

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO



**UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS
DEL NIVEL INTERMEDIO DEL INSTITUTO DE INGLÉS
AMERICANE4U HUÁNUCO-2020**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: MEDICIÓN DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

TESISTA: DIANA CAROLINA PARDAVE AGUIRRE.

ASESOR: Dr. CIRO ANGEL LAZO SALCEDO

**HUÁNUCO – PERÚ
2020**

DEDICATORIA

A Dios por regalarme la sabiduría y la oportunidad de poder desarrollarme profesionalmente para la formación de futuras generaciones para nuestra sociedad; a mi esposo, por su apoyo incondicional; a mis padres y hermano por motivarme siempre a seguir adelante.

DIANA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, alma máter, por haberme dado la oportunidad de estudiar mi post grado en la mención Investigación y Docencia superior en sus amplias y acogedoras instalaciones.

A los docentes de la Escuela de Post Grado, en especial de la maestría en educación mención Investigación y Docencia superior, que de alguna u otra manera contribuyeron con sus aportes y calidad académica para que seamos mejores profesionales en nuestra labor educativa.

Al Dr. Ciro Ángel Lazo Salcedo por su excelente y desinteresada labor de asesoramiento para el desarrollo de la presente investigación.

A los directivos y docentes por permitir y apoyarme, de manera incondicional, la aplicación de mi trabajo de investigación en el instituto de inglés AmericanE4U Huánuco.

A los estudiantes del nivel intermedio del instituto de inglés AmericanE4U Huánuco, por ser parte del presente trabajo.

RESUMEN

El objetivo del presente estudio de investigación fue determinar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. El tipo de investigación fue aplicada con diseño experimental en su variante pre experimental con un grupo experimental. La población estuvo constituida por 15 estudiantes, de los cuales se tomó como muestra a todas por ser pequeño. Como instrumento de recolección de datos se empleó la lista de cotejo. El análisis de información obtenida se efectuó de manera cuantitativa, presentando los resultados en cuadros estadísticos y, para mejor visualización en gráficos de barras con sus respectivas interpretaciones. El resultado principal indica que la utilización de las estrategias lúdicas influye eficazmente en la mejora del nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, ya que los estudiantes en el pre test el 46,7% se encuentran en el nivel Deficiente y Regular respectivamente . Mientras que en el pos test, el 40,0% de los estudiantes se ubican en el nivel Excelente y el 53,4% se encuentran en el nivel Bueno, notándose una mejora significativa. Asimismo, la media aritmética en el pre test fue 15,07 y en el post test fue 35,93. La prueba de hipótesis general indican que el valor $t = 19,059$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, aceptándose la hipótesis alterna (H_a) y rechazando la hipótesis nula (H_0) con margen de error de 5% y nivel de confianza de 95%.

PALABRAS CLAVES:

Estrategias lúdicas y aprendizaje del idioma inglés.

ABSTRACT

The objective of this research study was to determine the influence of the use of playful strategies on the level of English language learning in students of the intermediate level of the AmericanE4U Institute of English Huánuco-2020. The type of research was applied with experimental design in its pre-experimental variant with an experimental group. The population consisted of 15 students, of which all were taken as a sample because they were small. The checklist was used as the data collection instrument. The analysis of the information obtained was carried out in a quantitative way, presenting the results in statistical tables and, for better visualization in bar graphs with their respective interpretations. The main result indicates that the use of recreational strategies effectively influences the improvement of the level of learning of the English language in students of the intermediate level of the AmericanE4U Institute of English Huánuco-2020, since the students in the pre-test 46.7% are at the Deficient and Regular levels respectively. While in the post test, 40.0% of the students are at the Excellent level and 53.4% are at the Good level, noting a significant improvement. Likewise, the arithmetic mean in the pre-test was 15.07 and in the post-test was 35.93. The general hypothesis test indicates that the t value = 19,059 was greater than the tabular value $t_c = 1,761$, accepting the hypothesis. alternates (H_a) and rejecting the null hypothesis (H_0) with an error margin of 5% and a confidence level of 95%.

KEYWORDS:

Playful strategies and learning the English language.

ÍNDICE

	Página
Dedicatoria.....	Ii
Agradecimientos.....	Iii
Resumen.....	Iv
Abstract.....	V
Índice.....	Vi
Introducción.....	Vii
	i

I. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Fundamentación del problema de investigación.....	11
1.2. Justificación.....	15
1.3. Importancia o propósito.....	17
1.4. Limitaciones.....	19
1.5. Formulación del problema.....	19
1.5.1. Problema general.....	19
1.5.2. Problemas específicos.....	19
1.6. Formulación de objetivos.....	20
1.6.1. Objetivo general.....	20
1.6.2. Objetivo específicos.....	20
1.7. Formulación de hipótesis.....	21
1.7.1. Hipótesis general.....	21
1.7.2. Hipótesis específicas.....	21
1.8. Variables.....	22
1.8.1. Variable x.....	22
1.8.2. Variable y.....	22
1.9. Operacionalización de variables.....	22
1.10. Definición de términos operacionales.....	24

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.....	25
2.2. Bases teóricas.....	38

2.3. Bases conceptuales.....	57
------------------------------	----

III. METODOLOGÍA

3.1. Ámbito.....	59
3.2. Población.....	59
3.3. Muestra.....	59
3.4. Nivel y tipo de estudio.....	60
3.5. Diseño de investigación.....	60
3.6. Técnicas e instrumentos.....	61
3.7. Validación y confiabilidad de instrumentos.....	62
3.8. Procedimiento.....	62
3.9. Plan de tabulación.....	63

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis descriptivo.....	64
4.2. Análisis inferencial y contrastación de hipótesis.....	76
4.3. Discusión de resultados.....	87

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Anexo 02. Instrumentos de recojo de datos

- ✓ Ficha de validación
- ✓ Documentos de permiso
- ✓ Tabla de baremo
- ✓ Evidencias fotográficas

INTRODUCCIÓN

El dominio y manejo del idioma inglés, en el contexto del siglo XXI, se ha convertido en un asunto fundamental en las entidades educativas (en todos los niveles) de los países, debido a que se ha hecho imprescindible su uso para desenvolverse mejor en la sociedad, conseguir mejores oportunidades laborales, entender nuevas situaciones y ampliar los conocimientos; haciendo posible tener un estilo de vida acorde a las exigencias y demandas del entorno actual.

Sin embargo, dentro del contexto actual, la forma cómo se enseña y aprende se halla muy cuestionado debido al empleo de estrategias y metodologías didácticas inapropiadas por muchos docentes que de alguna u otra manera desalientan a los estudiantes y en consecuencia, generan la disminución paulatina del interés por el aprendizaje de esta lengua. Generalmente es un aprendizaje con características tradicionales que buscan desarrollar un inventario de elementos gramaticales y lingüísticos, graduados secuencialmente en términos de complejidad estructural donde el memorismo de las reglas gramaticales y la traducción es su principal rasgo. Dichas formas tradicionales preocupan porque contienen muchas lagunas; empero, existen en la actualidad una variedad de estrategias metodológicas activas que propician un aprendizaje más motivador y satisfactorio en los estudiantes; siendo una de ellas las estrategias lúdicas, debido a que estimula al alumno y logra una mayor predisposición para aprenderla como una segunda lengua. Es decir, por medio de estas estrategias lúdicas el aprendizaje se hará más dinámico y participativo en los estudiantes ya que les permite tener experiencias activas que le harán sentirse seguros y plenos en la asimilación de este idioma, ya que se realiza del mismo modo que aprendieron su lengua materna; es decir en contextos reales y situaciones vivenciales (Díaz, Gómez y Otero, 2016). En consecuencia, la importancia de las estrategias lúdicas radica en que

las clases se hacen más dinámicas y con alto grado de participación de los estudiantes lográndose los objetivos propuestos.

Desde esta perspectiva Hernández (2002) dice que las estrategias lúdicas son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”.

Bajo esta premisa es necesario resaltar la postura de Chomsky (1975) citado por Figueroa, Osorio y Pinto quien indicaba que “el proceso de adquisición del lenguaje es tan natural como el hecho de aprender a caminar” (p.65). De esto se deduce que no se necesita tener una clase magistral para poder aprender el idioma inglés; sino que pueden ser dadas mediante un conjunto de actividades lúdicas simuladas en el diario vivir de los estudiantes, permitiendo que el aprendizaje sea más natural divertida y práctica para cada uno de ellos.

Esta investigación ha surgido debido a las características descritas líneas arriba, así como a la necesidad de aplicar las estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés por los problemas en el aprendizaje de este idioma mostradas por los estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020 y el reto de mejorarlas como docente innovador.

La investigación se ha realizado a partir del problema general “Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020”. Para lo cual se planteó el objetivo “Determinar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020”, y finalmente se consideró como hipótesis general “La utilización de estrategias lúdicas influye

positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020”.

La muestra estuvo integrada por los 15 estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americane4u Huánuco. El tipo de investigación fue aplicada con diseño no experimental en su variante pre experimental. Los resultados indican que a utilización de las estrategias lúdicas influye eficazmente en la mejora del nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, ya que los estudiantes en el pre test el 46,7% se encuentran en el nivel Deficiente y Regular respectivamente (Tabla 3 y Figura 1). Mientras que en el pos test, el 40,0% de los estudiantes se ubican en el nivel Excelente y el 53,4% se encuentran en el nivel Bueno, notándose una mejora significativa (Tabla 8 y Figura 1). Asimismo, la media aritmética en el pre test fue 15,07 y en el pos test fue 35,93. A continuación se da a conocer los puntos tratados en cada capítulo:

Capítulo I: Trata sobre los problemas de investigación, integradas por: la descripción del problema, delimitación del problema, formulación problema (general y específico), objetivos generales y específicos, hipótesis y/o sistema de hipótesis, variables, justificación e importancia, viabilidad, limitaciones.

Capítulo II: referido al marco teórico, que integra: los antecedentes, bases teóricas, definiciones conceptuales y bases epistémicos.

Capítulo III: Referido Marco metodológico: tipo de investigación, diseño y esquema de investigación, población y muestra, la definición operativa de los instrumentos de recolección de datos, técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.

Capítulo IV: Referido a los resultados obtenidos, en ella se tiene en cuenta: análisis e interpretación de resultados y la prueba de hipótesis.

Finalmente presentamos las conclusiones, sugerencias y referencias bibliográficas.

I. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Fundamentación del Problema de Investigación

El avance vertiginoso de la ciencia y la tecnología del siglo XXI está generando cambios significativos en las diferentes áreas de interacción humana, como proceso de transformación y adecuación cultural. Es decir, la era del conocimiento en que vivimos presenta a las sociedades modernas desafíos sin precedentes, a los cuales se deben de adaptar para no quedar relegados en el ostracismo. La educación superior, siguiendo los modelos paradigmáticos de este fenómeno mundial y promovido por las nuevas orientaciones psicopedagógicas, también se ha visto inmersa en diversas reformas de su sistema. Estos cambios implican direccionar el papel de los centros superiores acorde a las nuevas innovaciones científicas y tecnológicas que exige la pedagogía actual; y la priorización por la capacitación y actualización permanente de los docentes para que puedan brindar una formación profesional integral y de calidad, especialmente en lo concerniente a la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua.

Desde esta óptica, Estrada (2012) asevera:

El avance incesante que experimenta esta “sociedad del conocimiento” en un mundo cada vez más globalizado y cambiante, requiere cada vez más que hombres y mujeres se adapten a los paradigmas, estereotipos y modelos culturales, económicos e idiomáticos, con que se imponen los países desarrollados (p. 152).

En ese sentido, es de conocimiento que en todas las áreas de formación de los centros superiores, la enseñanza del idioma inglés se ha convertido una herramienta muy importante para el desarrollo personal y profesional de sus estudiantes, en esta época el dominar una segunda lengua y las telecomunicaciones hacen al individuo capaz,

competente y con más opciones de trabajo. El mundo actual y los avances tecnológicos requieren de un personal calificado y bien preparado académicamente.

Justamente, para el aprendizaje efectivo de este idioma, se necesitan que los docentes conozcan y manejen adecuadamente las estrategias de enseñanza. Por tales razones se busca que la enseñanza del idioma extranjero sea dinámica, divertida y motivadora de manera que el contacto que tenga el estudiante sea significativo y duradero. Este tipo de contacto invita a tener en cuenta al juego como una estrategia de enseñanza. Sin embargo, su valor y efectividad pedagógica no son del todo aceptados o entendidos actualmente; empero, aunque el juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino por recorrer. En consecuencia, el valor del juego en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés alcanza niveles importantes cuanto éste se entiende como estrategia estimulante y motivadora de la mano de materiales originales y adecuados para su elaboración y desarrollo. Esto permita entre otras cosas, enriquecer el vocabulario, mejorar la gramática, fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad y desarrollar la capacidad creativa y comunicativa (Juan & García, 2013).

El poder dominar esta lengua nos abre muchas puertas en el ámbito laboral y cultural, porque todo gira en torno a la economía, ya que gracias a ello el mundo se mueve constantemente; sin embargo, también hay países emergentes como China y Rusia que están casi en este nivel; por lo que se vislumbra que en el futuro tal vez se utilice como requisito el Chino Mandarín o el Ruso además del idioma Inglés.

El dominio de este idioma también está vinculado al Producto Interno Bruto (PIB) per cápita. En otras palabras, entre mejor sea el inglés de un país, más alto el promedio de ingresos por individuo y un mejor sistema educativo (caso Dinamarca, Holanda,

Suecia, Finlandia y Noruega). En el caso del continente asiático, países con economías altas y con una educación de calidad también presentan aptitudes altas del dominio del inglés: Corea del Sur, Japón, Vietnam y China.

Según el Informe de la cadena BBC (2015), en América Latina, parte de las políticas económicas incluyen la implementación de sistemas educativos para subir el nivel del inglés de la población general, ya que actualmente están en un bajo nivel. De acuerdo a la reciente publicación del Índice de Aptitud en inglés (EF EPI), un informe anual que recopila la empresa global de capacitación de idiomas Education First; en América Latina, la enseñanza del idioma inglés es baja. Solo dos países, Caso Argentina y República Dominicana, se encuentran dentro de los que ostentan alta aptitud y moderada aptitud en el dominio de este idioma.

En consecuencia, los gobiernos de los países latinoamericanos, en el contexto de las políticas públicas, están emprendiendo acciones de mejora de los sistemas educativos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, a través de capacitaciones de los docentes y la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de este idioma.

En el Perú se viene desarrollando la enseñanza del inglés de manera inadecuada en los centros educativos y con mayor énfasis en los Centros de Idiomas de Inglés de las universidades e Institutos de Inglés, pues se observa un bajo nivel de logros en el aprendizaje del idioma. Es decir, existe escasa aplicación de estrategias lúdicas que permitan fortalecer el aprendizaje del idioma inglés, debido a que muchos docentes creen que en este nivel de educación no es necesario el desarrollo de las clases haciendo uso de estrategias lúdicas que son importantes para crear ambientes mágicos y agradables, generando emociones y gozo, que ayudan a cultivar en los estudiantes el placer por aprender. A esto le sumamos la falta de interés, preparación y recursos

económicos para asistir a capacitaciones que se realizan a nivel nacional e internacional, por parte de los docentes es por ello que los estudiantes no tienen competencias en el manejo de una segunda lengua, haciendo que se les cierre muchas oportunidades laboralmente en este mundo globalizado. Por ello se necesita con suma urgencia docentes con capacidades estratégicas para emplear la lúdica; es decir docentes preparados, actualizados, creativos, emprendedores, dinámicos, comprensivos e interactivos; pero en esencia lo que se necesita es un maestro que motive a sus estudiantes.

En la región Huánuco, especialmente en el Instituto de Inglés AmericanE4U se ha podido observar que los docentes presentan escasa aplicación de estrategias lúdicas ,en el nivel intermedio, para despertar el interés de aprender inglés, varios maestros no aplican las mismas debido a que son muy metódicos y teóricos , desmotivando al educando y disminuyendo la participación activa, afectando en la enseñanza y aprendizaje, ya que las mismas permiten en los estudiantes desarrollar sus habilidades comunicativas: reading, Listening, speaking y writing.

Por otra parte, los estudiantes de este centro superior, presentan dificultades en su vocabulario básico e intermedio del inglés (es escaso); también presentan un deficiente dominio de la competencia oral y escrita, así como un bajo nivel de comprensión lectora.

Por las razones anteriores señaladas, se ha hecho prioritario desarrollar el presente trabajo e investigación denominada “Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel Intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” mediante la aplicación de diferentes actividades lúdicas, que generen un ambiente propicio para la adquisición de un léxico y un nivel adecuado del idioma inglés como requisito para afrontar las exigencias del mundo

globalizado en el que vivimos, y de este modo el estudiante se motive y mejore sus habilidades comunicativas (reading, Listening, speaking y writing.) propiciando un logro en el conocimiento del idioma.

1.2. Justificación

Emplear adecuadamente las competencias comunicativas del idioma inglés, se ha convertido en una exigencia y menester en las diversas esferas laborales donde interactúa el ciudadano actual, por esa razón, en los centros de formación de las academias, institutos y universidades se debe generar un entorno apropiado para la concepción y aprendizaje conveniente de esta lengua.

En estas últimas décadas se ha observado que la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua está muy criticada debido al empleo de metodologías no pertinentes, generando desmotivación del estudiante y, por lo tanto, la pérdida de interés en el aprendizaje de esta lengua. Por lo cual es un tema que preocupa y alarma a todos los agentes involucrados en ella.

Desde esta perspectiva, se puede señalar que la educación actual arrastra un conjunto de desafíos, uno de los más resaltantes es el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Justamente es aquí donde surge la imperiosa necesidad de emplear adecuadamente las estrategias lúdicas, siendo el juego un componente esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que dichas estrategias, hacen que el alumno desarrolle actitudes de responsabilidad, favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

Esta investigación surge porque en los alumnos del nivel Intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U, aún se observan problemas en el empleo del idioma inglés. Estos

problemas son manifiestos principalmente en sus cuatro habilidades comunicativas (reading, Listening, speaking y writing).

Así también, las estrategias empleadas por los docentes, en muchos casos no son atribuidas a ninguna actividad que esté contextualizado a posibles situaciones reales y vivenciales. Asimismo, a pesar de poseer una variedad de información en esta era digital se siguen utilizando técnicas obsoletas que no conllevan al cumplimiento de los objetivos impuestos para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

Debido a lo señalado, es que se ha optado por realizar la presente investigación con el objetivo de mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano Huánuco-2020. En ese sentido, esta investigación pretende emplear las estrategias lúdicas de corte dinámica para romper la rutina de las clases y acrecentar la motivación y aprendizaje de los alumnos sobre el idioma inglés.

Justificación práctica:

Esta investigación tiene justificación práctica porque se puede aplicar en los diversos componentes del idioma inglés (reading, Listening, speaking y writing) porque la practicidad de las estrategias lúdicas concede dinamizar con facilidad el desarrollo de la sesión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, que es el punto de estudio a mejorar y potencializar como docentes de la especialidad de Inglés para un aprendizaje efectivo.

