piura. See you later.</p>	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p>

Come back soon.

Los estudiantes se divierten creando diálogos en los que utilizan expresiones de cortesía, tanto para dar la bienvenida como para despedirse.




Cada diálogo es evaluado en pronunciación, creatividad, y contextualización. De hecho, cada diálogo debe estar ubicado imaginariamente en lugares que existen realmente. La revisión de la gramática y ortografía de los diálogos es vital. En esa tarea, no es difícil darse cuenta que hay mucha voluntad, aunque el manejo del idioma nativo no es de los mejores.



Los estudiantes hacen sus juegos de roles los cuales tienen a la contextualización entre sus principales componentes.

Parlante y
micrófono

	 A photograph showing two young students, a boy and a girl, sitting at a desk in a classroom. They are both wearing white school uniforms. The boy is on the left, looking towards the girl on the right. They are both looking at an open book on the desk. There are other students and desks visible in the background.	
Cierre (10 min)	<p>El docente se despide de los estudiantes, pero antes de ello les consulta qué han aprendido el día de hoy.</p> <p>Les consulta qué parte fue la más difícil y la más fácil.</p> <p>El docente les invita a seguir en este curso en el cual se busca que el alumno tenga los elementos básicos del idioma necesarios para el siguiente año en el que será obligatorio (nivel secundario).</p>	

Sesión de Aprendizaje 6

What color do you prefer?

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	25/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interactúa con distintos interlocutores	<p>El estudiante da información adicional de colores, tamaños, sabores u otra característica del producto que comercializa.</p> <p>El estudiante crea y ensaya diálogos en los cuales da información importante al consumidor angloparlante.</p> <p>El estudiante realiza su presentación de manera grupal de manera organizada y con mucha confianza.</p>	En esta ocasión la evaluación que tendrá el estudiante estará basada en su desempeño tanto como participante del diálogo escrito, como por su participación oral.

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda a los estudiantes y trata de entablar una conversación más fluida:</p> <p>Good afternoon, guys! Today, we will continue with our course; I hope you learn more!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>En esta ocasión se hace un breve repaso de lo ya aprendido sobre:</p> <p>Greetings, prices, discounts,</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>Hoy se plantea el siguiente conflicto cognitivo: What color do you prefer? Haciendo alusión al momento en que los turistas escogen colores, tamaños o sabores distintos, y cómo contestarles o dar sugerencias.</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El estudiante el día de hoy da sugerencias y propuestas en inglés en un escenario posible en la que atiendan a un turista angloparlante.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>En la primera parte de la clase se da información sobre posibles expresiones usadas en una venta a personas angloparlantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Could you help you? • Excuse me what are you looking for? • What features are most important to you in this type of product? • What is your Budget for this product? 	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p>

- What color do you prefer?
- What do you like about this product?
- What do you think about this size?
- What do you think about this color?

Parlante y
micrófono

Luego se les entrega el siguiente diálogo con la finalidad que lo amplíen y modifiquen,

At Store

Sellers 1 and 2: Good morning, Welcome to the best clothing store in Piura.

Girl 1 and boys 1 and 2: Thanks a lot.

Seller 1: Could I help you?

Girl 1: Sure, I would like a red dress. It's for tonight.


Seller 1: Okay, here there is one.

Girl 1: It's so beautiful, how much is it?



Además de ello se les explica el significado de las siguientes expresiones:

What is this?
 How much is it?
 It is wonderful
 It is expensive/cheap!
 Cash r credit
 Pay by cash
 Keep the change
 Come back soon
 I get it
 No matter the price
 20 % off
 Guarantee
 Thanks a lot!

	 <p>Los estudiantes tienen la libertad para elegir el rubro del negocio imaginario que tienen, pueden elegir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toy store Fruit store Clothing store Food store Computing store. <p>El acto de compartir el diálogo es evidentemente difícil para alguien que nunca estudió inglés, pero la práctica ayuda mucho.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>El docente se despide de los estudiantes, pero antes pregunta:</p> <p>Did you like the class? What did you learn today? What would you like to learn tomorrow?</p> <p>Las siguientes clases es para hablar sobre temas relacionados a agencias de viaje, aeropuertos, restaurantes, y otros.</p>	

Sesión de Aprendizaje 7

At the travel agency

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	27/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El estudiante aprenderá terminología que tiene que ver con la visita de un turista angloparlante a una agencia de viaje local.</p> <p>El estudiante podrá sugerir lugares de acuerdo al turismo que puede hacer, clima, comida, hoteles y otros.</p> <p>El estudiante creará una agencia de viaje local, de manera autónoma y de manera grupal.</p> <p>El estudiante podrá compartir esta información en el diálogo presentado frente al resto.</p>	El estudiante será evaluado tanto en el diálogo creado, la pronunciación, pero sobre todo en el contexto de la historia creada.

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda y habla sobre el tema de hoy:</p> <p>Good afternoon, students! Do you like to travel? Can you help me to choose a place to visit? Have you ever been to Ayabaca?</p> <p>Do you know where Colán is, or Catacaos city?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>El docente y los alumnos recuerdan expresiones que permiten una comunicación plena y efectiva, entre ellas están:</p> <p>Greetings Prices/ discounts/ Proper answers to client´s questions Suggestions Advices</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Conflicto cognitivo	<p>Where do you like to travel? What place would be the best for traveling? What activities can I do in Ayabaca?</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El día de hoy los estudiantes aprenderán el inglés que les permitan atender a turistas angloparlantes, en una agencia de viajes local.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>Para comenzar se les da información de un nuevo vocabulario el cual tiene que ver con el acto de viajar y conocer nuevos lugares en esta localidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suitcase • Luggage • Vacation/holidays • Beaches • Hotel /Motel • Coast/ highland/jungle • Travel-ticket • Passport • Business-seat • Economic- seat • Flying /by bus. <p>A continuación, se les alcanza de manera individual un modelo de diálogo probable dado en una agencia de viaje, la idea principal es que estos estudiantes puedan crear su propio diálogo, tomando en cuenta que en esta localidad existen múltiples opciones para visitar.</p>	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>

At the Travel Agency



Dialog at the travel agency

Travel agent: Good morning, Sir, can I help you?

_____ : Sure! I want to travel.

Travel agent: what's your destination?

_____ **Ayabaca.** It's a beautiful place!

Travel agent: Do you want a round-trip ticket? or a one-way ticket?

_____ I prefer a round-trip ticket. how much is it?

Travel agent: in first class 100 soles.

_____ Okay, give me them. Take the money.

Travel agent: Do you have luggage?

_____ I only have a suitcase.

Travel agent: Here are your tickets, we expect you from 6:00 pm, have a nice travel.

_____ Thanks a lot.

A partir de esta clase se invitó a los alumnos que puedan compartir su diálogo frente al resto de estudiantes.



Se evidencia los contenidos diversos de los diálogos los cuales reflejan tanto un manejo básico del idioma inglés como de los lugares que los estudiantes conocen, o les gustaría conocer.

Cierre (10 min)	<p>El docente les consulta a los estudiantes qué aprendieron el día de hoy, y si les gustó el tema.</p> <p>El docente les pide que sigan trayendo el material que semana a semana se les viene entregando el cual es gratuito y a full color.</p>	
----------------------------	---	--

Adicionalmente se entregó el siguiente material buscando que los estudiantes puedan crear un material nuevo que les permita ensayar en sus hogares y compartirlo la siguiente semana.



De preferencia usar las siguientes expresiones:

What place do you want to know?
 Do you travel alone or accompanied?
 Have a nice trip!
 I prefer beaches for traveling.
 Me too
 Could you please show me your ID?
 Your passport, please.
 I enjoyed my trip.
 I prefer a seat in the A-class section.

Sesión de Aprendizaje 8

At the Piura's restaurant!

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	29/11/2023
Duración	120 min


II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El estudiante es capaz de responder consultas sobre restaurantes, sus ubicaciones, tipo de comida que venden.</p> <p>El estudiante es capaz de atender y responder a un turista que ha ingresado al restaurante donde éste trabaja, y sobre todo cuando este es angloparlante.</p> <p>El estudiante puede crear y desarrollar un diálogo donde el escenario principal es un restaurante local, todo ello en idioma inglés.</p>	El estudiante será evaluado tanto en el diálogo creado, la pronunciación, pero sobre todo en el contexto de la historia creada.