Justificación metodológica:

Tiene justificación metodológica porque se buscó aplicar una estrategia didáctica con características socializadoras como la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, con la finalidad de potencializar el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes. Asimismo, esta nueva estrategia servirá como

instrumento estratégico-pedagógico para los docentes que enseñan el idioma inglés y de referencia objetiva para futuras investigaciones relacionadas al tema.

Justificación social:

Tiene relevancia social porque las estrategias lúdicas sirven como recurso estratégico para todos los docentes de inglés del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco y demás institutos. Asimismo, mediante el uso de las estrategias lúdicas se fomenta que los estudiantes aprendan inglés en inglés como segunda lengua, desarrollando capacidades y conocimientos del idioma, haciendo que el alumno esté en todo momento interesado y motivado en su aprendizaje; es decir será el flujo en que el estudiante y el docente se comunican bien es este idioma.

Justificación legal:

La presente investigación se justifica desde el punto de vista legal, de acuerdo al reglamento que norma los procedimientos para la obtención del grado de magíster en la universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es:

- La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18°); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica.
- La ley universitaria N° 30220, que faculta la formación de maestros.

1.3. Importancia propósito

A través de esta propuesta pedagógica se pretende demostrar que el empleo de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua, son fundamentales para la adquisición de las habilidades comunicativas (reading, Listening, speaking y writing) y el aprendizaje integral del estudiante, ya que mediante

las actividades se posibilita el desarrollo de las capacidades comunicativas, el trabajo en equipo, la buena interacción con su entorno y los demás, lo que derivará en estudiantes exitosos que puedan desenvolverse efectivamente en su interacción laboral. He aquí la importancia de llevar a cabo esta investigación, puesto que permitirá encontrar nuevas y más agradables estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

Dentro de este contexto, el empleo de la lúdica como estrategia didáctica cobra vital importancia debida que favorecen prácticas significativas de la lengua inglesa en contextos reales.

De esta forma, su empleo debe convertirse en un elemento básico del saber pedagógico y didáctico de los profesores del idioma inglés. En consecuencia el juego y las actividades lúdicas se constituye en un facilitador y mediador del aprendizaje que involucra el conjunto de la personalidad del estudiante y potencia el aprendizaje significativo de las habilidades comunicativas en el salón de clase.

Por esa razón, actualmente se necesita con suma urgencia de maestros del idioma inglés con el dominio de las estrategias lúdicas, preparados, actualizados, creativos, emprendedores, dinámicos, comprensivos e interactivos; pero en esencia lo que se necesita es un docente con capacidad y habilidad motivadora para los estudiantes.

La estrategia lúdica además de mejorar la expresión corporal, es la que propicia continuamente el desarrollo psicomotor, biológico, social y cultural de la persona; es decir, son instrumentos que hacen posible que los educandos se comuniquen de manera más real y utilizar el idioma de un modo creativo, flexible, sin tenciones y expresar claramente lo que se siente a través de las diversas situaciones y contextos.

1.4. Limitaciones:

- **Limitaciones teóricas:**

Existe un grupo reducido de investigaciones de tesis relacionados con la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, especialmente en las universidades y bibliotecas de la Región Huánuco.

1.5. Formulación del problema general y específicos

1.5.1. Problema general

¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?

1.5.2. Problemas específicos

- ❖ ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje de la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?
- ❖ ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?
- ❖ ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?

- ❖ ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad Listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?

1.6. Formulación del objetivo general y específicos

1.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

1.6.2. Objetivos específicos

- ❖ Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad **speaking** en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.
- ❖ Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad **reading** en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.
- ❖ Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad **writing** en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

- ❖ Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad **Listening** en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

1.7. Formulación de hipótesis

1.7.1. Hipótesis general:

H_i: La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

1.7.2. Hipótesis específicas:

- **HE₁:** La utilización de estrategias lúdicas Influye en nivel de aprendizaje de la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.
- **HE₂:** La utilización de estrategias lúdicas Influye en nivel de aprendizaje de la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.
- **HE₃:** La utilización de estrategias lúdicas Influye en nivel de aprendizaje de la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.
- **HE₄:** La utilización de estrategias lúdicas Influye en nivel de aprendizaje de la habilidad listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

1.8. Variables

1.8.1. **Variable Independiente:** Estrategias lúdicas

1.8.2. **Variable dependiente:** Aprendizaje del idioma inglés

1.9. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable Independiente: Estrategias lúdicas	Implementación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación y organización del ambiente institucional del salón del instituto para la realización del taller de aplicación de las estrategias lúdicas - Organización y selección de los contenidos temáticos para los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U 	<ul style="list-style-type: none"> - Programa sobre las estrategias lúdicas - Sesiones de aprendizaje - Fichas de evaluación
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuación de los temas y contenidos a desarrollar en el contexto donde se desenvuelve el estudiante. - Elaboración de las sesiones de clases, los medios y materiales didácticos de manera clara y precisa. - Selección de estrategias lúdicas activas para cada uno de las sesiones de clases. -Utilización de una secuencialidad lógica en la aplicación de las estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés 	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad “Speaking”. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad “Reading”. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad “Writing”. - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad “Listening”. 	
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de los instrumentos de evaluación previamente elaborados. - Usar instrumentos de evaluación bien elaborados. - Emplear los instrumentos de evaluación que responden para cada actividad de aprendizaje. 		

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable Dependiente: Aprendizaje del idioma inglés	Habilidad para hablar (Speaking)	- Expresión claro y fluido	Examen de inglés intermedio (pre test y post test) Niveles: Logro destacado (76-100) Logro esperado (51-75) En proceso (26-50) En inicio (0-25)
		- Manejo del tono y pronunciación	
		- Participación en diálogos	
	Habilidad para leer (Reading)	- Lectura comprensiva de textos en inglés	
		- Lectura de textos literarios	
		- Lectura de textos no literarios	
	Habilidad para escribir (Writing)	- Redacción de diálogos	
		- Identificación y descripción correcta de la información	
		- Redacción de textos literarios y no literarios	
	Habilidad para escuchar (Listening)	- Habilidad para escuchar y pronunciar las palabras	
		- Habilidad de escucha y percepción de datos implícitos	
		- Habilidad de escucha y percepción de datos explícitos	

1.10. Definición de términos operacionales

1.10.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas

- **Definición Conceptual:** Son estrategias utilizadas por los docentes del área de Inglés como una metodología de enseñanza participativa, dinámica impulsada por el juego, propiciando la participación activa del educando en situaciones y contextos reales.
- **Definición operacional:** Desarrollo del taller a través de 13 sesiones de clases mediante el empleo de diversas estrategias lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

1.10.2. Variable Dependiente: Aprendizaje del idioma inglés

- **Definición Conceptual:** Es un proceso de adquisición de conocimientos que se adquiere mediante el estudio, que motiven al estudiante en el aprendizaje de lengua extranjera, en este caso el idioma inglés.
- **Definición operacional:** Aplicación del pre test y post test en los estudiantes del grupo experimental para medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Dicha evaluación estará basada en las cuatro habilidades comunicativas: speaking, reading, listening y writing. La duración de los exámenes será de 45 minutos y los niveles a considerar el promedio total serán: Logro destacado (76-100), Logro esperado (51-75), En proceso (26-50), En inicio (0-25) tanto para la variable de estudio como para sus respectivos dimensiones.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel Internacional

- Ballesteros, A. (2014), en la tesis titulada “Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés”. Tesis de grado. Universidad de Valladolid, Soria. Trabajó con una muestra de 46 estudiantes del cuarto grado de educación primaria y empleó el tipo de investigación aplicada con diseño de campo y enfoque cuantitativo-cualitativo. El objetivo principal fue obtener información acerca de posibles actividades aplicables a una clase de Lengua extranjera: inglés; finalmente, el instrumento que se empleó para el recojo de la información fueron la ficha de observación y las practicas calificadas empleadas en cada sesión de clases. Arribó a las siguientes conclusiones:
 - Los niños necesitan ser enseñados abiertamente en el lenguaje. El campo de la adquisición de un segundo lenguaje es relativamente nuevo. Data desde el cambio de comportamiento en el aprendizaje del lenguaje en los 60. A pesar de toda la información e investigaciones existentes, aún siguen habiendo dudas sobre la pedagogía en este tema. Lo que concluimos es que los niños tienen mayor facilidad para aprenden un lenguaje que cualquier adulto, son más flexibles. Deberíamos aprovechar esta situación y aplicar los métodos por los cuales se ha demostrado que se obtienen resultados positivos en la enseñanza de una lengua extranjera. La premisa fundamental de éstos es que cualquier idioma se aprende usándolo, éste es el gran avance del sistema de enseñanza bilingüe actual frente al antiguo.
 - El ser consciente del lenguaje nos va a permitir interiorizar las estructuras y trasladar las aptitudes aprendidas al ámbito comunicativo logrando que el

alumno sea capaz de vivir en sociedad y desarrolle una actitud crítica que le permita enjuiciar y resolver situaciones reales.

- La Educación Primaria, por tanto, debería estar enfocada a conseguir resultados relacionados con la comunicación. Dotando así a la enseñanza del inglés con finalidades comunicativas, para que la resolución los problemas sea más eficaz y para que los alumnos consigan desarrollar sus habilidades expresivas y puedan relacionarse con las personas y se formen a sí mismos. Esto ayuda a que se tenga capacidad para vivir en armonía y en sociedad.

- Como he podido comprobar en el desarrollo de mi propuesta didáctica, donde los resultados obtenidos han sido muy favorables (un 85% de la clase aprobó y el 15% sacó una nota inferior a 5 con notas muy cercanas al aprobado), puedo deducir que el uso de las diferentes metodologías y la elección de las actividades lúdicas propuestas en clase están directamente ligados a éstos.

- El diseño de las actividades da mucho juego, porque se pueden enfocar de la manera más adecuada para que sean más atractivas, creo que he sabido jugar bastante con esto, potenciando así las habilidades comunicativas de los niños en cada sesión. Esta unidad didáctica es simplemente un ejemplo de cómo potenciar este tipo de habilidades, pero hay infinidad de estilos que trabajan estas destrezas. Se puede jugar con la inmersión de todo el colegio para estimular el uso del inglés, por ejemplo se me ocurre la creación de un “programa de radio” en el colegio donde cada clase se encargue de cada día comentar el día que hace, o de hablar sobre noticias que han surgido en el colegio en la semana, o recomendaciones de lecturas... Aunque parezca un proyecto no muy viable creo que con tesón y esfuerzo se podría realizar en cualquier colegio, siempre que haya seriedad y se fomente el gusto por hablar

en inglés. Es una manera de “romper el hielo” y que no se tenga tanto miedo a hablar en inglés.

- Por lo tanto mi valoración acerca de la unidad didáctica es muy positiva porque he disfrutado mucho ejerciendo de profesora, los niños se lo han pasado bien y lo más importante, el producto final ha sido muy bueno.

- Mayoral, P. (2016), en la tesis titulada “Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: El caso de un colegio en Colima, México”. Tesis doctoral. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, Colima, México. Trabajó con una muestra de 243 niños y niñas y empleó el tipo de investigación descriptiva con diseño no experimental y enfoque cualitativo. El objetivo principal fue analizar las características de las estrategias didácticas utilizadas en la práctica para enseñar el idioma inglés a niños de cinco a seis años del nivel preescolar; finalmente los instrumentos empleados fueron múltiples: Diario de campo, registros videográficos y la entrevista. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Las características de las estrategias dependen de la persona que las implementa y de otros factores como el papel del niño y los demás autores involucrados. Conocer algunas de sus respuestas o intervenciones permite tener la visión de la influencia de estos actores y por ende contribuye a la imagen holística del fenómeno observado. En ese sentido se observó que las educadoras manifiestan en su actuar docente una fuerte carga de la costumbre y tradición “no puede haber otra forma de trabajar con niños”. Adicionalmente, el colegio promueve y premia este tipo de prácticas basados en las evaluaciones del desempeño que hacen los padres de familia de cada educadora.

- Las educadoras están convencidas de que la formación adquirida a través de los años, la convivencia entre ellas, la amistad y el ambiente fraternal, lo que consideran su “familia”, son las principales razones para educar en el amor, en apego a la inmersión y cuidando los detalles del trato a los niños, a sus compañeras de trabajo y a los padres de familia.

- La falta de conocimiento de estrategias lúdicas promueve prácticas educativas con poca fundamentación metodológica, en las que los acontecimientos áulicos se ven matizados por esfuerzos particulares que no llevan al éxito esperado, en cuanto a la promoción de aprendizajes significativos y prácticas de enseñanza centradas en el aprendizaje.

- Arias, M. y Castiblanco, D. (2015), en la tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés”. Tesis de licenciatura. Universidad Libre de Colombia. Trabajó con una muestra de 20 niños y empleó el tipo de investigación aplicada con diseño experimental en su variante cuasi experimental y enfoque cuantitativo. El objetivo fue implementar una propuesta pedagógica basada en el juego para favorecer el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en lengua inglesa; finalmente los instrumentos que se emplearon fueron: prueba de diagnóstico, encuestas de entrada y salida, diario de campo y registro diveográfico. Llegó a las siguientes conclusiones:

- En primer lugar, retomando el segundo objetivo que propendía por el reconocimiento de algunas estrategias pedagógicas para suplir las problemáticas identificadas, se pudo evidenciar que el juego como estrategia pedagógica promueve valores personales, produce alegría, placer y comodidad,

demostradas mediante las observaciones de la docente a cargo del grupo experimental y en los resultados arrojados con la encuesta de salida. Por esta razón, el juego es una excelente estrategia metodológica para desarrollar la habilidad de habla en lengua extranjera, en la medida que les brinda a los estudiantes la oportunidad de sentirse más seguros de sí mismos, ya que, a pesar de que éstos están reglamentados, les permite participar activamente.

- De igual manera, el juego motiva a los estudiantes a aprender cada día más vocabulario y mejorar su habilidad oral, dado que del aprendizaje de éste, depende la inclusión y participación de ellos en las diferentes actividades propuestas. Así, con el aprendizaje de un vocabulario cada vez más enriquecido, se sienten más cómodos al hablar en lengua extranjera. Igualmente, como los estudiantes no se sentían evaluados al hablar, no percibían ningún tipo de presión exterior que les impidiera o cohibiera al hacerlo y aunque se equivocaran, buscaban la manera de seguir adelante.

- En segundo lugar, a partir de la ejecución del tercer objetivo planteado, se concluye que es necesario que la aplicación del juego en el aula de clase se realice de manera guiada y estructurada, ya que no solamente es su aplicación lo que ocasiona la mejoría en el aprendizaje de lengua extranjera, sino su planeación y organización. Por consiguiente, es ineludible que el docente de lengua extranjera que quiera aplicar el juego como herramienta didáctica en su proceso de enseñanza, diseñe juegos que se encarguen de hacer sentir al estudiante más cómodo al acercarse a sus compañeros y que motiven la comunicación en lengua extranjera con éstos.

- Seguidamente, en consideración con el cuarto objetivo el cual pretende evaluar los resultados tras la implementación del tratamiento, se puede

constatar que las actividades basadas en juegos propician espacios para la comunicación e interacción entre la mayoría de los estudiantes en lengua extranjera. Con un seguimiento constante y mayor exposición al inglés (input), todos los estudiantes podrán apropiarse de mayores oportunidades de reconocer y entender contextos en inglés para luego comunicarse y expresar sus propias ideas.

- Por último, a fin de dar respuesta a la pregunta de investigación, la cual indagó por el tipo de juegos que favorecen el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en lengua inglesa en los estudiantes, se concluye que los juegos que permitieron alcanzar exitosamente dichos objetivos fueron aquellos que propendieron por un trabajo cooperativo, grupal y de averiguación, que involucraron los estilos de aprendizaje visual y kinestésico. Esto se comprobó, tras los análisis por medio de observación, realizados tras cada aplicación, en conjunción con la entrevista final, la cual expresó satisfacción y una buena percepción del aprendizaje, por parte de los estudiantes, en tanto se estimuló su motivación y participación constantemente.

- Guevara, P. (2017), en la tesis titulada “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua extranjera inglés, en estudiantes de décimo E.G.B., Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, Ambato, Tungurahua, período 2014-2015.”. Tesis de licenciatura. Universidad Central de Ecuador, Quito. Trabajó con una muestra de 85 estudiantes y 3 docentes. Empleó el tipo de investigación descriptiva, exploratoria y explicativa con diseño no experimental y enfoque cuanti-cualitativo. El objetivo de la investigación fue Determinar de qué manera las estrategias lúdicas contribuyen en el aprendizaje de lengua extranjera inglés en estudiantes de décimo E.G.B., Unidad Educativa “Joaquín Lalama”,

Ambato, Tungurahua, período 2014-2015; finalmente los instrumentos utilizados fueron las fichas bibliográficas-nemotécnicas y el cuestionario de aprendizaje del idioma inglés. Llegó a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a la investigación realizada las estrategias lúdicas permiten contribuir en el aprendizaje de lengua extranjera inglés en estudiantes de décimo E.G.B. Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, por lo cual al ser desarrolladas en la enseñanza del idioma generarán un efecto positivo, considerando a las mismas como uno de los métodos más importantes y con mejores resultados en los niveles educativos.
- En relación a las estrategias lúdicas empleadas por los docentes se pudo apreciar que existe un desinterés en el desarrollo de estrategias propiciadas por el juego, las actividades que realizan los maestros en el aula son monótonas y repetitivas, las cuales podrían fortalecerse o mejorar sustancialmente con la implementación de estrategias dinámicas, como un factor motivacional en el aprendizaje del idioma.
- Las dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de décimo E.G.B, contribuyó a proyectar diferentes estrategias lúdicas y la importancia de crear en la clase de lengua extranjera un ambiente dinámico y agradable que estimule a los estudiantes a despertar su interés en el idioma y la oportunidad de participar activamente en su aprendizaje.

2.1.2. A nivel nacional

- Arellano, J., Chipana, V. y Pumarrumi, K. (2015), en la tesis titulada “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del

distrito de Chaclacayo, 2011.”. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima. Trabajó con una muestra de 36 estudiantes y empleo el tipo de investigación sustantiva con método descriptivo y diseño descriptivo-correlacional. El objetivo fue establecer la relación que existe entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A; finalmente, el instrumento que se empleó fue el cuestionario de los juegos educativos como estrategia didáctica. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Educación Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011.
- Existe relación significativa entre- los juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Educación Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011.
- Existe relación significativa entre los juegos populares como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Educación Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011.
- Condori, R. (2017), en la tesis titulada “Estrategias de la enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de segundo grado de la institución educativa secundaria Leoncio Prado de Karina del distrito de Chucuito – Puno en el segundo trimestre del año académico 2017”. Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Trabajó con

una muestra de 14 estudiantes y empleó el tipo de investigación básica con diseño causal explicativa. El objetivo de la investigación fue determinar las estrategias de enseñanza más eficaces en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa; finalmente, los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario y la Guía de observación. Llegó a las siguientes conclusiones.