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda y entrega una hoja de trabajo en la que aparecen diversos platos típicos locales y nacionales. La presencia de alumnos venezolanos permite ampliar el vocabulario.</p> <p>El docente formula siguientes preguntas, mirando la hoja de trabajo:</p> <p>What meal do you like? It's delicious? It's salty? It's sweet? What's your favorite? Why? What ingredients your favorite food has? What's your favorite restaurant? Where is your favorite restaurant?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>El docente hace recordar expresiones como:</p> <p>Where is the best restaurant here? Where can I find the best restaurant here? Where is a Chinese food restaurant located? What is your favorite food? Además de:</p> <p>Prices, cheap, expensive, cash, credit card, pay, buy, delivery, fast food.</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>El día de hoy consideraremos la consulta siguiente:</p> <p>Where is the Piura's restaurant?</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El día de hoy el alumno será capaz de responder consultas sobre restaurantes, tipos de restaurantes, comida, postres bebidas, cómo atender en un restaurant a un turista angloparlante.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos																																										
D E S A R R O L L O	<p>El día de hoy es fundamental la entrega de vocabulario de palabras y expresiones que comúnmente se utilizan para referirse a restaurantes y comidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menu • Starter • Main course • Dessert • Drinks • Delicious • Looks great • Chinese food • Peruvian food • Venezuelan food • Spicy • Hot • Cool <p>Adicionalmente a ello se graficó las comidas más famosas en esta localidad.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div data-bbox="475 1160 746 1563" style="text-align: center;"> <p>What would you like to eat? :</p>  <table border="1" data-bbox="480 1422 742 1489" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Drinks:</p> <table border="1" data-bbox="480 1500 742 1563" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </div> <div data-bbox="798 1142 1117 1568" style="text-align: center;"> <p>What would you like to eat?</p>  <p>Walter: Hi, how are you doing this morning? Customer: Fine, thank you. Can I see the menu, please? Walter: here you have Customer: I would like to eat ceviche. Walter: Here you are, would you like something to drink? Customer: Yes, I would like a soda. Walter: Here is your soda, enjoy your meal! Customer: It was delicious! I want the check. Walter: It was 25.00 soles. Customer: here you are, keep the change! Walter: Thank you, have a good day. Customer: bye.</p> </div> </div> <p>✂ El docente invita a los estudiantes a pronunciar los términos nuevos aprendidos</p> <p>It was Delicious! I like it What would you prefer to eat? Can you give me the menu? Smeal great! What would you like to drink? It` s my trait! I think to come back. Thanks a lot You can keep the change.</p>																																											<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>

	<p>Los estudiantes ayudados por el material entregado diseñan un diálogo considerando un restaurante como escenario central.</p>  <p>Los estudiantes crean diversos diálogos en pareja o en grupos de tres o cuatro integrantes, la creatividad es diversa e interesante.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>Al finalizar la clase, se consulta qué aprendieron el día de hoy, cuáles fueron sus mayores dificultades, y si les gustó o no.</p> <p>Asimismo se les hace recordar la información que deben practicar para la siguiente clase, y agradecerles por su participación.</p>	

Sesión de Aprendizaje 9

At Vicus museum

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	30/11/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El día de hoy el estudiante aprenderá el vocabulario y expresiones que le sirvan para dar información en inglés en sobre un museo local (Museo Vicus).</p> <p>El estudiante será capaz de crear un diálogo en el cual pueda actuar como guía de museo, sobre todo dando a conocer el origen, material y otros elementos de cada pieza de arte encontradas en el museo ya mencionado.</p> <p>El estudiante usará las expresiones alcanzadas oportunamente por el docente para su uso respectivo.</p>	<p>En esta ocasión los estudiantes serán evaluados en el manejo de la información sobre el museo Vicus en los desempeños de la oralidad en el idioma inglés.</p>

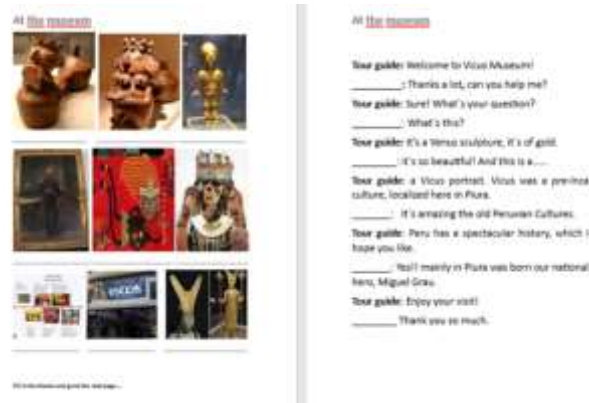
III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	El docente Saluda y pregunta cómo se sienten el día de hoy. Asimismo, les invita a hablar sobre la cultura Vicus, y su impacto en esta región de Piura. Adicionalmente a ello reparte una hoja con vocabulario sobre lo que normalmente se halla en este museo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	El docente hace un repaso de todo lo aprendido en sesiones anteriores, sobre todo el vocabulario de adjetivos.	
	Conflicto cognitivo	What can I see at the Vicus Museum?	
	Propósito Didáctico	El día de hoy los estudiantes desarrollarán diálogos en el escenario que son guías del Museo Vicus, en inglés.	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>El docente entrega una hoja de trabajo impresa a todo color en la que se detalla los restos conservados o piezas de mucho valor halladas en el museo referido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guaco/ pottery • Retrait pottery • Mummy • Portrait • Tissue • Jewerly • Bracelets • Necklece • Gold statue 	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>

- Timeline

Los estudiantes deben completar colocando los términos correctos en los espacios en blanco y practicar la pronunciación del diálogo que se encuentra al costado de esta información.



At the museum

Your guide: Welcome to Vicos Museum!
 _____: Thanks a lot, can you help me?
 Your guide: Sure! What's your question?
 _____: What's this?
 Your guide: It's a Tarma sculpture, it's of gold.
 _____: It's so beautiful! And this is a...
 Your guide: a Vicos portrait. Vicos was a pre-Inca culture, localized here in Piura.
 _____: It's amazing the old Peruvian Cultures.
 Your guide: Peru has a spectacular history, which I hope you like.
 _____: Yes! mainly in Piura was born our national hero, Miguel Grau.
 Your guide: Enjoy your visit!
 _____: Thank you so much.

Asimismo, los estudiantes deberán crear un diálogo considerando las siguientes expresiones:

It's a gold lady
It's such beautiful tissue
If you have questions, don't hesitate to ask me
What's this? It seems
Where was it found?

**Cierre
(10 min)**

Al final de la sesión de aprendizaje, el docente consulta qué aprendieron, cuál fue la parte más fácil de aprender y cual no.

Al despedirse el docente les manifiesta su agradecimiento por su asistencia y participación a todos los estudiantes.

Sesión de Aprendizaje 10

At the Piura's airport!

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	04/12/2023
Duración	120 Min.


II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El día de hoy los estudiantes aprenderán vocabulario de términos y frases relacionadas a viajes en avión, en el idioma inglés.</p> <p>Además, podrán crear diálogos en las que dan información como personal que labora en el aeropuerto, o de una persona que informa a un angloparlante ubicación y nombre del aeropuerto local.</p> <p>Los estudiantes compartirán los diálogos desarrollados en aula.</p>	<p>Los estudiantes serán evaluados de acuerdo al diálogo creado en el aeropuerto, y uso de las expresiones enseñadas en clase.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda y expresa su deseo de bienestar para con los estudiantes:</p> <p>Good morning, guys. I hope you are okay today.</p> <p>A continuación, pregunta si alguien en casa ha viajado en avión, a lo que ellos responden que sus padres, sus abuelos o alguna persona que conocen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	Se realiza un repaso de los términos ya desarrollados en clases pasadas. Además de ello se hace un repaso de pronunciación y cómo mejorar la fluidez a través del uso de las contracciones.	
	Conflicto cognitivo	<p>Con la siguiente expresión buscaremos que el estudiante pueda aprender términos y expresiones que normalmente se mencionan en el aeropuerto:</p> <p style="text-align: center;">At the Piura´s airport!</p>	
	Propósito Didáctico	El día de hoy los estudiantes conocerán terminología básica que normalmente se usa en el aeropuerto, en el idioma inglés.	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>El docente presenta el título de la sesión de Aprendizaje: At the Airport y vocabulario como el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagagge/luggage • Check-in • Airplane • Take off • Landing 	Plumones de pizarra

	<ul style="list-style-type: none"> • Passport • Flying-ticket • Business seat • Economic-seat • Boarding <p>El docente invita a los estudiantes a pronunciar los términos nuevos aprendidos</p> <p>Do you have any baggage? Could you please show me your passport? What kind of seat do you prefer? Confirming the flight Could you please provide your ticket number? Are you traveling with anybody else? Can I see your flight ticket?</p> <p>Con la ayuda de la siguiente hoja de trabajo,</p> 	<p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>El docente aclara los puntos que no fueron muy claros sobre todo al momento de embarque de pasajeros, passengers boarding, Checking.</p> <p>El docente se despide de los estudiantes deseándoles que pasen un excelente día.</p>	

Sesión de Aprendizaje 11

Buying clothes to go to a party

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	11/12/2023
Duración	120 min