- El karaoke, los flashcard y los cognados son las estrategias de enseñanza más eficaces en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado de Karina del distrito de Chucuito de la provincia de Puno, durante el segundo trimestre del año académico 2017. Así lo demuestran los resultados de la prueba estadística de la chi cuadrada χ^2 calculada 28 que es $>$ a la chi cuadrada χ^2 tabulada 7.815. Entonces rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis alterna (H_a).

- El uso de flashcard mejora la comprensión y expresión oral en inglés. Porque así demuestran los resultados de la investigación el 50% de los estudiantes indican que siempre les ayuda aprender mejor el idioma inglés. No sólo el vocabulario sino también la pronunciación de manera correcta las palabras de inglés. Por tanto es la estrategia más eficaz en el aprendizaje de un idioma extranjero.

- Mediante los cognados identifican con facilidad las similitudes tanto en la escritura como en el significado entre el inglés y español lo que les permite afianzar el aprendizaje de la lengua en estudio. El 57% en promedio los estudiantes relacionan palabras y logran las habilidades comunicativas de los cognados con significado exacto. Por tanto es una de las estrategias más

eficaces en el aprendizaje de inglés para leer y comprender el texto escrito en inglés.

- Domínguez, R., Flores, E, y Panduro, D. (2015), en la tesis titulada “Sistema de actividades lúdicas en el logro de aprendizajes del inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo Pucallpa, 2013”. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Ucayali, Pucallpa. Trabajó con una muestra de 60 alumnos y empleó el tipo de investigación experimental con diseño cuasi experimental. El objetivo de la investigación fue demostrar cuán eficaz es un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de educación secundaria; finalmente los instrumentos empleados fueron una prueba de comprensión de textos y dos listas de cotejo: de expresión y comprensión oral y de producción de textos. Llegó a las siguientes conclusiones:
 - La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.
 - La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión y Comprensión oral en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

- La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Comprensión de textos en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

- La eficacia de un sistema de actividades lúdicas en el aprendizaje de la Producción de textos en el inglés en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Pedro Portillo, es altamente significativa, pues la significatividad del resultado de la prueba de hipótesis fue 0.000, como se observa en la tabla 3.

2.1.3. A nivel Regional

- Rosales, M. (2015), en la tesis titulada “La lectura de imágenes en el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado de secundaria del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco – 2015”. Tesis de licenciatura. Universidad de Huánuco. Trabajó con una muestra de 51 estudiantes y empleó el tipo de investigación aplicada con diseño experimental en su variante cuasi experimental. El objetivo de la presente investigación fue mejorar el vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado de secundaria; finalmente los instrumentos empleados fueron la Guía de observación y la Lista de cotejo. Llegó a las siguientes conclusiones:
 - Con la aplicación la lectura de imágenes se logró desarrollar el vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres”.
 - Al principio de la investigación, los alumnos tenían un nivel bajo de vocabulario del idioma inglés, luego de la aplicación de la lectura de imágenes,

el desarrollo del vocabulario mejoró, tal como lo demuestran los resultados finales del Grupo Experimental, que de un 13.85% subió a un 81.56% de alumnos que lograron un óptimo desarrollo del vocabulario del idioma inglés dándose una diferencia porcentual de 67.71%, de tal forma que su nivel de vocabulario del idioma inglés pasó a ser óptimo.

- De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido determinar la influencia significativa de la lectura de imágenes en los alumnos de primer grado “B” del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres”, donde el 81.56% de los alumnos desarrollaron el vocabulario del idioma inglés.

- Rizábal, Sonia (2010), en la tesis titulada “Aplicación del dominó para ampliar el vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 1º grado de Educación Secundaria de menores de la I.E “Marcos Duran Martel” – 2010”. Tesis de titulación. Trabajó con una muestra de 56 estudiantes y empleó el tipo de investigación aplicada con diseño experimental. El objetivo de la investigación fue conocer la influencia de la aplicación del dominó en la ampliación del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 1º grado de secundaria; finalmente, el instrumento utilizado fue la ficha de observación y la entrevista. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del dominó, ha permitido ampliar el vocabulario en el idioma extranjero – inglés en un 88% del promedio de los alumnos del 1º grado de Educación Secundaria de menores de la I.E “Marcos Duran Martel” de Huánuco, en forma progresiva y diferencial.

- El dominó se encaminó a que los alumnos se enriquezcan con palabras en el idioma inglés, con la finalidad de ampliar su vocabulario en el idioma inglés, tal como lo demuestran los resultados.

- Queda demostrado que el dominó es efectivo, en la ampliación del vocabulario en el idioma extranjero inglés, en los alumnos del 1º grado de Educación Secundaria, evidenciándose en la pre observación donde sólo el 13% del promedio de alumnos demostraban indicios de un buen vocabulario en el idioma extranjero inglés.
- Santillán, I. (2015), en la tesis titulada “Estrategias lúdicas para la iniciación de la lecto escritura en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 32418 Viscas Distrito de Singa-Huamalies-Huánuco, 2013”. Tesis de maestría. Universidad de Huánuco. Trabajó con una muestra de 58 niños y empleó el tipo de investigación aplicada con diseño experimental. El objetivo de la investigación fue demostrar la contribución de las estrategias lúdicas en la iniciación de la lectoescritura en los alumnos del III ciclo de educación primaria; finalmente los instrumentos empleados fueron la Lista de cotejo y los instrumentos pre test y post test. Concluye:
 - La muestra fue de 58 estudiantes que demostraron conocimiento inadecuado en ambos grupos y su apreciación valorativa sobre el desarrollo del aprendizaje en la lectoescritura, los ubica en la categoría también como “deficientes”. Después de la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura fueron efectivos para logro de las competencias integradas dentro de la investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: Utilización de estrategias lúdicas

2.2.1.1 Estrategias lúdicas

Es un conjunto de planes diseñadas para crear un ambiente adecuado, motivante y dinámico para que los estudiantes aprendan correctamente. La estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialogica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

Hernández (2002) dice al respecto sobre las estrategias lúdicas:

Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Si el docente usa un sin número de estrategias para el desarrollo de su sesión de clase se generan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con la finalidad de brindar el aprendizaje y comprensión que a su vez deben se planificadas para usarse de forma dinámica, propiciando la participación del estudiante (p. 234).

Por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende (García, 2004).

Los estudiantes generan mayor aprendizaje con la participación y la investigación pues para ello se hace necesario la creación de un ambiente motivador que le agrade, y donde pueda establecer mejores relaciones con sus compañeros, mejorar su autoestima

y donde pueda desenvolverse con seguridad mediante el juego todo esto le permitirá al estudiante el desarrollo de habilidades y competencias.

El desarrollo de actividades de juego le permite al estudiante interiorizar aprendizajes en un alto porcentaje de lo que el mismo realiza, de lo que explica de lo que escucha y ve esto le permite alcanzar un aprendizaje integrado y significativo. (Ferreiro, 2009) Señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender (p.69).

2.2.1.2. Estrategia

Muchos autores coinciden que la palabra estrategia apareció en el terreno militar. Esta palabra proviene del término “strategos” que en griego significa general. En ese terreno se le define como “La ciencia y el arte del mando militar aplicados al planeamiento y conducción de operaciones de combate en gran escala (Wanty, 1975). Solo en una época bastante reciente este término se ha aplicado a otras actividades humanas y en particular a las actividades de negocios. Su significado ha evolucionado de tal forma que ahora es parte de la forma de dirigir las organizaciones (Kenneth, 1977).

Por su parte McLaren, N. (1996) indica que la estrategia es la adaptación de los recursos y habilidades de la organización al entorno cambiante, aprovechando sus oportunidades y evaluando los riesgos en función de objetivos y metas. En resumen, podemos definirla como un conjunto de actividades, fines y recursos que se analizan, organizan y plantean de tal manera que cumplan con los objetivos que la organización determine en cierto tiempo.

Por su parte Ricardo (2012) indica que las estrategias son:

Una serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
"la estrategia consiste en destacar en pantalla aquellos elementos que aportan las claves de la narrativa; las estrategias de memorización se prestan a que cada uno invente las suyas propias; nuestra estrategia ha sido tomar la iniciativa del juego desde el comienzo del partido (p.56).

Según, Morrisey (2006), el término estrategia suele utilizarse para describir cómo lograr algo. Dice que él nunca ha entendido muy bien ese uso del término, ya que es contrario a su percepción de una estrategia como aquello donde se dirige una empresa en el futuro en vez de como llegar ahí.

Por su parte Herman, (1991) dice:

Las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada (p.113).

Una estrategia es un plan ideado para conducir y efectuar una determinada acción o asunto y para determinar a la serie de normas que garanticen una decisión coherente en cada circunstancia. Una estrategia son procedimientos planificados y seleccionados por medio del cual se idean acciones para lograr un resultado a futuro.

Se puede señalar que esta palabra ha sido utilizada solo para definir tácticas de guerra por los ejércitos pero en esta perspectiva planteamos que dichas tácticas y formas de re direccionamiento sean utilizadas en el aula de clases para la mejora del aprendizaje del idioma inglés.

2.2.1.3. Estrategias de aprendizaje

Por eso en el ambiente educativo, se conoce como estrategias educativas a las actividades planificadas y diseñadas para mejorar la calidad y la expansión del sistema educativo de un país, una región o una escuela. Las estrategias educativas pueden basarse en diferentes posturas pedagógicas y didácticas, que buscan maximizar el desarrollo de las competencias de los escolares.

Wenden y Rubin (1987) definen las estrategias de aprendizaje como: “cualquier tipo de operaciones, pasos, planes o rutinas utilizadas por el aprendiz en aras de facilitar la obtención, el almacenamiento, el manejo y el uso de la información (p.34)”.

En ese sentido en el ámbito de la docencia también es habitual que se hable de la estrategia educativa para definir a todas las actividades y actuaciones que se organizan con el claro objetivo de poder lograr alcanzar los objetivos que se han marcado.

Las estrategias son comportamientos y pensamientos intencionales utilizados por el aprendiz durante su proceso de aprendizaje como ayuda para obtener un mejor entendimiento, aprendizaje o para recordar nueva información.

Carrasco (2004) alude que:

El concepto de estrategia de aprendizaje es dependiente de la asimilación consciente de los aprendices al tomar partido en actividades que les permitan lograr ciertas metas y de ésta manera, las estrategias serán concebidas como opciones intencionales y técnicas de aprendizaje (p.261).

Román y Gallego (1994), definen las estrategias de aprendizaje como el camino para desarrollar destrezas y actitudes por medio de contenidos y métodos. Desde esta perspectiva una estrategia constaría de destrezas, contenidos, métodos, actitudes y se orientaría al desarrollo de capacidades y valores en la formación de los estudiantes.

Monereo, (2000) de la misma manera las estrategias de aprendizaje son definidas como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y vuelve a tomar, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Las estrategias es el modo de ejecutar determinadas acciones que suelen realizarse de la misma forma, con pasos claramente definidos que permitan alcanzar un objetivo con eficacia. Sin embargo, la estrategia de aprendizaje es la capacidad, disposición y arte para hacer algo con excelencia, modo que facilita el aprendizaje.

Por lo tanto, se puede definir a la estrategia de aprendizaje como el proceso por el cual el alumno elige, observa, piensa y aplica los procedimientos a elegir para conseguir un fin, para que una estrategia se produzca, se requiere de un listado o planificación de técnicas dirigidas a un objetivo. Pensando en dicho objetivo, trataremos de amoldarlo a las situaciones especiales de cada alumno, entorno, etc.

Las estrategias de aprendizaje son las encargadas de guiar, de ayudar, de establecer el modo de aprender, y las técnicas de estudio son las encargadas de realizar estas estrategias mediante procedimientos concretos para cada una. Estas deben de completarse de forma lo más individual posible, para ajustarnos a cada caso de cada alumno.

2.2.2. Variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés

2.2.2.1. El aprendizaje del idioma inglés

El idioma inglés es uno de las lenguas más usadas en el mundo por lo que el sistema educativo lo considera en su currículo. El considerar al idioma inglés como un lenguaje importante para la vida moderna es considérenlo como un idioma diferente al materno y que no son exclusivos para la comunicación diaria de las personas pero sí importantes

para acciones específicas. El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera y segunda lengua ocurre principalmente en el aula de clases, lugar donde se ejecutan acciones simuladas y controladas. Sin embargo, a pesar de las limitaciones, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades comunicativas en este idioma de manera positiva.

De acuerdo a Juan y García (2012):

El aprendizaje del idioma Inglés requiere docentes totalmente capacitados en cuanto a la metodología apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprendizaje, sus problemas en el aprendizaje, etc. (p.32).

El idioma inglés es uno de los más hablados en el mundo y ha logrado convertirse en una lengua internacional utilizada en diversos ámbitos. Es llamada lengua franca debido a su uso como vehículo de comunicación entre un gran número de hablantes de otras lenguas, lo que ha acortado brechas entre países a nivel mundial.

La importancia del aprendizaje del idioma inglés es reconocida ya que se lo considera una herramienta de comunicación global que facilita el acceso a la información y a las tecnologías de vanguardia. El dominio del idioma inglés permite conectarse con diversas realidades y contextos ampliando el acceso a mejores oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales (Cantero, 2011).

Debido a las características del contexto, el Minedu (2016), a través del nuevo diseño curricular plantea el aprendizaje de inglés como lengua extranjera pues no es el idioma que se utiliza como medio de comunicación entre los peruanos. Esta situación implica que los estudiantes no están expuestos a su uso frecuente fuera de la institución educativa. Por ello, se propone el uso del idioma inglés en un contexto comunicativo

y activo para el estudiante en el aula. Su enseñanza se alinea no solo al nuevo enfoque por competencias, sino también a estándares internacionales como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica requiere el desarrollo de diversas competencias. En el área de inglés como Lengua Extranjera, se incorporan las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural al promover y facilitar que los estudiantes desarrollen las siguientes competencias: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Sin embargo, la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en centros de idiomas y centros superiores de estudio exige un mayor aprendizaje y dominio del mismo, ya que el objetivo principal de estas entidades es formar estudiantes para comunicarse de la mejor manera, ya sea en el ejercicio profesional como en sus interacciones con personas usuarios de esta lengua.

El aprendizaje del idioma inglés debe darse a través del desarrollo del enfoque comunicativo, el cual señala la importancia de comunicarse, y no centrarse en las reglas gramaticales ni en el vocabulario aislado; es decir, resalta el uso que se haga de la lengua y no el conocimiento teórico que se tenga de ella. Los estudiantes desarrollan cuatro habilidades del idioma inglés: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita. Y este desarrollo se lleva a través de actividades comunicativas simuladas y significativas que se inician en el aula y se trasladan a variados contextos sociales (Minedu, 2016).

El aprendizaje el idioma inglés como segunda lengua es un procedimiento complicado, múltiple y profundo debido a que debe comprender no solo las estructuras de la lengua

materna sino también los principios y reglas de la lengua extranjera aprendida; Por lo cual deja a un lado las distribuciones mentales propias de su idioma nativo para emplear aquellos rasgos lingüísticos que presenta la nueva lengua. Por ello, las formas de enseñanza se encargan de guiar y facilitar el aprendizaje, dándole la oportunidad al estudiante de aprender, por medio de estrategias previamente elegidas por el educador para este fin (Guerra, 2014).

Piñeiro y Navarro (2014) aluden que:

El verdadero aprendizaje en los discentes se da siempre y cuando el profesor enseñe el vocabulario y las estructuras gramaticales de forma adecuada, propicie un ambiente de aprendizaje agradable, que estimule la participación y presente variedad de actividades que posibiliten la comprensión de lo estudiado para ser utilizado en situaciones reales (p.30).

Existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma y adquirir un nuevo idioma. Todos los estudiantes de idiomas empiezan aprendiendo el idioma, pero no todos lo adquieren. Por tanto, la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero (Mei, 2008).

El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida (Ordorica, 2010).

2.2.2.2. El aprendizaje

El aprendizaje es entendido como un proceso permanente de desarrollo personal y cognitivo donde se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, capacidades y competencias como producto de un estudio, de una

experimentación, de un procedimiento instructivo, del razonamiento y de la observación de la realidad.

El aprendizaje en la persona está relacionado con el desarrollo personal y se logra de manera positiva cuando el individuo se halla motivado, es decir cuando tiene intenciones de aprender y pone todo su empeño para lograrlo. Para lo cual utiliza su capacidad mental para retener la información y que es apoyado por su capacidad de atención, su razonamiento lógico y abstracto y la diversidad de mecanismos mentales que la ciencia psicológica toma en cuenta en sus estudios.

El aprendizaje es la capacidad de apropiarse de nuevos conocimientos y emplearlos para el beneficio personal, familiar y social durante las interacciones diarias. La adquisición de los conocimientos es paulatino, donde la persona va logrando en concordancia con su desarrollo físico y mental mediante experiencias y prácticas diarias.

Ferreiro (2003) dice el respecto:

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos (p.15).

Se deduce que el aprendizaje consiste en adquirir nuevos conocimientos, habilidades nuevas formas para realizar las cosas que motiven al estudiante como resultado del estudio, la experiencia, y la instrucción (Gascón y Paredes, 2008).

El aprendizaje permite adquirir nuevas conductas para el actuar y la personalidad del individuo en base a experiencias precedentes, con el único objetivo de lograr una mejor acomodación al entorno físico y social en el que interactúan. Muchos autores versados

lo entienden como una transformación relativamente continua del comportamiento, que tiene lugar como resultado de la actuación con el entorno. Lo que se aprende es conservado por el organismo en forma más o menos permanente y está disponible para ser empleada en las distintas situaciones que se necesite.

Finamente, el aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades, datos específicos y memorización de información. El aprendizaje solo se produce cuando la persona posee mecanismos generales con las que se puede asimilar la información contenida en dicho aprendizaje, aquí la inteligencia es el instrumento del aprendizaje.

3.2.2.3. Principales teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son constructos sistemáticas, coherentes y unitarias que explican y predicen cómo aprenden los seres humanos. Desde una perspectiva general contribuyen al conocimiento y proporcionan fundamentos explicativos desde diferentes enfoques y en distintos aspectos de cómo los sujetos acceden al conocimiento. A continuación describimos algunas de las principales teorías de aprendizaje liderados por prestigiosos autores que influenciaron en su época y siguen influenciando en la educación actual:

- **Teoría del aprendizaje de Pavlov:** El conductismo deseaba demostrar que la Psicología es una auténtica ciencia. Los protagonistas de sus experimentos eran ratas, palomas o el famoso perro de Pavlov. Dentro de este enfoque destacan conductistas como Skinner, Thorndike, Tolman o Watson. Pavlov defendía el condicionamiento clásico. Según este tipo, el aprendizaje se produce cuando se asocian más o menos al mismo tiempo dos estímulos, uno incondicionado y otro condicionado. El incondicionado provoca una respuesta natural en el cuerpo y el condicionado la empieza a desencadenar cuando se vincula al anterior.

- **Teoría del aprendizaje de Piaget:** Piaget elaboró su teoría desde una postura constructivista, afirmaba que los niños tienen un papel activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose entre ellas a través de la experiencia mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente. El aprendizaje existe gracias a los cambios y a las situaciones novedosas. Nuestra percepción del mundo se renueva a medida que crecemos. Este proceso está compuesto por esquemas que nosotros ordenamos mentalmente. La adaptación tiene lugar mediante un proceso de asimilación, que modifica la realidad externa, y otro de acomodación, que cambia nuestras estructuras mentales.
- **Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel:** Ausubel es uno de los máximos exponentes del constructivismo y fue muy influido por Piaget. Este psicólogo y pedagogo opinaba que para que la gente aprenda es preciso actuar sobre sus conocimientos previos. Por ejemplo, si yo quiero que mi hijo comprenda lo que es un mamífero, primero tendré que comprobar que sabe lo que es un perro y saber cómo piensa para actuar en consecuencia. Estos conceptos se integran mediante organizadores previos que buscan la coherencia en nuestro cerebro. Esta teoría está muy centrada en la práctica. El aprendizaje significativo contrasta con el aprendizaje de memoria (retener largas listas sin discurrir) porque produce conocimientos mucho más duraderos que se interiorizan mejor. Con el tiempo los conceptos se van relacionando y jerarquizando para ahorrarnos muchos pasos cada vez que queramos hablar sobre un tema determinado o hacer cosas.
- **Teoría del aprendizaje social de Bandura:** La teoría de Bandura hizo hincapié en el papel de las variables sociales y unió la perspectiva conductista

con la cognitiva, enfoque que prioriza el estudio de los procesos mentales. Afirma que casi todas nuestras conductas se adquieren por observación e imitación. Tenemos la última palabra a la hora de decidir cómo queremos actuar, pero los modelos a los que estamos expuestos nos influyen mucho. Por esto es tan importante tener cuidado con la extrema violencia en los medios de comunicación.

2.2.2.4. Los procesos de aprendizaje

Es una actividad que se desarrolla en el contexto tanto social como educativo, en donde el ser humano adquiere nuevos conocimientos, los interioriza para ser aplicados en la vida diaria; sin embargo el proceso de aprendizaje no es el mismo para todos, el medio social es muy influyente en su desarrollo, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

El proceso de aprendizaje está directamente conectado con lo educativo ya que conlleva diferentes acciones que tienden a impartir conocimientos y valores. Existen personas que se dedican a impartir conocimiento y otros a recibir ese mismo conocimiento aprendiendo de las mismas (Bastidas, 2004).

2.2.2.5. Factores que favorecen los procesos de aprendizaje

De acuerdo a Guevara (2017), los factores que favorecen los procesos educativos son los siguientes:

- **Motivación:** Quiere decir tener el deseo de hacer algo.
- **Concentración:** Representa el enfoque total de tu atención.
- **Actitud:** Significa que se debe tomar parte activa en los procesos de aprendizaje.
- **Organización:** Debes conocer la organización de todo el material, la forma en que todo se reúne para formar una estructura completa.

- **Comprensión:** Es realmente la verdadera finalidad hacia la que conducen los cuatro factores anteriores.
- **Repetición:** Para recordar una cosa, debemos repetirla.

2.2.2.6. Teorías sobre el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua

- **Teoría conductista:** Los conductistas Skinner (1957) y Lado (1964) entienden que todo aprendizaje tiene lugar mediante un proceso de formación de hábitos de conducta a partir del mecanismo de estímulo - respuesta – refuerzo. En el aprendizaje de una lengua, el estímulo es la lengua a la que el aprendiz está expuesto; la respuesta es la producción del aprendiz y el refuerzo puede presentarse en forma de elogio o de corrección por parte del interlocutor (adulto, hablante nativo o profesor), o de éxito o fracaso en la comunicación. Para los conductistas, el dominio de una lengua extranjera consiste en el aprendizaje de un conjunto de hábitos lingüísticos nuevos que pueden entrar en colisión con los hábitos lingüísticos correspondientes a la lengua materna, previamente adquiridos. Los nuevos hábitos se crean mediante la repetición y la práctica de modelos lingüísticos correspondientes a la lengua meta hasta que estos modelos han sido sobre-aprendidos y pueden ser producidos por el alumno de forma automática, sin detenerse a pensar en ellos.
- **La teoría mentalista de Chomsky: formuló una nueva teoría** sobre adquisición de lenguas basada en los postulados de la gramática generativa que chocaba fuertemente con la perspectiva conductista. Chomsky argumentó que la única explicación plausible de la eficiencia con que los niños adquieren la lengua materna es que los niños nacen con una capacidad innata para el aprendizaje de la lengua, de la misma forma que vienen al mundo con la capacidad innata de aprender, por ejemplo, a caminar. Es decir, que los niños

poseen una habilidad especial para descubrir las reglas gramaticales que rigen el lenguaje a partir del input lingüístico al que están expuestos, aunque dicho input esté lejos de constituir un catálogo completo y organizado de las formas de la lengua meta. Esta capacidad se denominó dispositivo de adquisición de lenguas (DAL). El proceso funciona de la siguiente forma: los adultos hablan con el niño, lo que constituye los datos lingüísticos primarios o input que el niño recibe. El input es procesado por el DAL, lo cual da lugar a la generación de hipótesis sobre el funcionamiento de la lengua y la formulación de reglas gramaticales (Chomsky, 1959). Finalmente el niño, cuando habla, pone en funcionamiento las reglas gramaticales. Los fundamentos de las teorías Chomskianas, inicialmente propuestos para explicar la adquisición de la lengua materna, fueron extendidos al aprendizaje de segundas lenguas por Krashen en su modelo del monitor

- **La teoría o modelo monitor de Krashen:** Krashen (1984), siguiendo las teorías mentalistas de Chomsky concibe la adquisición como un proceso de evolución mental, personal e interior en el que los aprendices no necesitan hablar o escribir para aprender. Según este modelo, el aprendizaje tiene lugar automáticamente cuando los aprendices escuchan o leen y comprenden fragmentos de la lengua meta. La lengua que los alumnos producen al hablar o escribir es el resultado del aprendizaje y no la causa del mismo.
- **La teoría de la interlengua:** La teoría de la interlengua (Selinker, 1972) posee también una fuerte carga mentalista. Dicha teoría afirma que los conocimientos que los aprendices poseen sobre una segunda lengua forman un sistema organizado con reglas propias, independientes tanto de la primera lengua como de la lengua meta. Este sistema es observable en la producción del aprendiz,

cuando intenta expresarse en lengua meta. La interlengua es un sistema dinámico en continua evolución, al que por esta razón también se otorgó el nombre de continuo en reestructuración.

- **Teorías de la psicología cognitiva:** la psicología cognitiva sostiene que la actividad mental del individuo es esencial para el aprendizaje de lenguas. A continuación, se examinarán someramente las principales corrientes basadas en el cognitivismo: el constructivismo y las teorías del procesamiento de la información.
- **Teoría desde la perspectiva interaccionista:** La perspectiva interaccionista sostiene que es la interacción entre los hablantes la que es determinante en la adquisición de la segunda lengua. Esta interacción puede tener lugar entre un hablante experto (nativo o profesor) y un hablante no experto (no nativo, aprendiz), o entre aprendices que se comunican entre sí. La perspectiva interaccionista ha atravesado diversas etapas. En un primer momento, Long (1983) parte de la hipótesis de Krashen de que el input comprensible es el motor del aprendizaje, pero se distancia de él al afirmar que son las modificaciones conversacionales las que convierten el input en comprensible para el aprendiz.

2.2.2.7. Dimensiones del aprendizaje de las habilidades comunicativas del inglés

Desde el enfoque comunicativo de la lengua, Cassany (2008) plantea que hablar, escuchar, leer y escribir son cuatro habilidades comunicativas que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. Lo que significa que el uso de la lengua solamente puede realizarse de cuatro formas distintas, según el papel que tiene el individuo en el proceso de comunicación,

o sea, según actúe como emisor o como receptor, y según si el mensaje sea oral o escrito.

- **Habilidad de escucha (Listening):** Saber escuchar es comprender y reaccionar ante lo que dicen las personas con las que nos relacionamos. La escucha no se limita a oír, implica un complejo proceso de construcción de significados que evoluciona en la medida en que se domina mejor la lengua y se tiene un mayor nivel de competencia lingüística. La escucha además de depender para su desarrollo de la lengua oral y de las oportunidades que le brinda su entorno, depende del interés y disposición de los que escucha. La escucha es una habilidad básica en la vida social. La escucha como ejercicio de la voluntad y la atención, diferente del oír puramente sensible, podemos oír música de fondo mientras trabajamos o estudiamos, pero debemos escuchar el informativo radial para decidir si llevamos o no el paraguas. Pocas veces reflexionamos sobre esta posibilidad de dar direccionalidad a nuestra atención y de recuperar de manera selectiva y activa la información recibida a través del oído. (González, 1999). Conquet (1983) señala que un buen oyente se caracteriza por el dominio de cinco aptitudes:
 - Aptitud para reagrupar las diferentes partes del discurso y así poder deducir de ellas la idea central o las ideas principales.
 - Aptitud para discernir rápidamente lo que se aproxima o lo que se aparta del tema.
 - Aptitud para hacer deducciones lógicas a partir de lo que se ha entendido.
 - Aptitud para utilizar plenamente las claves del contexto verbal. - Aptitud para seguir, sin perderse, un razonamiento complejo.

La disposición para escuchar es la habilidad de poder sentir, distinguir por los sentidos lo que nos comunican las demás personas, además es importante considerar la posibilidad de adulterar el mensaje.

- **Habilidad de Hablar (Speaking):** Es dar a conocer por medio de la expresión oral lo que se piensa, se siente y se quiere. Quien envía un mensaje en forma oral espera que los demás lo comprendan y actúen de acuerdo con el mismo. La habilidad de hablar tiene relación directa con el vocabulario que maneja la persona, éste le permite tener fluidez en la expresión y riqueza de contenido. La lengua oral es la manera natural en la que aprendemos nuestra lengua materna, coloquialmente se dice que las personas aprenden a hablar su lengua materna en la infancia, sin embargo a lo largo de su desarrollo se pueden aprender otras habilidades; la lengua oral permite la comprensión y la expresión de mensajes, la elaboración de ideas, la interacción comunicativa con otros, la reflexión y la solución de problemas, entre otras funciones. Por ello, la habilidad comunicativa del habla o acto de hablar (entiéndase por habla, la actividad de hablar) es un componente importante en el desarrollo de la lengua, sin embargo no es el único; el habla es el producto más visible de la expresión de mensajes, que se apoya en la existencia de un amplio bagaje interno para la adecuada elaboración y estructuración de ideas. Los principales componentes de la habilidad del habla que se manifiestan de manera visible son la articulación, la pronunciación, la fluidez y la voz, cuyas principales cualidades son: tono, timbre, intensidad, ritmo y melodía. Por su parte, la lengua oral, al ser una versión de la capacidad lingüística, presenta todas las características y proceso propios del lenguaje. “Así el suceso del habla estaría estrechamente vinculado con la planificación verbal y esta dependería de tres

factores: del código lingüístico, con sus implicaciones sociológicas de roles y estructura social; orientaciones motivacionales y estrategias de solución de problemas en el plano psicológico, y de condiciones neurofisiológicas”. (Infante, 1993). Es la capacidad del hombre de comunicarse a través de fonemas. La habilidad verbal es importante porque permite procesar, expresa los conocimientos u opiniones sobre diferentes situaciones de manera coherente asertiva y oportuna.

- **Habilidad de leer (Reading):** Solé (1987) asevera que leer es descifrar el contenido de lo escrito en papel o en otro material, por otra persona o por uno mismo, con el fin de comprender un mensaje. El proceso de lectura es complejo porque implica una serie de habilidades como el análisis, la síntesis y la evaluación. El acto de leer lleva a la persona a construir significados propios a partir textos escritos. Leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta obtener alguna información pertinente para satisfacer sus objetivos de lectura. Pese a la existencia, en la vida moderna, del cine, la radio y la televisión, los anticuados medios de comunicación, lectura y escritura, aún son los indiscutibles primeros pasos hacia el éxito entre los adultos modernos. Por fortuna todos los niños hasta los menos adelantados, pueden aprender a leer, a menos que exista un daño orgánico. (Cohen, 1997).

La lectura (actividad) o la actividad de leer, es una actividad caracterizada por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases que tienen significado para una persona. Una vez descifrado el símbolo se pasa a reproducirlo, así pues, la primera fase del aprendizaje de la lectura está ligada a la escritura. El

objetivo de la lectura es hacer posible comprender los materiales escritos, evaluarlos y usarlos para nuestras necesidades.

La lectura se define como un proceso constructivo al reconocer que el significado no es una propiedad del texto, sino que se construye mediante un proceso de transacciones flexible en las que el lector le otorga un sentido al texto.(Gómez,1995).

Leer es esencial en la habilidad comunicativa del ser humano, que le permite hacer uso de los adelantos de la tecnología a la información, así mismo comprender la realidad de los acontecimientos desarrollando un dialogo critico frente a una determinada situación o hecho, afianzando su posición. Leer facilita a los sujetos el conocimiento almacenado por los adelantos.

Habilidad de escribir (Writing): Es el acto de expresar ideas, sentimiento y deseos por medio de la forma escrita de la lengua. El aprendizaje de la escritura, además del desarrollo de destrezas motrices, requiere de la habilidad para organizar las ideas con el fin de representarlas por medio del sistema escrito. Según Carlino (2006), escribir es para el estudiante un acto de cruzar fronteras o de pararse en el umbral imaginándose cómo cruzar.

La necesidad de escribir surge cuando buscamos comunicarnos con alguien a quien no podemos transmitir un mensaje oral mente. La necesidad de extender el alcance de la comunicación más allá de la emisión sonora llevó a buscar otras formas de comunicar el mensaje. Hasta ahora la más utilizada por la humanidad es la escritura. (Gómez, 1995).

Para escribir se requiere el desarrollo y el control físico, lo mismo que las convenciones del aprendizaje como la ortografía y la puntuación, pero la esencia del desarrollo de la escritura es aprender a componer, a crear

significados por medio del texto impreso. Se escribe por multitud de razones, y existen muchos géneros propios del lenguaje escrito: historias, cartas, argumentos y otras formas expositivas, poesía, diarios y noticias. Enseñar a los alumnos a generar esos tipos de textos, cada uno con un propósito especial será la meta permanente de la enseñanza de la escritura desde los primeros grados hasta la enseñanza media y superior. (MINEDU, 2000).

Para dominar la escritura, además, es necesario desarrollar una serie de conocimientos y habilidades que nos permitan entender las convenciones del sistema de escritura y su función; la función del escritor supone, ente todo, lo siguiente: tener un motivo para comunicarse, planear el contenido, producir algún texto y revisarlo para atender la necesidad e intereses de la audiencia. (MED, 2000).

2.3. Bases conceptuales

- **Estrategia:** Wenden y Rubin (1987) definen las estrategias de aprendizaje como: “cualquier tipo de operaciones, pasos, planes o rutinas utilizadas por el aprendiz en aras de facilitar la obtención, el almacenamiento, el manejo y el uso de la información (p.34)”.
- **Estrategia lúdica:** Es un conjunto de planes diseñadas para crear un ambiente adecuado, motivante y dinámico para que los estudiantes aprendan correctamente. La estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialogica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

- **Habilidad de escucha (listening):** Saber escuchar es comprender y reaccionar ante lo que dicen las personas con las que nos relacionamos. La escucha no se limita a oír, implica un complejo proceso de construcción de significados que evoluciona en la medida en que se domina mejor la lengua y se tiene un mayor nivel de competencia lingüística.
- **Habilidad de habla (Speaking):** Es dar a conocer por medio de la expresión oral lo que se piensa, se siente y se quiere. Quien envía un mensaje en forma oral espera que los demás lo comprendan y actúen de acuerdo con el mismo. La habilidad de hablar tiene relación directa con el vocabulario que maneja la persona, éste le permite tener fluidez en la expresión y riqueza de contenido
- **Habilidad de lectura (reading):** Solé (1987) asevera que leer es descifrar el contenido de lo escrito en papel o en otro material, por otra persona o por uno mismo, con el fin de comprender un mensaje.
- **Habilidad de escritura (writing):** Es el acto de expresar ideas, sentimiento y deseos por medio de la forma escrita de la lengua. El aprendizaje de la escritura, además del desarrollo de destrezas motrices, requiere de la habilidad para organizar las ideas con el fin de representarlas por medio del sistema escrito.
- **Aprendizaje del inglés:** Es un procedimiento complicado, múltiple y profundo debido a que debe comprender no solo las estructuras de la lengua materna sino también los principios y reglas de la lengua extranjera aprendida; Por lo cual deja a un lado las distribuciones mentales propias de su idioma nativo para emplear aquellos rasgos lingüísticos que presenta la nueva lengua. Por ello, las formas de enseñanza se encargan de guiar y facilitar el aprendizaje, dándole la oportunidad al estudiante de aprender, por medio de estrategias previamente elegidas por el educador para este fin (Guerra, 2014).

III. METODOLOGÍA

3.1. Ámbito: En el presente trabajo de investigación se buscó conocer la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes con el propósito de elaborar la tesis de grado. En este sentido, nuestra población estuvo constituida por 15 estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano Huánuco-2020.

3.2. Población:

La población estuvo integrada por 11 mujeres y 4 varones, estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano Huánuco-2020. (Se adjunta nomina).

CUADRO N°1
POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL NIVEL INTERMEDIO DEL
INSTITUTO DE INGLÉS AMERICANO HUÁNUCO-2020.

NIVEL	CICLO	UNIDAD DE ANÁLISIS	SEXO		TOTAL
			VARONES	MUJERES	
Intermedio	-----	Estudiantes	4	11	15
TOTAL			4	11	15

Fuente: Nómina de estudiantes del Instituto de Inglés Americano Huánuco-2020.

3.3. Muestra:

La muestra estuvo integrada por todos los integrantes de la población que son los alumnos integrantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano Huánuco-2020, debido a que es pequeño.

3.4. Nivel y tipo de estudio:

La presente investigación corresponde al nivel predictiva o experimental ya que responde a los cambios y modificaciones que se han producido y qué mejoras se han logrado en la investigación.

La presente investigación por su finalidad está enmarcada dentro del tipo de estudio aplicado, en razón a que se orientará a resolver un problema de naturaleza práctica específicamente en lo referente al aprendizaje del idioma inglés a través del empleo de estrategias lúdicas.