II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El estudiante será capaz de crear y desempeñar oralmente una compra-venta de una prenda de vestir para una fiesta de promoción.</p> <p>Los estudiantes utilizarán todo el vocabulario aprendido hasta el momento.</p> <p>Los estudiantes podrán llevar algunas prendas de vestir o en todo caso dibujar el modelo que desean vestir.</p>	<p>Se evaluará la creatividad de los estudiantes para diseñar modelos trajes y vestidos que utilizarán en la fiesta de promoción.</p> <p>Se evaluará el desempeño oral de los estudiantes.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda a todos los estudiantes y les pregunta cómo se encuentran la tarde de hoy, recibiendo respuestas muy positivas: We are excited because it's close to Christmas!</p> <p>Lo que hace que el docente les comunique que el fin del curso de inglés está cerca a terminar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>El docente hace mención rápida de los temas ya desarrollados, sobre todos los referidos a vocabulario de términos y frases para saludar, solicitar ayuda y las frases consideradas dentro de las sugerencias y consejos dados a personas angloparlantes.</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>La expresión Buying clothes to go to a party es parte de la vivencia de escoger la vestimenta para la noche de fiesta de promoción, pero que en este caso sirve para utilizar como tema del presente curso.</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El propósito del día de hoy es que los estudiantes puedan hablar de sus preferencias de vestimenta para una noche tan especial de fiesta de promoción, pero asumiendo que la compra la realizan en una tienda donde todos son angloparlantes.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
<p>Desarrollo</p>	<p>Se entregó una hoja de trabajo donde se comparte información sobre vocabulario de vestimentas para una noche de gala, como la que van a experimentar los estudiantes dentro de breves semanas. A su vez se pidió que hagan diálogos en los cuales puedan compartir su deseada vestimenta, todo ello en inglés.</p>  <p>Asimismo se les dio la información de vocabulario de vestimentas de noche más comunes por estos días.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garments: this term refers to pieces of clothing; it's often used in a more formal or technical context, such as in the fashion industry or in legal documents, and can describe any type of clothing, whether it's a shirt, dress, pants, or outerwear. • Suit: a set of clothes made from the same fabric, typically consisting of a jacket and trousers. • Blazer: a type of jacket resembling a suit jacket but more casual. • T-shirt: a lightweight, short-sleeved top typically made of cotton. • Jeans: denim pants that are a staple in most wardrobes. • Shorts: a cloth that covers the waist to the thighs. • Sweater: a knitted type of clothing worn on the upper body. • Joggers: casual, comfortable pants typically used for exercise. • Vest: also known as a waistcoat, it's a sleeveless upper-body garment. It's a part of men's formal clothing, and is also worn as the third piece in the traditional three-piece male suit. • Tank Top: a sleeveless shirt with wide armholes and a neck hole, often worn by athletes and people working out. • Windbreaker: a thin coat designed to resist wind chill and light rain. <p>Algunos alumnos dibujaron un bosquejo de la</p>  <p>Vestimenta que usarían esa noche. Por otro lado, algunos estudiantes describieron cómo irían peinados</p>	<p>Plumones de pizarra</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Parlante y micrófono</p>

	 <p>La descripción de su vestimenta también estuvo relacionada con los estilos actuales, los cuales son muy comunes en los jóvenes de esta localidad.</p>  <p>Finalmente, la asesoría realizada por el docente de manera grupal estuvo en la línea y percepciones de estos niños, cuyas edades oscilaban entre 10 a 11 años.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>Al final de la jornada los estudiantes respondieron qué aprendieron el día de hoy, cuál fue la mayor dificultad hallada durante la clase, y por supuesto recibieron el agradecimiento del docente por su participación, haciéndoles recordar que estaban muy cercanos a realizar la última jornada donde se iban a evaluar sus competencias en la oralidad en el idioma inglés.</p>	

Sesión de Aprendizaje 12

Where can I spend New Year's Eve celebrations?