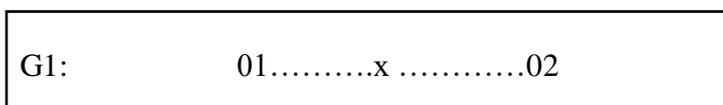
Por la naturaleza de los datos la investigación fue cuantitativa porque los instrumentos recogieron datos cuantitativos, los cuales incluyeron la medición sistemática y se emplearon el análisis estadístico como característica resaltante.

3.5. Diseño de investigación:

Tomando en cuenta la forma en que relacionamos nuestras variables y los momentos en la que voy a recolectar los datos, el presente trabajo de investigación es pre experimental, el cual difiere del experimento “puro” en el grado de seguridad o confiabilidad que puede tenerse sobre la equivalencia inicial del grupo, ya que los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que ya están formados (grupo intacto).

El diseño empleado fue, según Hernández, Fernández y Baptista (2003) “El diseño con pre prueba-post prueba y grupos intactos un solo grupo experimental, similar al de con post prueba únicamente un grupo experimental”. (p 177). En ese diseño una vez que se dispone de los dos grupos se evalúan en la variable dependiente; es decir, incorpora la administración de pre pruebas y pos pruebas al grupo experimental; pero en el camino recibirá el tratamiento experimental.

El diagrama empleado es el que detallamos a continuación:



Dónde:

G1: Representa al Grupo experimental

O1: Representa la medición del aprendizaje del inglés en el pre test.

O2: Representa la medición del aprendizaje del inglés en el post test.

X: Señala la aplicación del programa experimental.

3.6. Técnicas e instrumentos:

3.6.1. Técnica:

En la presente investigación se empleó la técnica de la observación para conocer el nivel de la variable Aprendizaje del idioma inglés a través de sus cuatro dimensiones: Escuchar (Listen), Leer (Reading), Hablar (Speaking) y Escribir (Writing).

La observación, como técnica de investigación, consiste en "ver" y "oír" los hechos y fenómenos que queremos estudiar, y se utiliza fundamentalmente para conocer hechos, conductas y comportamientos individuales y colectivos. En caso de nuestra investigación fue utilizada para observar el aprendizaje del inglés que presentan cada uno de los estudiantes integrantes de la muestra.

3.6.2. Instrumento:

Se utilizó la lista de cotejo estructurada con su respectiva escala de estimación, para medir el nivel de la variable dependiente: aprendizaje del idioma inglés antes de la aplicación del taller de estrategias lúdicas y después del taller de estrategias lúdicas. A continuación, describimos al detalle el respectivo instrumento:

- **Lista de cotejo para medir el aprendizaje del idioma inglés:** Fue aplicado a los 15 estudiantes del ciclo intermedio integrantes de la muestra de estudio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Este instrumento estuvo conformada por 20 ítems basados en las 4 dimensiones del aprendizaje del idioma inglés. Por ejemplo la dimensión Habilidad para hablar (Speaking) estará conformada por 5 ítems, habilidad para leer (Reading) con 5 ítems,

Habilidad para escribir (Writing) con 5 ítems y Habilidad para escuchar (Listening) con 5 ítems. Asimismo, los puntajes otorgados por cada ítem fueron: Siempre (4 puntos), Casi siempre (3 puntos), A veces (2 puntos), Casi nunca (1 punto) y Nunca (0 puntos). Finalmente, los niveles de valoración fueron: Excelente (61-80), Bueno (41-60), Regular (21-40) y Deficiente (0-20).

3.7. Validación y confiabilidad

- **Validación:**

La validación de los instrumentos de investigación se corroboró mediante el juicio de 6 expertos, quienes son el Dr. Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría, Dr. Felix Ponce e Ingunza, Dr. Lindon Chuquiyaury Olivas, Dr. Lolo Pérez Naupay, Dr. Christian Paolo Martel, Carranza, Dr, Nathalie Zinzia Torero Solano. Dichos expertos determinaron la validez y la viabilidad del instrumento. Los documentos validados se encuentran en los anexos de la investigación.

3.8. Procedimiento:

El procedimiento fue a través de los siguientes pasos:

- Permiso de la institución
- Selección de fuentes bibliográficas.
- Sistematización y organización de los datos bibliográficos.
- Selección y elaboración de los instrumentos.
- Mejoramiento y validación de los instrumentos.
- Aplicación de pre test a los integrantes de la muestra.
- Aplicación del taller de estrategias lúdicas
- Aplicación del pos test
- Revisión de las listas de cotejo

- Tratamiento de los datos.
- Análisis e interpretación de la información.
- Generación de conclusiones
- Establecimiento de sugerencias

3.9. Plan de tabulación y análisis de datos:

- Se utilizó para la presentación de datos: las tablas estadísticas y los gráficos estadísticos como el grafico de barras que permitió una mejor lectura de los resultados con su respectiva interpretación.
- Para el análisis e interpretación de resultados se utilizó la estadística descriptiva (cuadros de distribución de frecuencias y porcentajes) que es el promedio de los puntajes obtenidos como resultado de la observación mediante la lista de cotejo (antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas). También se tuvo en cuenta las medidas de tendencia central (Media aritmética, Mediana y Moda) y las medidas de dispersión (La varianza, Desviación Media, Coeficiente de variabilidad.)
- Se utilizó la estadística inferencial, en donde para comprobar la hipótesis se aplicó la prueba estadística t de student.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultado de la estadística descriptiva

4.1.1. Resultados del Pre test

Tabla 3

Nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.

NIVEL		fi	%
Excelente	37 ; 48	0	0.0
Bueno	25 ; 36	1	6,6
Regular	13 ; 24	7	46,7
Deficiente	00 ; 12	7	46,7
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°01.

Elaboración: Propia

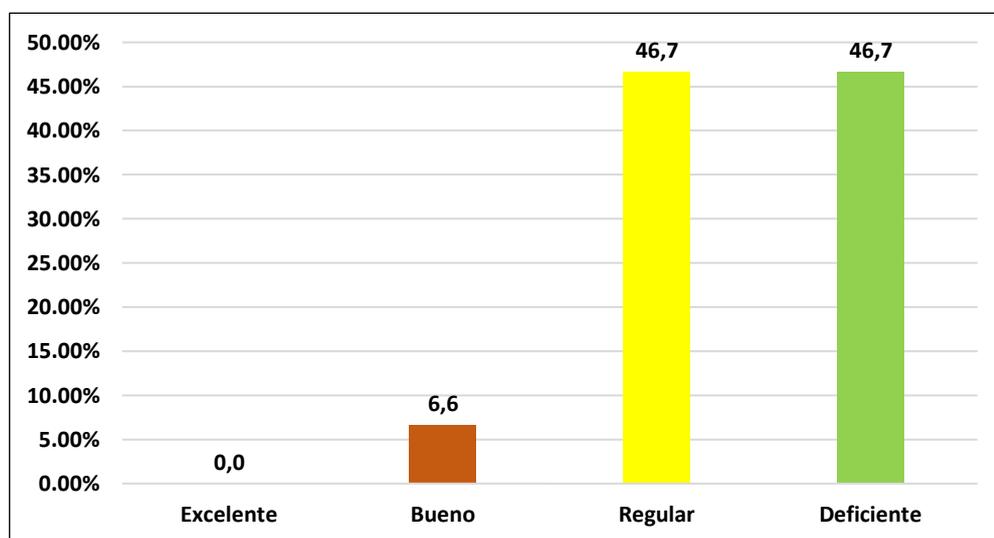


Figura 1. Nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test. .

Interpretación:

Los datos del tabla 3 y figura 1, relacionado con el nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en el pre test indican lo siguiente: ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Excelente; 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 7 estudiantes equivalente al 46,7% se hallan en el nivel Regular; finalmente, 7 estudiantes equivalente al 46,7% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Regular y Deficiente y por lo tanto su aprendizaje del idioma inglés es limitado

Tabla 4

Nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	0	0.0
Bueno	7 ; 9	1	6,6
Regular	4 ; 6	4	26,7
Deficiente	00 ; 3	10	66,7
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°01.

Elaboración: Propia

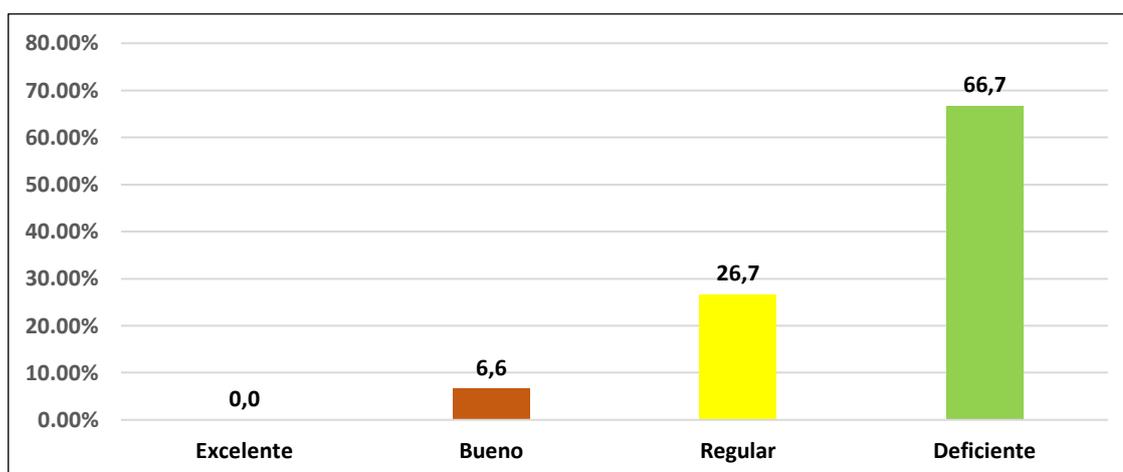


Figura 2. *Nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.*

Interpretación:

Los datos del tabla 4 y figura 2, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en el pre test indican lo siguiente: ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Excelente; 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 4 estudiantes equivalente al 27,7% se hallan en el nivel Regular; finalmente, 10 estudiantes equivalente al 66,7% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Deficiente y por lo tanto las habilidades para hablar (speaking) ostenta serios problemas.

Tabla 5

Nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	0	0.0
Bueno	7 ; 9	0	0,0
Regular	4 ; 6	6	40,0
Deficiente	00 ; 3	9	60,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°01.

Elaboración: Propia

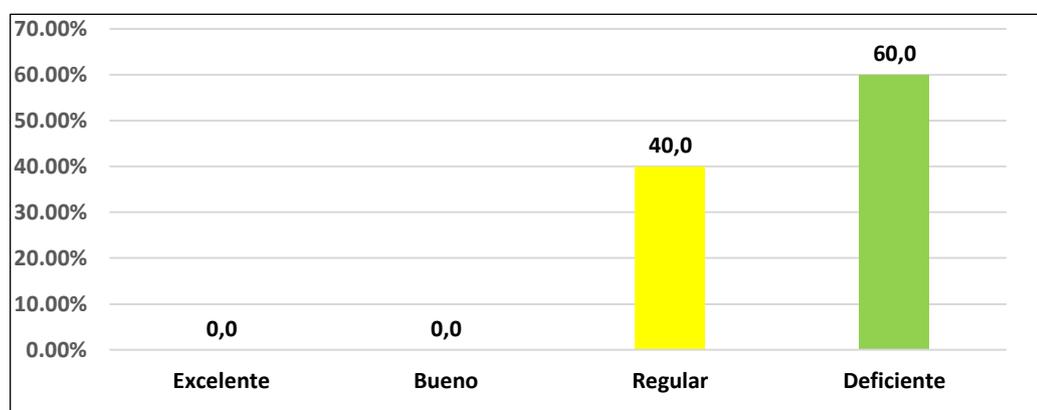


Figura 3. *Nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.*

Interpretación:

Los datos del tabla 5 y figura 3, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en el pre test indican lo siguiente: ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Excelente; ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 6 estudiantes equivalente al 40,0% se hallan en el nivel Regular; finalmente, 9 estudiantes equivalente al 60,0% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Deficiente y por lo tanto las habilidades para leer (reading) presenta serios problemas en el aprendizaje

Tabla 6

Nivel de la dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	0	0,0
Bueno	7 ; 9	1	6,6
Regular	4 ; 6	9	60,0
Deficiente	00 ; 3	5	33,4
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°01.
Elaboración: Propia

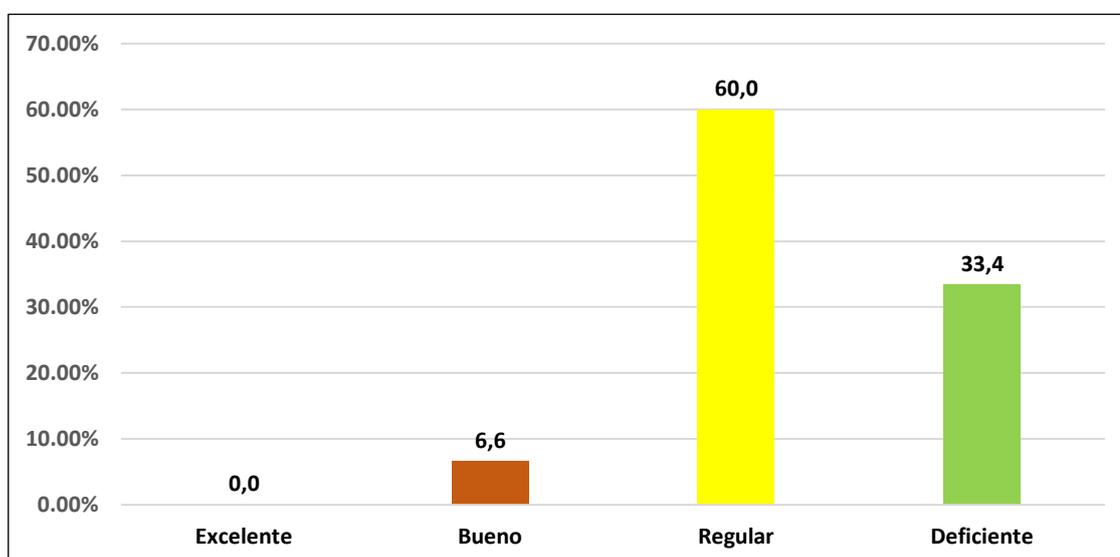


Figura 4. *Nivel de dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.*

Interpretación:

Los datos del tabla 6 y figura 4, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en el pre test indican lo siguiente: ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Excelente; 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 9 estudiantes equivalente al 60,0% se hallan en el

nivel Regular; finalmente, 5 estudiantes equivalente al 33,4% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Regular y por lo tanto las habilidades para escribir (writing) aún presenta algunos problemas en el aprendizaje.

Tabla 7

Nivel de la dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	0	0,0
Bueno	7 ; 9	1	6,6
Regular	4 ; 6	10	66,7
Deficiente	00 ; 3	4	26,7
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°01.

Elaboración: Propia

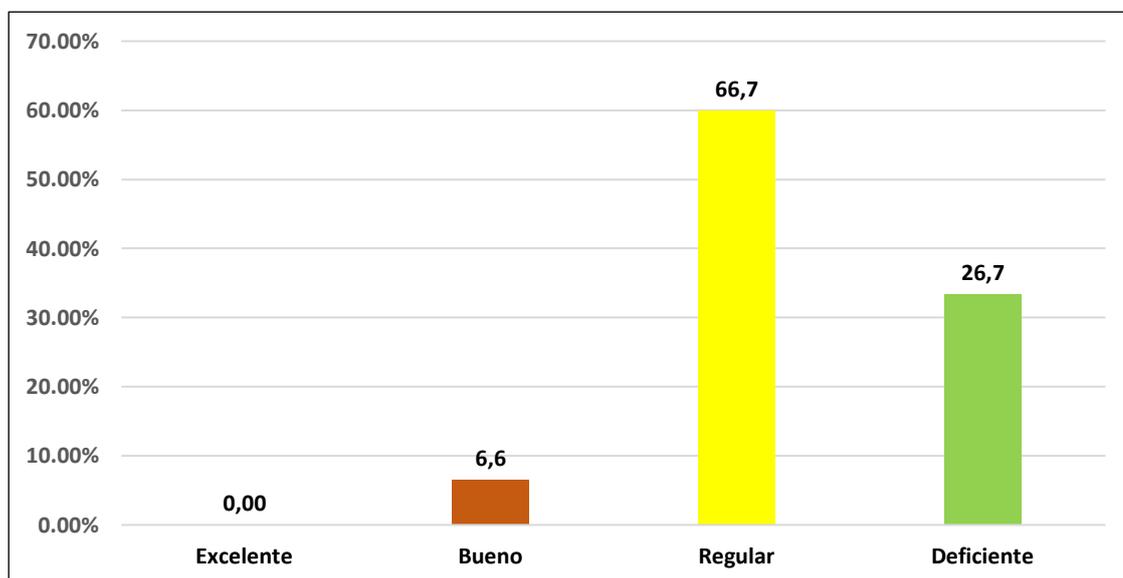


Figura 5. *Nivel de dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pre test.*

Interpretación:

Los datos del tabla 7 y figura 5, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en el pre test indican lo siguiente: ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Excelente; 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 10 estudiantes equivalente al 66,7% se hallan en el

nivel Regular; finalmente, 4 estudiantes equivalente al 26,7% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Regular y por lo tanto las habilidades para escuchar (listening) aún presenta algunos problemas en el aprendizaje.

4.1.2. Resultados del Pos test

Tabla 8

Nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

NIVEL		fi	%
Excelente	37 ; 48	6	40,0
Bueno	25 ; 36	8	53,4
Regular	13 ; 24	1	6,6
Deficiente	00 ; 12	0	0,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°02.

Elaboración: Propia

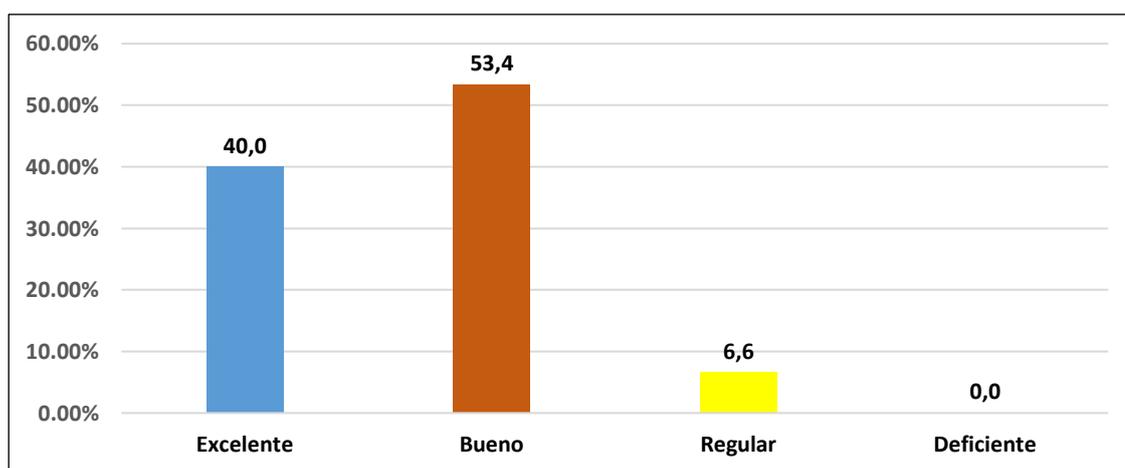


Figura 6. Nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test. .