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	14/12/2023
Duración	120n

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El día de hoy los estudiantes podrán dar sugerencias dónde pasar las fiestas de fin de año en inglés.</p> <p>El día de hoy también serán capaces de usar la información dada a través de todos los días que hemos compartido este curso de inglés.</p> <p>Por otro lado, podrán compartir los diálogos creados en los cuales serán tanto turistas angloparlantes y niños de esta localidad que responden a las preguntas de los primeros.</p>	<p>En esta ocasión se evaluará el desempeño oral de los estudiantes de acuerdo al diálogo creado.</p> <p>Asimismo, se evaluará la creatividad y las competencias orales como pronunciación y fluidez.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>El docente Saluda muy amablemente a los estudiantes, esperando que se encuentren muy bien.</p> <p>Luego les hace la pregunta sobre dónde les gustaría pasar la fiesta de año nuevo, a lo que inmediatamente responden en las playas, u otra ciudad como Sullana o Paita.</p> <p>Inmediatamente el docente los anima a desarrollar una situación imaginaria donde aconsejen a un turista angloparlante pasar esta fiesta en algún paraje de nuestra localidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	Contenidos ya estudiados: lugares, playas, aeropuerto, estación de autobuses, restaurantes, hoteles, etc.	
	Conflicto cognitivo	Where can I spend New Year's Eve celebrations?	
	Propósito Didáctico	El día de hoy los estudiantes podrán responder en inglés a preguntas sobre dónde pasar el año nuevo en nuestra localidad.	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	El docente les brinda una hoja de trabajo en las que se grafica una situación por la que un turista consulta sobre lugares en esta localidad para pasar la fiesta de fin de año.	Plumones de pizarra



1. Remember the six pictures. In which ways are they related to New Year?
2. What do you call for the first morning New Year's Day? After what time would it start?
3. How do you usually spend New Year's Eve? What do you usually do?
4. How do you usually spend the first morning after a new year in morning?
5. What kinds of things do you usually see and hear during New Year's celebration?
6. Do you know of any interesting New Year traditions in other countries?
7. What are the local New Year's Eve and New Year's Day traditions and customs?
8. In what ways do you celebrate your life in the different in the country you live?
9. What did you do last New Year's Eve? What time did you go to sleep that night?
10. How do you usually spend your time during New Year's Eve? What do you do?
11. What do you usually do on New Year's Day in your country?

Los estudiantes basados en la información dada deberán construir un dialogo en el cual participen un turista angloparlante y un niño de esta localidad.



En todo momento los estudiantes se muestran muy interesados en optimizar lo desarrollado por ellos. Hay que agregar que los aportes son diversos pero muy interesantes, haciendo esta clase muy productiva, sobre todo al ayudarlos en la pronunciación de los contenidos creados por ellos.



Otras de las situaciones a resaltar se encuentran que los estudiantes forman grupos diferentes en cada sesión de aprendizaje, esto le da una riqueza a la información creada por ellos.

Hojas de trabajo

Parlante y micrófono

Cierre (10 min)	<p>Al finalizar esta actividad académica se les consulta a los estudiantes, qué parte de la clase fue la más fácil, la más complicada y sobre todo, cuál les gustó más.</p> <p>El docente se despide y comunica que las dos siguientes sesiones serán las dos últimas y que por favor vayan a clase, que no se pierdan los dos días siguientes.</p>	
----------------------------	---	--

Sesión de Aprendizaje 13

Role playing, how to use it

I. Datos Informativos

Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	14/12/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>El día de hoy los estudiantes podrán practicar la pronunciación de los diálogos desarrollados durante estas semanas.</p> <p>Los estudiantes deberán ensayar y consultar sobre pronunciación y sonidos, a puertas de la puesta en marcha de los juegos de roles la siguiente semana.</p> <p>Se realizará el sorteo para determinar qué diálogo (creado por ellos) realizarán la próxima semana.</p>	<p>El día de hoy se evaluará el ensayo realizado con disciplina y orden.</p> <p>El día de hoy también se podrá compartir y compartir entre estudiantes tanto tus fortalezas como debilidades en el acto de hablar en inglés.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>La mayor motivación de esta clase es que ya estamos muy cerca de finalizar este breve curso de inglés.</p> <p>El otro elemento importante es, sin duda que la última actividad se grabará y se realizará en la biblioteca de la institución educativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>Se tomará en cuenta todo lo aprendido hasta el momento, palabras y frases.</p> <p>Se tomará en cuenta también la postura y gestos que utilizan cada vez que dan el parlamento correspondiente.</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>Role-Playing: How to Use It.</p> <p>Esta expresión representa la sesión de aprendizaje de hoy, es decir hacer que los estudiantes sean conscientes de lo importante de esta estrategia para que aprendan a hablar el idioma inglés.</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El día de hoy el estudiante ensayará el diálogo que ejecutará en la última reunión.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>La primera parte de esta penúltima clase es el sorteo de los temas considerados en la última sesión. Esto fue decidido para dar a este curso cierta posibilidad que los estudiantes puedan participar en el juego de roles de cualquier</p>	<p>Plumones de pizarra</p>

tema desarrollado, no a uno sólo, o al de sus preferencias.



En este caso este niño escogió por sorteo la actividad en el aeropuerto.