Interpretación:

Los datos del tabla 8 y figura 6, relacionado con el nivel de “Aprendizaje del idioma inglés” en el pos test indican lo siguiente: 6 estudiantes equivalente al 40,0% se hallan en el nivel Excelente; 8 estudiante equivalente al 53,4% se halla en el nivel Bueno;

asimismo, 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se hallan en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Bueno, por lo tanto ha logrado una mejora significativa en el aprendizaje del idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 9

Nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	7	56,7
Bueno	7 ; 9	5	33,3
Regular	4 ; 6	3	20,0
Deficiente	00 ; 3	0	0,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°02.

Elaboración: Propia

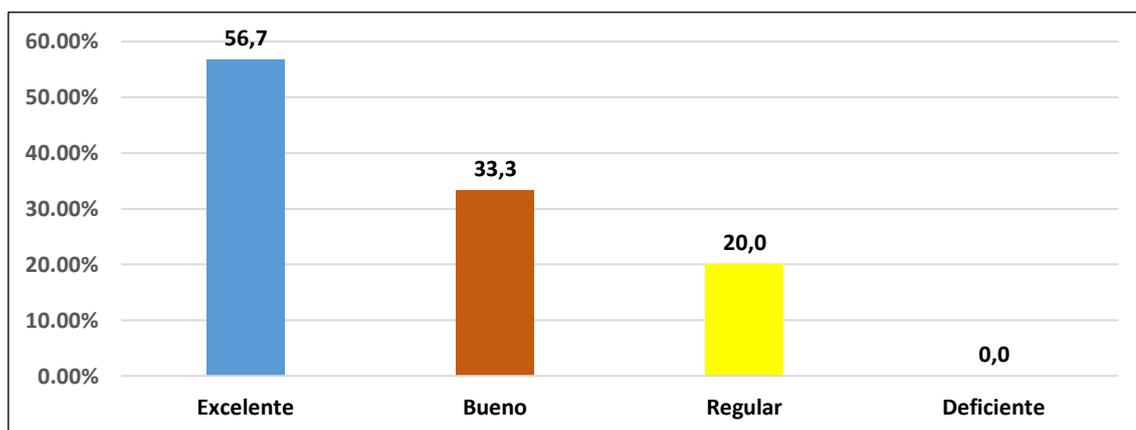


Figura 7. Nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test. .

Interpretación:

Los datos del tabla 9 y figura 7, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para hablar (speaking)” en el pos test indican lo siguiente: 7 estudiantes equivalente al 56,7% se hallan en el nivel Excelente; 5 estudiantes equivalente al 33,3% se hallan en el nivel Bueno; asimismo, 3 estudiantes equivalente al 20,0% se hallan en el nivel

Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Excelente, por lo tanto ha logrado una mejora significativa en el manejo de las habilidades para hablar en el idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 10

Nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	8	53,4
Bueno	7 ; 9	6	40,0
Regular	4 ; 6	1	6,6
Deficiente	00 ; 3	0	0,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°02.

Elaboración: Propia

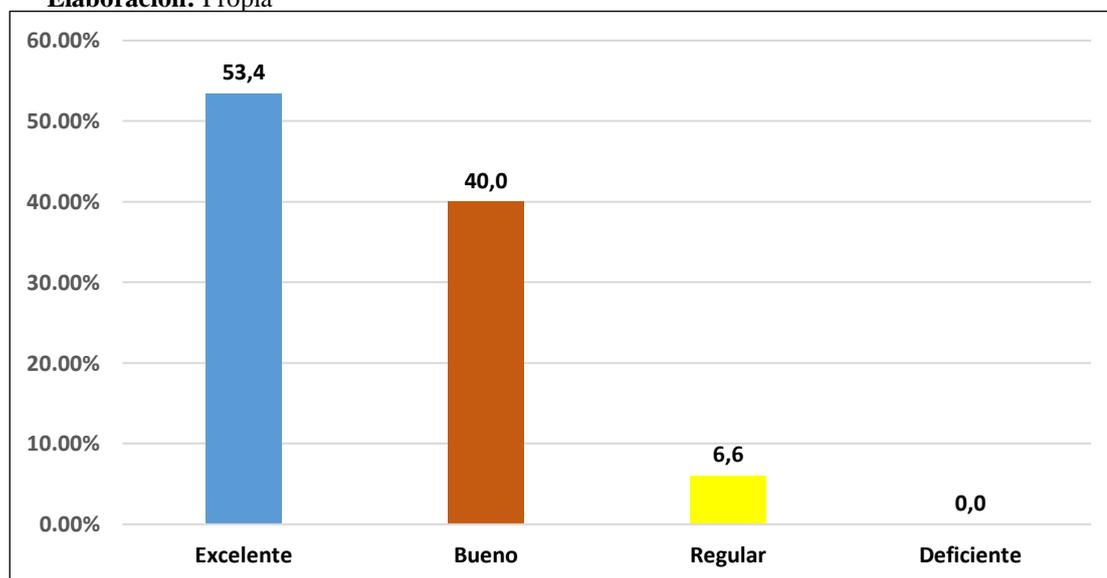


Figura 8. Nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

Interpretación:

Los datos del tabla 10 y figura 8, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para leer (reading)” en el pos test indican lo siguiente: 8 estudiantes equivalente al 53,4% se hallan en el nivel Excelente; 6 estudiantes equivalente al 40,0% se hallan en

el nivel Bueno; asimismo, 1 estudiante equivalente al 6,0% se halla en el nivel Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Excelente, por lo tanto han logrado una mejora significativa en el manejo de las habilidades para leer en el idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 11

Nivel de la dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	5	33,4
Bueno	7 ; 9	8	53,4
Regular	4 ; 6	2	13,3
Deficiente	00 ; 3	0	0,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°02.

Elaboración: Propia

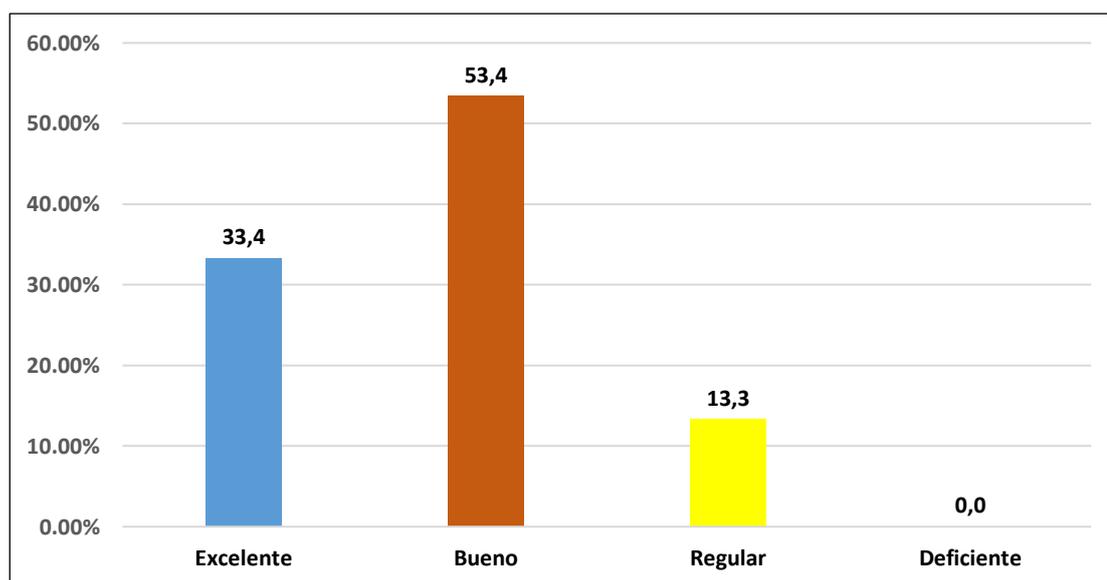


Figura 9. Nivel de la dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

Interpretación:

Los datos del tabla 11 y figura 9, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para escribir (writing)” en el pos test indican lo siguiente: 5 estudiantes equivalente al 33,3% se hallan en el nivel Excelente; 8 estudiantes equivalente al 53,4% se hallan en

el nivel Bueno; asimismo, 13 estudiantes equivalente al 13,3% se hallan en el nivel Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Bueno, por lo tanto han logrado una mejora en el manejo de las habilidades para escribir en el idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 12

Nivel de la dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

NIVEL		fi	%
Excelente	10 ; 12	6	40,0
Bueno	7 ; 9	6	40,0
Regular	4 ; 6	3	20,0
Deficiente	00 ; 3	0	0,0
TOTAL		n=15	100

Fuente: Tabla N°02.

Elaboración: Propia

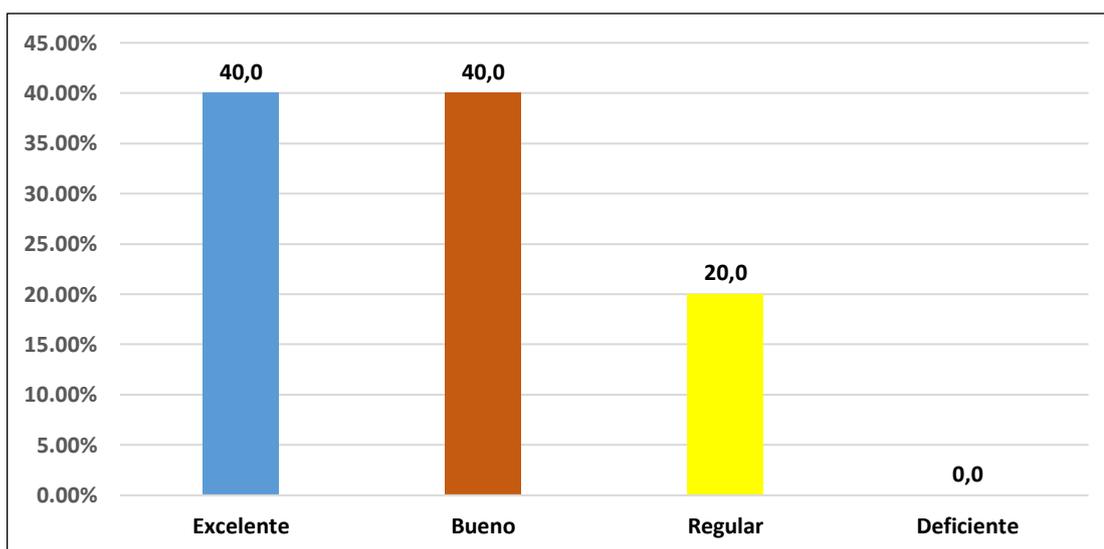


Figura 10. Nivel de la dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020, en el pos test.

Interpretación:

Los datos del tabla 12 y figura 10, relacionado con el nivel de la dimensión “Habilidades para escuchar (listening)” en el pos test indican lo siguiente: 6 estudiantes equivalente al 40,0% se hallan en el nivel Excelente; 6 estudiantes equivalente al

40,0% se hallan en el nivel Bueno; asimismo, 3 estudiantes equivalente al 20,0% se hallan en el nivel Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Deficiente.

De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Excelente y Bueno, por lo tanto han logrado una mejora significativa en el manejo de las habilidades para escuchar en el idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 13

Estadígrafos de del pre y pos test del aprendizaje del idioma inglés en los alumnos

del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanEAU Huánuco 2020.

		Estadísticos									
		PRE TEST					POST TEST				
N	Válido	Habilidades para hablar	Habilidades para leer	Habilidades para escribir	Habilidades para escuchar	Aprendizaje del idioma inglés	Habilidades para hablar	Habilidades para leer	Habilidades para escribir	Habilidades para escuchar	Aprendizaje del idioma inglés
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		3,3333	3,4000	4,1333	4,2000	15,0667	8,9333	9,6000	9,1333	8,9333	35,9333
Mediana		3,0000	3,0000	4,0000	4,0000	13,0000	9,0000	10,0000	9,0000	8,0000	36,0000
Moda		3,00	2,00 ^a	4,00	4,00	12,00	10,00	8,00 ^a	9,00	8,00	31,00 ^a
Desviación estándar		1,79947	1,59463	1,50555	1,56753	5,48331	2,15362	1,91982	1,84649	2,15362	6,88131
Varianza		3,238	2,543	2,267	2,457	30,067	4,638	3,686	3,410	4,638	47,352
Asimetría		,780	,576	,465	,134	1,317	,049	-,316	-,067	,148	,200
Error estándar de asimetría		,580	,580	,580	,580	,580	,580	,580	,580	,580	,580
Rango		6,00	5,00	5,00	5,00	18,00	6,00	6,00	6,00	6,00	24,00
Mínimo		1,00	1,00	2,00	2,00	9,00	6,00	6,00	6,00	6,00	24,00
Máximo		7,00	6,00	7,00	7,00	27,00	12,00	12,00	12,00	12,00	48,00
Suma		50,00	51,00	62,00	63,00	226,00	134,00	144,00	137,00	134,00	539,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Fuente: Resultados de las fichas de observación pre test y pos test.

Elaboración: Tesista

Interpretación:

- **Media aritmética (x):**

Al comparar los puntajes promedio del pre y post test, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, se observa una diferencia de 20.866 a favor de la post test, ubicándolo en el nivel Bueno con un promedio de 35,933; mientras que en el pre test se ubicaron en el nivel Regular y Deficiente, con un promedio de 15,0667.

- **Varianza (S^2):**

Existe mayor grado de variabilidad de los puntajes del pos test con respecto al pre test, con una diferencia de 17,285 a favor del primero.

- **Desviación estándar (S):**

Los puntajes del pre test (5,48331) presentan menor dispersión que los puntajes de post test (6,88131), por una diferencia de 1,398 con respecto a la media o promedio.

- **Coefficiente de variación (CV):**

La variación relativa de los puntajes en el pre test fue 36,4% y del pos test fue 19,1%, por ello se puede afirmar que los calificativos del pre test son mucho más variables que los del pos test.

Estos datos nos indican que el promedio del post test (35,9333) es superior al promedio del pre test; detectándose una mejora notable de los puntajes del post test después de aplicar las estrategias lúdicas. Es decir, Las medidas de tendencia central nos muestran que existe una mejora significativa en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de los estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco 2020.

4.2. Resultados y análisis de la estadística inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 1	,240	15	,020	,900	15	,095
Dimensión 2	,199	15	,113	,890	15	,067
Dimensión 3	,269	15	,005	,900	15	,096
Dimensión 4	,217	15	,055	,909	15	,133
Pre test: Aprendizaje del idioma inglés	,247	15	,014	,797	15	,003
Dimensión 1	,156	15	,200*	,905	15	,115
Dimensión 2	,167	15	,200*	,931	15	,280
Dimensión 3	,195	15	,128	,928	15	,258
Dimensión 4	,201	15	,105	,895	15	,080
Pos test: Aprendizaje del idioma inglés	,103	15	,200*	,962	15	,721

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba estadística: Kolmogorov- Smirnov o Shapiro Wilk, según el estadista Bello (2007), se utiliza Kolmogorov- Smirnov cuando los datos son mayores que 30, pero cuando son iguales o menores que 30 se utiliza Shapiro Wilk. En este caso se usó la prueba de Shapiro Wilk por tener una muestra pequeña.

Como el valor p de la significancia bilateral de la variable aprendizaje del idioma inglés y sus respectivas dimensiones del pre y pos test son casi todos mayores que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$; se puede indicar entonces que los datos provienen de una distribución normal, por lo tanto para la prueba de hipótesis se debe utilizar una prueba paramétrica, en este caso la prueba estadística t de Student para muestras relacionadas porque los datos provienen de una distribución normal.

4.2.2. Prueba de hipótesis

4.2.2.1. Con la hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis general

H_a: La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

b) Determinación de la prueba unilateral o bilateral

En la prueba de hipótesis indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

La presente investigación vio por conveniente que el nivel de significación es del 5% y en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95%.

d) Distribución aplicable a la prueba

Un estadístico de prueba está referido a la cantidad numérica en base a los datos de una muestra, los cuales se emplean para rechazar o aceptar la hipótesis. Como la muestra es menor que 30 se aplicó la diferencia de medias con la distribución de t de student.

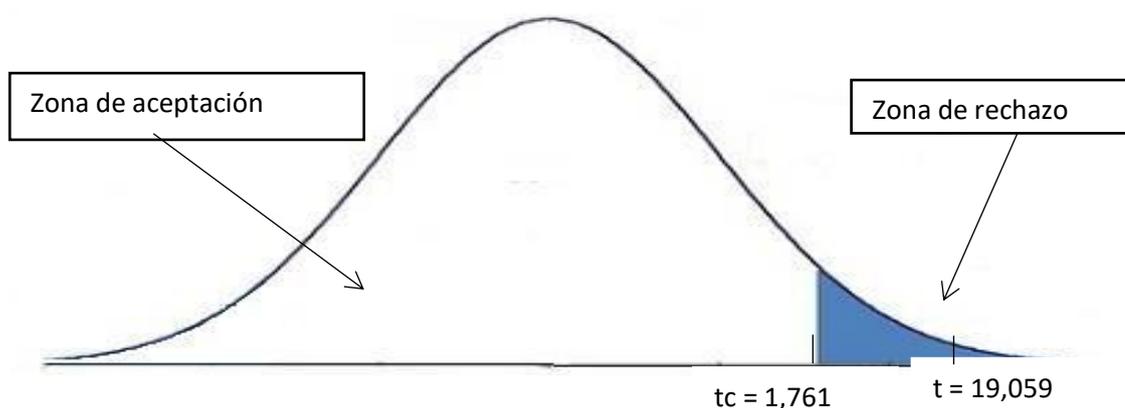
Teniendo en cuenta $gl = n - 1$ reemplazando tenemos $gl = 15 - 1$ esto es igual a 14.

El valor del t crítico para el $gl = 14$ en relación con el porcentaje del margen de error de 0,05 en la tabla es 1,761.

e) Prueba estadística

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pos test - Pre test	20,86667	4,24040	1,09487	18,51841	23,21492	19,059	14	,000

f) Decisión estadística



Los resultados indican que el valor $t = 19,059$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

4.2.2.2. Con la hipótesis específica 1

a) Formulación de la hipótesis

H_a: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad del habla (speaking) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye en nivel de aprendizaje de la habilidad del habla (speaking) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

b) Determinación de la prueba unilateral o bilateral

En la prueba de hipótesis indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

La presente investigación vio por conveniente que el nivel de significación es del 5% y en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95%.

d) Distribución aplicable a la prueba

Un estadístico de prueba está referido a la cantidad numérica en base a los datos de una muestra, los cuales se emplean para rechazar o aceptar la hipótesis. Como la muestra es menor que 30 se aplicó la diferencia de medias con la distribución de t de student.

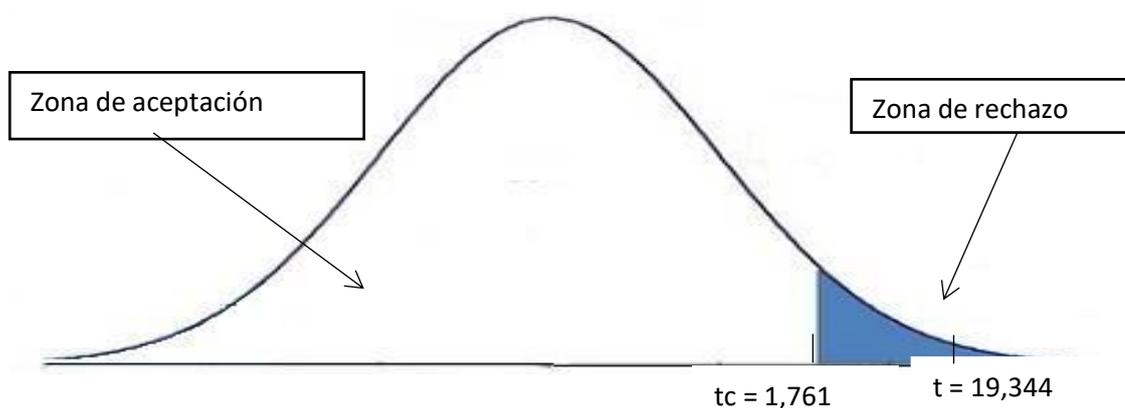
Teniendo en cuenta $gl = n - 1$ reemplazando tenemos $gl = 15 - 1$ esto es igual a 14.

El valor del t crítico para el $gl = 14$ en relación con el porcentaje del margen de error de 0,05 en la tabla es 1,761.

e) Prueba estadística

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
D1 Pos test – D1 pre test	5,60000	1,12122	,28950	4,97909	6,22091	19,344	14	,000

f) Decisión estadística



Los resultados indican que el valor $t = 19,344$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad del habla (speaking) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

4.2.2.3. Con la hipótesis específica 2

a) Formulación de la hipótesis

H_a: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura (reading) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura (reading) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

b) Determinación de la prueba unilateral o bilateral

En la prueba de hipótesis indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

La presente investigación vio por conveniente que el nivel de significación es del 5% y en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95%.

d) Distribución aplicable a la prueba

Un estadístico de prueba está referido a la cantidad numérica en base a los datos de una muestra, los cuales se emplean para rechazar o aceptar la hipótesis. Como la muestra es menor que 30 se aplicó la diferencia de medias con la distribución de t de student.

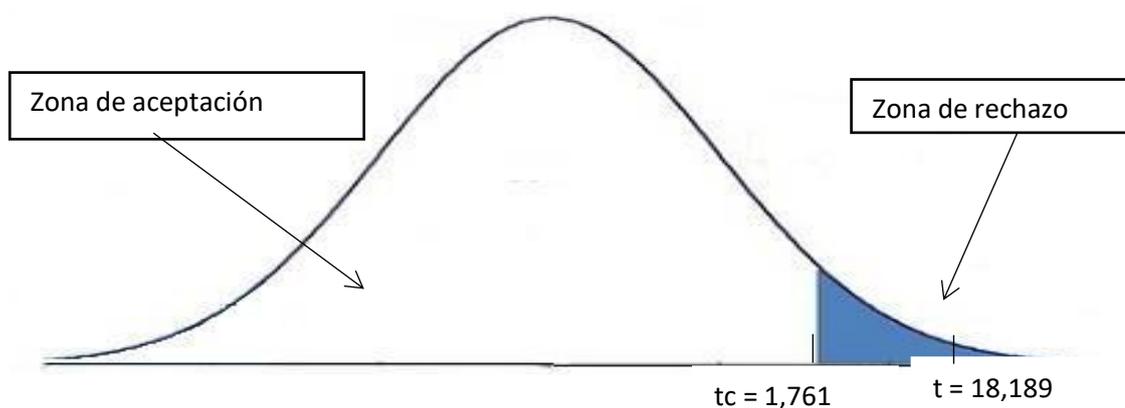
Teniendo en cuenta $gl = n - 1$ reemplazando tenemos $gl = 15 - 1$ esto es igual a 14.

El valor del t crítico para el $gl = 14$ en relación con el porcentaje del margen de error de 0,05 en la tabla es 1,761.

e) Prueba estadística

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
D2 Pos test – D2 Pre test	6,20000	1,32017	,34087	5,46891	6,93109	18,189	14	,000

f) Decisión estadística



Los resultados indican que el valor $t = 18,189$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura (reading) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

4.2.2.4. Con la hipótesis específica 3

a) Formulación de la hipótesis

H_a: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

b) Determinación de la prueba unilateral o bilateral

En la prueba de hipótesis indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

La presente investigación vio por conveniente que el nivel de significación es del 5% y en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95%.

d) Distribución aplicable a la prueba

Un estadístico de prueba está referido a la cantidad numérica en base a los datos de una muestra, los cuales se emplean para rechazar o aceptar la hipótesis. Como la muestra es menor que 30 se aplicó la diferencia de medias con la distribución de t de student.

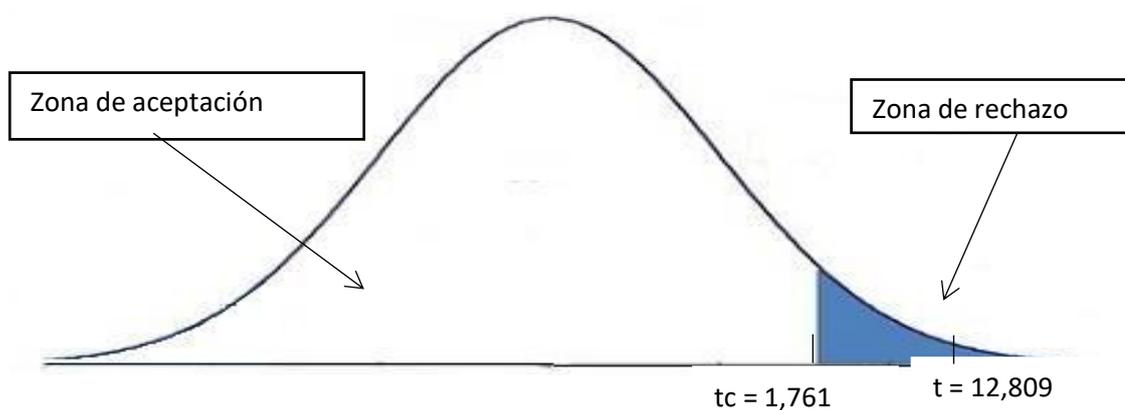
Teniendo en cuenta $gl = n - 1$ reemplazando tenemos $gl = 15 - 1$ esto es igual a 14.

El valor del t crítico para el $gl = 14$ en relación con el porcentaje del margen de error de 0,05 en la tabla es 1,761.

e) Prueba estadística

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
D3 Pos test – D4 Pre test	5,00000	1,51186	,39036	4,16276	5,83724	12,809	14	,000

f) Decisión estadística



Los resultados indican que el valor $t = 12,809$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

4.2.2.5. Con la hipótesis específica 4

a) Formulación de la hipótesis

H_a: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

H₀: La utilización de estrategias lúdicas no influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.

b) Determinación de la prueba unilateral o bilateral

En la prueba de hipótesis indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

La presente investigación vio por conveniente que el nivel de significación es del 5% y en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95%.

d) Distribución aplicable a la prueba

Un estadístico de prueba está referido a la cantidad numérica en base a los datos de una muestra, los cuales se emplean para rechazar o aceptar la hipótesis. Como la muestra es menor que 30 se aplicó la diferencia de medias con la distribución de t de student.

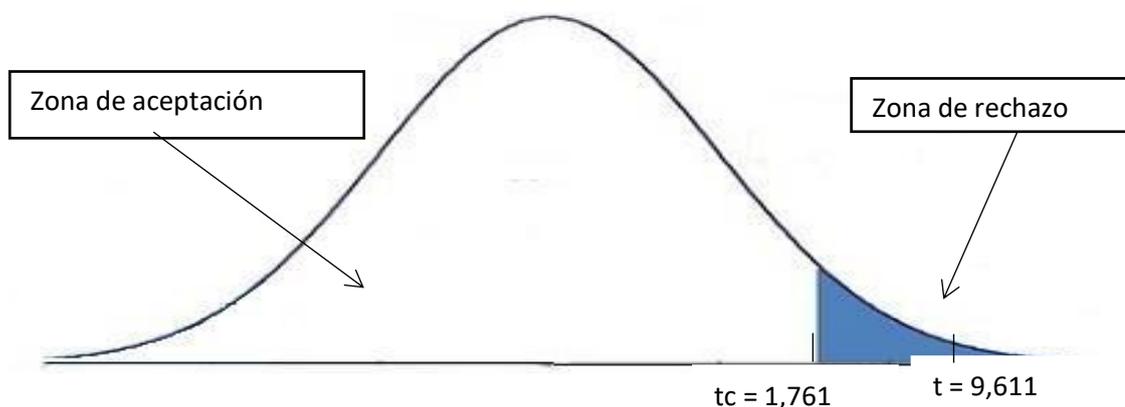
Teniendo en cuenta $gl = n - 1$ reemplazando tenemos $gl = 15 - 1$ esto es igual a 14.

El valor del t crítico para el $gl = 14$ en relación con el porcentaje del margen de error de 0,05 en la tabla es 1,761.

e) Prueba estadística

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Inferior	Superior				
D4 Pos test – D4 Pre test	4,73333	1,90738	,49248	3,67706	5,78960	9,611	14	,000

f) Decisión estadística



Los resultados indican que el valor $t = 9,611$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

4.3. Discusión de resultados

Los resultados de la presente investigación han demostrado que el empleo de las estrategias lúdicas ayuda a mejorar el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes. Estos hallazgos concuerdan con lo que señala Díaz, Gómez y Otero (2016) quienes indican que los recursos lúdicos como estrategia didáctica tiene un valor importante en el proceso de aprendizaje de un idioma debido a que estimula al alumno y logra una mayor predisposición para aprenderla como una segunda lengua. Es decir por medio de estas estrategias lúdicas y dinámicas los estudiantes tendrán experiencias activas que le harán sentir seguros y plenos en la asimilación de este idioma, ya que se realiza del mismo modo que aprendieron su lengua materna.

Los datos obtenidos indican en la Tabla 3 y Figura 1, relacionado con el pre test sobre el nivel de aprendizaje del idioma inglés indicaron que ningún estudiante se halla en el nivel Excelente; 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Bueno; asimismo, 7 estudiantes equivalente al 46,7% se hallan en el nivel Regular; finalmente, 7 estudiantes equivalente al 46,7% se hallan en el nivel Deficiente. Basado en los resultados se pudo deducir que la mayoría de los estudiantes se hallaban en el nivel Regular y Deficiente y por lo tanto su aprendizaje del idioma inglés era limitado y con defectos antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aula. Sin embargo, los resultados del pos test de la Tabla 8 y Figura 6 indicaron que 6 estudiantes equivalente al 40,0% se hallan en el nivel Excelente; 8 estudiante equivalente al 53,4% se hallan en el nivel Bueno; asimismo, 1 estudiante equivalente al 6,6% se halla en el nivel Regular; finalmente, ningún estudiante equivalente al 0,0% se halla en el nivel Deficiente. De este modo se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel Bueno, por lo tanto han logrado una mejora significativa en el

aprendizaje del idioma inglés con la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolladas en clases.

4.3.1. Discusión con los referentes bibliográficos

Como se ha podido ver, en la descripción anterior, la validez y la eficacia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés fue muy significativa, donde los estudiantes pudieron desarrollar mejor sus habilidades comunicativas: Reading (leer), listening (escuchar), writing (escribir) y speaking (hablar).

Estos resultados son respaldados por Arias, M. (2015), en la tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés” quien concluye que el juego es una excelente estrategia metodológica para desarrollar la habilidad de habla en lengua extranjera, en la medida que les brinda a los estudiantes la oportunidad de sentirse más seguros de sí mismos, ya que, a pesar de que éstos están reglamentados, les permite participar activamente. De igual manera, el juego motiva a los estudiantes a aprender cada día más vocabulario y mejorar su habilidad oral, dado que del aprendizaje de éste, depende la inclusión y participación de ellos en las diferentes actividades propuestas.

La importancia de las estrategias lúdicas radica en que las clases se hacen más dinámicas y con alto grado de participación de los estudiantes lográndose los objetivos propuestos.

Desde esta perspectiva Hernández (2002) dice que las estrategias lúdicas son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Si el docente usa un sin número de estrategias para el desarrollo de su sesión de clase se generan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con la finalidad de brindar el aprendizaje y comprensión que a su vez deben

se planificadas para usarse de forma dinámica, propiciando la participación del estudiante. Por ello, de acuerdo a Juan y García (2012), el aprendizaje del idioma Inglés requiere docentes totalmente capacitados en cuanto a la metodología apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprendizaje, sus problemas en el aprendizaje, etc.

El aprendizaje del idioma inglés debe darse a través del desarrollo del enfoque comunicativo, el cual señala la importancia de comunicarse, y no centrarse en las reglas gramaticales ni en el vocabulario aislado; es decir, resalta el uso que se haga de la lengua y no el conocimiento teórico que se tenga de ella. Los estudiantes desarrollan cuatro habilidades del idioma inglés: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita. Y este desarrollo se lleva a través de actividades comunicativas simuladas y significativas que se inician en el aula y se trasladan a variados contextos sociales (Minedu, 2016).

4.3.2. Discusión con la contratación de Hipótesis General y la Prueba de Hipótesis

Frente a la hipótesis general planteada “**H_a**: La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020”, los resultados indican que el valor $t = 19,059$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (**H_a**) y rechazamos la hipótesis nula (**H₀**); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” ya que en comparación con los resultados del pre test y el post test existe diferencias notables.

En la primera hipótesis específica “**H_a**: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad del habla (speaking) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020”, los resultados de la contrastación de hipótesis indica que el valor $t = 19,344$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad del habla (speaking) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” debido a que en el pos test hubo mejoras significativas.

En la segunda hipótesis específica “**H_a**: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura (reading) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” los resultados de la contrastación de hipótesis indica que el valor $t = 18,189$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura (reading) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” debido a que en el pos test hubo mejoras significativas.

En la tercera hipótesis específica “**H_a**: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” los resultados de la contrastación de hipótesis indica que el valor $t = 12,809$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de

rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” debido a que en el pos test hubo mejoras significativas. Finalmente la cuarta hipótesis específica “ H_a : La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” los resultados de la contrastación de hipótesis indica que el valor $t = 9,611$ fue mayor que el valor tabular $t_c = 1,761$, además en el gráfico se muestra a la derecha de este que es la zona de rechazo. Por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna (H_a) y rechazamos la hipótesis nula (H_0); en consecuencia se tienen datos concretos que nos demuestran que “La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad de escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020” debido a que en el pos test hubo mejoras significativas.

4.4. Aporte científico de la investigación

En la investigación los estudiantes aprenden el idioma inglés mediante las estrategias lúdicas que desarrolla el docente. Este medio y recurso didáctico hace posible que el estudiante aprenda una segunda lengua mediante sesiones activas y prácticas permanentes relacionados con acciones vivenciales. Bajo esta premisa, implementar actividades lúdicas en los estudiantes les permita mejorar sus habilidades lingüísticas (reading, writing, speaking, listening) en la asignatura del inglés. Asimismo, al aplicar las estrategias lúdicas en el aula mejoran los resultados académicos de los estudiantes, debido a que les posibilita tener más confianza en sí mismos; por lo cual sus actitudes presentan intereses positivos en aprender una segunda lengua como el idioma inglés.

CONCLUSIONES

- La utilización de las estrategias lúdicas influye eficazmente en la mejora del nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, ya que los estudiantes en el pre test el 46,7% se encuentran en el nivel Deficiente y Regular respectivamente (Tabla 3 y Figura 1). Mientras que en el pos test, el 40,0% de los estudiantes se ubican en el nivel Excelente y el 53,4% se encuentran en el nivel Bueno, notándose una mejora significativa (Tabla 8 y Figura 1). Asimismo, la media aritmética en el pre test fue 15,07 y en el pos test fue 35,93.
- Las estrategias lúdicas influyen en la mejora del nivel de aprendizaje de la habilidad speaking (hablar) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Los resultados indican que en el pre test el 66,7% se encuentran en el nivel Deficiente (Tabla 4 y Figura 2); mientras que en el pos test el 56,7% se encuentra en el nivel Excelente (Tabla 9 y Figura 7), observándose una notable mejora.
- Las estrategias lúdicas influyen en la mejora del nivel de aprendizaje de la habilidad reading (leer) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Los resultados indican que en el pre test el 60,0% se encuentran en el nivel Deficiente (Tabla 5 y Figura 3); mientras que en el pos test el 53,4% se encuentra en el nivel Excelente (Tabla 10 y Figura 8), observándose una notable mejora.
- Las estrategias lúdicas influyen en la mejora del nivel de aprendizaje de la habilidad escribir (writing) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Los resultados indican que en el pre test el 60,0% se encuentran en el nivel Regular y el 33,4% en el nivel Deficiente

(Tabla 6 y Figura 4); mientras que en el pos test el 53,4% se encuentra en el nivel Bueno y el 33,4% en el nivel Excelente (Tabla 11 y Figura 9), observándose una notable mejora.