En este caso esta niña escogió museo.




En este caso, este niño escogió por sorteo restaurante.

Una vez escogido cada tema, comenzaron los ensayos los cuales tenían a los diálogos creados por ellos en la última reunión académica.

Hojas de trabajo

Parlante y micrófono

	 <p>Todos los ensayos duraron las 4 horas de clases finalizadas al comenzar el recreo. Se evaluó pronunciación, fluidez de cada diálogo.</p>	
<p>Cierre (10 min)</p>	<p>Los estudiantes quedan listos para la siguiente sesión, en la que realizarán el juego de roles elegido por ellos en un sorteo.</p> <p>El docente les solicita ensayar en sus casas los próximos días.</p> <p>El docente les agradece por la participación durante todos estos días, su voluntad para aprender inglés y sobre todo por su presencia.</p>	

Sesión de Aprendizaje 14

...and the day has come!


I. Datos Informativos




Responsable	Vladimir R. Gutiérrez Huancayo
Grado y sección	6° C
Fecha	18 /12/2023
Duración	120 min

II. Información Curricular

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Evaluación
Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<p>Interactúa con distintos interlocutores</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<p>Este día el estudiante realizará los juegos de roles que le corresponda, de manera grupal.</p> <p>El estudiante utilizará los materiales y equipos de sonido que están en la sala de la biblioteca.</p> <p>El estudiante y su grupo deberán utilizar los tiempos correspondientes.</p>	<p>El día de hoy será la última evaluación del desempeño de las competencias orales aprendidos durante estas semanas de enseñanza de tópicos en el idioma inglés.</p>

III. Secuencia Didáctica de la sesión

Momentos (10 min)		Estrategias metodológicas	Materiales Recursos
I N I C I O	Motivación	<p>Las palabras del docente del presente curso son para agradecer la voluntad de cada uno de los estudiantes que participaron.</p>  <p>Esta actividad se realizó en la biblioteca de la IE Jorge Basadre, allí se halló la logística adecuada para que los estudiantes pudieran desarrollar el juego de roles que les correspondía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Hoja de trabajo. ▪ Parlante ▪ Micrófono
	Saberes Previos	<p>Todo lo aprendido durante todas estas semanas, coherencia, pronunciación, fluidez, y hasta gramática al hablar en inglés.</p>	
	Conflicto cognitivo	<p>El conflicto cognitivo del día de hoy lo hemos denominado:</p> <p>...and the day has come! Porque llegó el momento de demostrar todo lo aprendido durante todos estos días.</p>	
	Propósito Didáctico	<p>El estudiante demostrará sus competencias en la oralidad en el idioma inglés, con temáticas contextualizadas en esta localidad piurana.</p>	

Momentos (100 min)	Estrategias Metodológicas	Materiales Recursos
Desarrollo	<p>El primer juego de roles fue el estar en el aeropuerto, se evaluó el uso del equipaje, pasajes, y el dinero.</p>	<p>Plumones de pizarra</p>
		<p>Hojas de trabajo</p>
	<p>El siguiente juego de roles tiene que ver con los niños en la tienda de frutas y juguetes</p>	<p>Parlante y micrófono</p>
		
<p>El siguiente juego de roles fue referido en la boutique, aquí deberían comprar un vestido para la fiesta de promoción hecha por una niña y ropa para ir a la playa hecha por un niño.</p>		
		
<p>El siguiente juego de roles se trató sobre el restaurante donde dos angloparlantes solicitan platos propios de la región.</p>		



El último juego de roles perteneció al grupo que desarrolló el tema en el museo. Aquí dos guías explican las piezas que tiene el museo Vicús de esta localidad.



En todas estas actividades se permitió que el estudiante usara el libreto que les correspondía. Se debe admitir que faltó un poco más de tiempo para hacer posible que los estudiantes tuvieran la confianza suficiente para hablar sin usar un papel como guía.

Cierre (10 min)

La última actividad realizada durante este programa de enseñanza de las competencias orales del idioma inglés fue la evaluación a través del post test. Y la última consulta qué les gustó y qué dificultades tuvieron durante todos estos días. Finalmente, un sincero agradecimiento a cada uno de los estudiantes del 6° grado C de la IE Jorge Basadre que participaron.

It was a pleasure meeting you and teaching you the ABCs of English!

See you, dear guys!

Fotos de la Experiencia Docente



Fotos 1 y 2 : Estudiantes completando la hoja de trabajo, incluido el diálogo creado por ellos.



Fotos 3 y 4: Estudiantes mostrando la hoja de trabajo completada por ellos



Fotos 5 y 6: Estudiantes ensayando los diálogos realizados por ellos mismos.



Fotos 7-10: Realización de la actividad final de juego de roles

Resolución Directoral



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 156-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFCIB: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO (aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020)



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 242 -2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 07 de Noviembre de 2023

Visto el Informe N° 092-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/11/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente en la Especialidad de Educación Primaria.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del Programa de Profesionalización Docente PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General;

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 092-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/11/2023, para la aprobación respectiva; en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de los trabajos de investigación;

Que, el Informe N° 092-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/11/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida según como se detalla en el anexo adjunto;





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 156-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO (aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020)



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 242-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 07 de Noviembre de 2023

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. - APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el Informe N° 092-2023-JUI-EESPP"PIURA" de fecha 07/11/2023.

Artículo Segundo. - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan según como se indica en el Anexo adjunto a la presente resolución.

Artículo Tercero. - PRECISAR el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de 24 meses, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación hasta la fecha de presentación del informe final. Vencido este periodo perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva investigación.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP

Mg. AMBS/JUI

htv

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.9. No 156-2016-MINEDU/DIRIGENCIA/DIRECCIÓN GENERAL DE ASESORIA TÉCNICA Y LOGÍSTICA

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO N° 1

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE EGRESADOS DE UNIVERSIDADES ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA APROBADO CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 242 -2023-DG-PPD.EESPP "PIURA" (07/11/2023)

N°	EXPE.	INVESTIGADOR	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 2488 DEL 30.10.23	Gutiérrez Huancayo Vladimir Román	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de intervención para desarrollar la competencia oralmente en inglés como lengua extranjera en alumnos del nivel primario en una institución Educativa 2023.	Aplicada Diseño Investigación Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario. Mg. Juan Carlos Santos Arriola. Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Sarita Mariella Lozano Pereda


 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP
 Mg. AMBS/JUI
 HTV/s.

Permiso de la IE Jorge Basadre para la Realización del Programa de Intervención

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

Piura 15 de noviembre de 2023

Sr.

Vladimir Román Gutiérrez Huancayo

Estudiante del Programa de profesionalización docente de la Escuela Pública de Educación- Piura

Por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de extenderle un cordial saludo, al mismo tiempo dando contestación a los documentos ingresados por mesa de partes, la semana pasada. Entonces, han sido aceptados, por lo tanto, usted podrá desarrollar el proyecto relacionado con la mejora de la competencia oral en el idioma inglés, el cual lo ejecutará con los menores del 6° grado A.

Atentamente

Mg. Santos María Patiño Ramírez



PERÚ

Ministerio
de Educación

I.E. Jorge Basadre
PIURA




“AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA ECONOMIA PERUANA”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Por el presente documento se deja constancia que el Sr. Vladimir Román Gutiérrez Huancayo del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Primaria aplicó el programa de intervención denominado “PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - 2023 ” del 7 de noviembre del 20 de diciembre de 2023 en el aula de 6 A nivel primaria de la institución educativa Jorge Basadre. Se cumplió con el cronograma de las actividades establecidas en el programa.




Mg. Rosa Miriam Limapoma Timoteo
DIRECTORA
I.E. JORGE BASADRE

Consentimiento Informado (muestra 1)**Consentimiento Informado**

Yo OSCAR WILLIAN MENDOZA CHINCHAY con DNI 43287281

En mi condición de padre o apoderado, expreso mi **consentimiento** para que el **Dr. Vladimir Román Gutiérrez Huancayo** publique fotos, videos y resultados de la aplicación de la tesis **Eficacia de programa de intervención para desarrollar la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en alumnos de 6° grado de primaria**, donde aparece mi menor hijo (a) KIMBERLY ANTONELA MENDOZA AYALA

Piura, 4 de diciembre de 2023



Firma de padre o apoderado

Consentimiento Informado (muestra 2)**Consentimiento Informado**

Yo Mario Adelaido Pucar Girón con DNI 02890186

En mi condición de padre o apoderado, expreso mi **consentimiento** para que el **Dr. Vladimir Román Gutiérrez Huancayo** publique fotos, videos y resultados de la aplicación de la tesis **Eficacia de programa de intervención para desarrollar la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en alumnos de 6° grado de primaria**, donde aparece mi menor hijo (a) Leonardo Fabiano Viera Pucar

Piura, 4 de diciembre de 2023



Firma de padre o apoderado