- Las estrategias lúdicas influyen en la mejora del nivel de aprendizaje de la habilidad escuchar (listening) en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. Los resultados indican que en el pre test el 66,7% se encuentran en el nivel Regular y el 26,7% en el nivel Deficiente (Tabla 7 y Figura 5); mientras que en el pos test el 40,0% se encuentran en los niveles Bueno y Excelente respectivamente (Tabla 12 y Figura 10), observándose una notable mejora.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco aplicar las estrategias lúdicas en todos los niveles de estudio, como ayuda didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, ya que se comprobó que mejora significativamente el aprendizaje de este idioma.
- Se recomienda poner énfasis en las estrategias lúdicas para que los estudiantes desarrollen de manera interactiva, vivencial y dinámica las habilidades comunicativas del idioma inglés como segunda lengua.
- Se sugiere a los directivos y docentes del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco difundir la importancia de la utilización de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los diferentes institutos, universidades y centros de idiomas de la región, puesto que nivel de aprendizaje del idioma inglés mejora significativamente, lo cual fue comprobado y sustentado.
- A las autoridades del Ministerio de Educación se recomienda capacitar a los docentes de inglés de los institutos en el empleo de las estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de este idioma, para que las sesiones sean interactivas y dinámicas, y de esta manera no cansar a los estudiantes, sino estimularlos al aprendizaje del idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bastidas, P. (2004). Estrategias y Técnicas didácticas. Quito: SA Editores.
- Cantero, V. (2011). La enseñanza de segundas lenguas a través de tareas: una propuesta didáctica para el 1^a de ESO Bilingüe. *Tendencias Pedagógicas*, (17), 134-156.
- Carrasco, J. (2004). Estrategias de Aprendizaje: para aprender más y mejor. España: RIALP.
- Cassany, D. (2008). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. Barcelona: Anagrama.
- Chomsky, N. (1959). Review of Verbal Behaviour. *Language*, 35(18), 26-58.
- Cohen, T. (1997). Estrategias de comunicación. Caracas: Publicaciones MPPEU-OPSU.
- Conquet, G. (1983). Comunicación humana. Barcelona: Gallimard.
- Ferreiro, R. (2003). Estrategias Didácticas del Aprendizaje Cooperativo. México: Trillas.
- Gascón, A. y Paredes, J. (2008). Didáctica General. (La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria). España: Narcea.
- Gómez, A. (1995). La lectura otorga un sentido al texto. México: Universidad Tecnológica Nacional.
- González, A. (1999). Comunicación en los estudiantes. Cuba: Pueblo.
- Guerra, F. (2014). Experiencias didácticas en el aprendizaje del inglés en la segunda etapa de educación básica. México. Mc Graw Hill.
- Guevara, P. (2017). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua extranjera inglés, en estudiantes de décimo E.G.B., Unidad Educativa “Joaquín Lalama”,

- Ambato, Tungurahua, período 2014-2015. Tesis de licenciatura. Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Hermann, K. (1991). Estrategia planificación y control. México D.F: Mc Graw hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, C. (2013). Metodología de la investigación científica: México: McGraw-Hill Interamericana.
- Infante, A. (1993). El suceso del habla. Barcelona: Aique.
- Juan, A. & García, I. (2012). Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras. *Revista didacta*, 21 (38), 42-56.
- Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Disponible en <http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/V>.
- Kenneth, A. (1977). El concepto de la estrategia. México: Trillas
- Krashen, S. y Terrell, T. (1984). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.
- Lado, R. (1964). *Language teaching: A scientific approach*. New York: McGraw-Hill.
- Long, M. H. (1983). Native speaker non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. En *Applied Linguistics* 4(2) ,127-141
- Mclaren, N. (1996). *Listening and comprensión text*. Madrid: McLaren, N y D.
- Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*, 2, (51), 11-23.
- MINEDU (2016). *Educación Básica Regular: Programa curricular de Educación Secundaria*. Perú: OEI.

- Ministerio de Educación (2000). Manual de Comunicación. Habilidades comunicativas. Perú: Quebecor
- Monereo, C. (1994). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. España: Graó.
- Morrisey, L. (2006). Pensamiento estratégico. México: Editorial Prentice Hall.
- Ordorica, D. (2010). Motivación de los estudiantes universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera. *Lea. Revista Electrónica*. 3(2), 12-16.
- Piñeiro, Navarro, (2014). Procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés de la región de occidente: fortalezas y limitaciones en didáctica, estrategias de evaluación y destrezas lingüísticas y comunicativas. Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4393258400>.
- Ricardo, S. (2012). La fascinante historia de las palabras. Argentina: Interzona Editora.
- Román J. y Gallego S. (1994). ACRA Escalas de estrategias de aprendizaje. Madrid: TEA Ediciones S. A.
- Selinker, L. (1972). Interlanguage, *International Review of Applied Linguistics*, 10(12), 209-230.
- Skinner, B. (1957). *Verbal Behaviour*. New York: Appleton.
- Solé, I. (1987). *Leer es comprender*. Bogotá Colombia: McGRAW-HILL.
- Wanty, H. y Halberthal, G. (1975). *La estrategia empresarial*, Ed. Ateneo, 1975.
- Wenden, A. y Rubin, J. (1987). *Learner Strategies in Language Learning*. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice-Hall.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL INTERMEDIO DEL INSTITUTO DE INGLÉS AMERICANE4U HUÁNUCO-2020.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VAR.	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUM.	METODOLOGÍA
Problema general: ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?	Objetivo general Determinar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.	Hipótesis general Hi: La utilización de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. H0: La utilización de estrategias lúdicas no influye positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.	V. Independiente:: Utilización de estrategias lúdicas	Implementación y Organización - Implementación y organización del ambiente escolar para la realización del taller de aplicación de las estrategias lúdicas - Organización y selección de los contenidos temáticos para los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U	Programa Sesiones de clases	Población: 15 Muestra: 15 Tipo de investigación: Aplicada-explicativa Nivel de investigación: Experimental Diseño de investigación: Pre experimental Técnicas: 1. Para el acopio de datos: Observación y fichas 2. Instrumentos de recolección de datos: Lista de cotejo	
				Planificación - Adecuación de los temas y contenidos a desarrollar en el contexto donde se desenvuelve el estudiante. - Elaboración de las sesiones de clases, los medios y materiales didácticos de manera clara y precisa. - Selección de estrategias lúdicas activas para cada uno de las sesiones de clases. - Utilización de una secuencialidad lógica en la aplicación de las estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés			
				Ejecución - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad "Speaking". - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad "Reading". - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad "Writing". - Empleo de estrategias lúdicas en las sesiones de clase para mejorar la habilidad "Listening".			
				Evaluación - Utilización de los instrumentos de evaluación previamente elaborados. - Usar instrumentos de evaluación bien elaborados. - Emplear los instrumentos de evaluación que responden para cada actividad de aprendizaje			
PROBLEMAS ESPECÍFICOS <input type="checkbox"/> ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje de la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020? <input type="checkbox"/> ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020? <input type="checkbox"/> ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020? <input type="checkbox"/> ¿Cómo influye la utilización de estrategias lúdicas en nivel de aprendizaje en la habilidad Listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. <input type="checkbox"/> Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. <input type="checkbox"/> Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. <input type="checkbox"/> Identificar la influencia de la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje de la habilidad Listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS • HE1: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. • HE2: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. • HE3: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020. • HE4: La utilización de estrategias lúdicas influye en nivel de aprendizaje de la habilidad listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020.	V. Dependiente: Aprendizaje del idioma inglés	Habilidad para hablar (Speaking) - Expresión claro y fluido - Manejo del tono y pronunciación - Participación en diálogos	Lista de cotejo sobre el aprendizaje del idioma inglés	3. Para el procesamiento de datos: Codificación y tabulación de datos. 4. Para el análisis e interpretación de datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable. 5. Para la presentación de datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos. 6. Para el informe final: Reglamento de la escuela de post grado.	
				Habilidad para leer (Reading) - Lectura comprensiva de textos en inglés - Lectura de textos literarios - Lectura de textos no literarios			
				Habilidad para escribir (Writing) - Redacción de diálogos - Identificación y descripción correcta de la información - Redacción de textos literarios y no literarios			
				Habilidad para escuchar (Listening) - Habilidad para escuchar y pronunciar las palabras - Habilidad de escucha y percepción de datos implícitos - Habilidad de escucha y percepción de datos explícitos			



**NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR**



PRE TEST INSTRUMENT

**CHECKLIST ON ENGLISH LANGUAGE
LEARNING**

I. OBJECTIVE: This research instrument aims to measure the level of English language learning in students before the application of the workshop; Likewise, the data will be used only for academic purposes, so absolute confidentiality is guaranteed.

II. INSTRUCCIONES: Read each item carefully and mark with X the answer you consider the most appropriate considering the following values:



Always (2)
 Sometimes (1)
 Never (0)

Student's full name : _____

DIMENSIONS	ITEMS	SCORE		
		Always 2	Someti- mes 1	Never 0
SPEAKING	1. The student expresses his ideas clearly in English with his colleagues in dialogues and conversations.			
	2. The student speaks English fluently by participating in communicative activities that take place in the classroom.			
	3. The student pronounces words properly when he/she wants to communicate in English.			
	4. The student uses the right tone to express his/her ideas when speaking in English.			
	5. The student emits phrases or ideas with a good pronunciation and makes correct use of tenses.			
	6. The student participates in dialogues with colleagues to greet and say goodbye, give instructions, say thanks, apologize and ask for permission, describe everyday actions, identify and describe objects, people and places in their appearance in an appropriate manner.			
READING	7. Comprehensively reads simple and complex texts in English with real or imaginary content.			
	8. Demonstrates ability to interpret English language information appropriately.			
	9. Analyze the readings in English and make their own opinions about it.			
	10. Compare situations proposed in an English reading with the reality that surrounds him/her.			
	11. Read comprehensively adapted and authentic simple literary texts, such as rhymes, songs and narratives, containing frequently used words, identifying: general theme of the text, characters, places and time, sequence of events and vocabulary.			

	12. Comprehensively read non-literary texts, such as notes, postcards, invitations, greeting cards, menus, recipes, dialogues, instructions or emails, identifying: purpose of the text, general ideas and explicit information.			
WRITING	13. Create dialogues with spontaneity identifying errors after writing them.			
	14. The student can correctly express their ideas in a written text of regular complexity.			
	15. Write texts describing everyday actions, express tastes and preferences with ownership and coherence.			
	16. In the texts he/she writes, he identifies and expresses quantities, describes possessions, objects, people and places by their appearance, requests and gives information on a subject.			
	17. Complete and write, according to a model and with visual language support, non-literary texts (such as postcards, books, shopping lists, news, etc.)			
	18. Complete and write according to a model and with the support of visual language literary texts (such as rhymes, comic strips, narrations, etc.) with the purpose of sharing adequate information.			
LISTENING	19. Listen carefully to the pronunciation of the teacher and then try to put it into practice conveniently.			
	20. Conveniently infers the meaning of unknown words by context when listening to the teacher or his classmates speaking in English.			
	21. Interpret idiomatic expressions and messages properly when listening to the teacher or audios in English.			
	22. Listen and demonstrate understanding of explicit and implicit information in complex texts, both non-literary (expository texts, dialogues) and literary (rhymes, songs, stories, etc.)			
	23. Identify in the oral texts: theme and general ideas of specific information associated with people, places and time.			
	24. The student is able to understand short and extensive words and expressions, as well as the sender's intention in videos, audios, dialogues, among others.			

LEGEND:

LEVELS	SCORE
Starter	(0 – 12)
Elementary	(13 - 24)
Intermediate	(25 - 36)
Upper Intermediate	(37 - 48)



NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR

POST TEST INSTRUMENT

**CHECKLIST ON ENGLISH LANGUAGE
LEARNING**

I. OBJECTIVE: This research instrument aims to measure the level of English language learning in students before the application of the workshop; Likewise, the data will be used only for academic purposes, so absolute confidentiality is guaranteed.

II. INSTRUCCIONES: Read each item carefully and mark with X the answer you consider the most appropriate considering the following values:



Always (2)

Sometimes (1)

Never (0)

Student's full name : _____

DIMENSIONES	ITEMS	SCORE		
		Always 2	A veces 1	Nunca 0
SPEAKING	1. The student expresses his ideas clearly in English with his colleagues in dialogues and conversations.			
	2. The student speaks English fluently by participating in communicative activities that take place in the classroom.			
	3. The student pronounces words properly when he/she wants to communicate in English.			
	4. The student uses the right tone to express his/her ideas when speaking in English.			
	5. The student emits phrases or ideas with a good pronunciation and makes correct use of tenses.			
	6. The student participates in dialogues with colleagues to greet and say goodbye, give instructions, say thanks, apologize and ask for permission, describe everyday actions, identify and describe objects, people and places in their appearance in an appropriate manner.			
READING	7. Comprehensively reads simple and complex texts in English with real or imaginary content.			
	8. Demonstrates ability to interpret English language information appropriately.			
	9. Analyze the readings in English and make their own opinions about it.			
	10. Compare situations proposed in an English reading with the reality that surrounds him/her.			

	11. Read comprehensively adapted and authentic simple literary texts, such as rhymes, songs and narratives, containing frequently used words, identifying: general theme of the text, characters, places and time, sequence of events and vocabulary.			
	12. Comprehensively read non-literary texts, such as notes, postcards, invitations, greeting cards, menus, recipes, dialogues, instructions or emails, identifying: purpose of the text, general ideas and explicit information.			
WRITING	13. Create dialogues with spontaneity identifying errors after writing them.			
	14. The student can correctly express their ideas in a written text of regular complexity.			
	15. Write texts describing everyday actions, express tastes and preferences with ownership and coherence.			
	16. In the texts he/she writes, he identifies and expresses quantities, describes possessions, objects, people and places by their appearance, requests and gives information on a subject.			
	17. Complete and write, according to a model and with visual language support, non-literary texts (such as postcards, books, shopping lists, news, etc.)			
	18. Complete and write according to a model and with the support of visual language literary texts (such as rhymes, comic strips, narrations, etc.) with the purpose of sharing adequate information.			
LISTENING	19. Listen carefully to the pronunciation of the teacher and then try to put it into practice conveniently.			
	20. Conveniently infers the meaning of unknown words by context when listening to the teacher or his classmates speaking in English.			
	21. Interpret idiomatic expressions and messages properly when listening to the teacher or audios in English.			
	22. Listen and demonstrate understanding of explicit and implicit information in complex texts, both non-literary (expository texts, dialogues) and literary (rhymes, songs, stories, etc.)			
	23. Identify in the oral texts: theme and general ideas of specific information associated with people, places and time.			
	24. The student is able to understand short and extensive words and expressions, as well as the sender's intention in videos, audios, dialogues, among others.			

LEGEND:

LEVELS	SCORE
Starter	(0 – 12)
Elementary	(13 - 24)
Intermediate	(25 - 36)
Upper Intermediate	(37 - 48)



NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR



INSTRUMENTO DE PRE TEST

**LISTA DE COTEJO SOBRE EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLES**

I. OBJETIVOS: Este instrumento de investigación tiene como objetivo medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes antes de la aplicación del taller; asimismo, los datos serán utilizados únicamente con fines académicos, por lo que se garantiza absoluta confidencialidad

II. INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada ítem y marque con X la respuesta que considere la más apropiada tomando en cuenta los siguientes valores:



Siempre (2)
 A veces (1)
 Nunca (0)

DIMENSIONES	ITEMS	PUNTAJE		
		Siempre 2	A veces 1	Nunca 0
Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.			
	2. Habla en ingles de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.			
	3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.			
	4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.			
	5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.			
	6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.			
Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.			
	8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma ingles de manera adecuada.			
	9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.			
	10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.			
	11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.			
	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita			

Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.			
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.			
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.			
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.			
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)			
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.			
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.			
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.			
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.			
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)			
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.			
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.			

LEYENDA:

NIVELES	PUNTAJE
Deficiente	(0 – 12)
Regular	(13 - 24)
Bueno	(25 - 36)
Excelente	(37 - 48)



NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y
DOCENCIA SUPERIOR



INSTRUMENTO DE POST TEST

**LISTA DE COTEJO SOBRE EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLES**

I. OBJETIVOS: ESTIMADO DOCENTE, este instrumento de investigación tiene como objetivo medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes después de la aplicación del taller; asimismo, los datos serán utilizados únicamente con fines académicos, por lo que se garantiza absoluta confidencialidad

II. INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada ítem y marque con X la respuesta que considere la más apropiada tomando en cuenta los siguientes valores:



Siempre (2)

A veces (1)

Nunca (0)

DIMENSIONES	ITEMS	PUNTAJE		
		Siempre	A veces	Nunca
		2	1	0
Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.			
	2. Habla en inglés de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.			
	3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.			
	4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.			
	5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.			
	6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.			
Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.			
	8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma inglés de manera adecuada.			
	9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.			
	10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.			
	11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.			
	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita			

Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.			
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.			
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.			
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.			
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)			
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.			
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.			
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.			
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.			
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)			
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.			
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.			

LEYENDA:

NIVELES	PUNTAJE
Deficiente	(0 – 12)
Regular	(13 - 24)
Bueno	(25 - 36)
Excelente	(37 - 48)



NÓMINA DE ALUMNOS

TEACHER: Ms. Diana Carolina Pardavé Aguirre

SCHEDULE: From 6:30pm to 8:00pm

YEAR:2020

Nº	Student's Name	PHONE NUMBER	Registr... Number.	ATTENDANCE & DATE														total		W	S	L	att	A	QQ	EQQ	PRO	FWE	FOE	B	total	F. Score				
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16														17	18	PR	AB
1	CORPUS CELIS, Jhanela			4	5	6	7	8	11	12	13	14	15	18	19	20	21	22	25	26	27	0	0	2	2	2	1	0	2	1	4	4	2	0	0	100
2	ESPINOZA VEGA, Alexandra Lisseth																					0	0					0						0	0	FAIL
3	GARCIA AVILES, Betsy Maculinda																					0	0					0						0	0	FAIL
4	HUIDOBRO FERNANDEZ, Cristhian Franklin																					0	0					0						0	0	FAIL
5	LOPEZ VENANCIO, Andres																					0	0					0						0	0	FAIL
6	MEZA ROSAS, Melody																					0	0					0						0	0	FAIL
7	PARDAVE AGUIRRE, Julia																					0	0					0						0	0	FAIL
8	PARDAVE ALFARO, Estefany																					0	0					0						0	0	FAIL
9	PAREDES CANTALICIO, Mitzi Nicol																					0	0					0						0	0	FAIL
10	QUISPE PONCE, Ericka																					0	0					0						0	0	FAIL
11	RIOS MATOS, Airton																					0	0					0						0	0	FAIL
12	ROMERO CARRILLO, Diana Victoria																					0	0					0						0	0	FAIL
13	SANCHEZ PARRA, Camilo																					0	0					0						0	0	FAIL
14	SILVA GAVINO, Katherine																					0	0					0						0	0	FAIL
15	VILLAVICENCIO FANO, Alexandra Stefanny																					0	0					0						0	0	FAIL
16																						0	0					0						0	0	FAIL

. = PRESENT

a = ABSENT

/ = LATE

TEACHER'S SIGNATURE

FINAL GRADE

14 = 80

07 = 66

95-100=4

20 = 100

13 = 78

06 = 64

86 - 94 = 3

19 = 97

12 = 76

05 = 60

80 - 85 = 2

18 = 94

11 = 74

04 = 56

70 - 79 = 1

17 = 91

10 = 72

03 = 52

Under 70 = 0

16 = 88

09 = 70

02 = 48

15 = 84

08 = 68

01 = 44

VºBº COORDINATOR

FUENTE : AMERICANE4U



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR



PROGRAMA “UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Denominación : “Utilización de estrategias lúdicas”
1.2. Finalidad : Mejorar el aprendizaje del idioma inglés
1.2. Instituto : **AmericanE4U**
1.3. Lugar : Huánuco
1.4. Nivel : Intermedio
1.5. Sección : Única
1.6. N° de Alumnos : 15
1.7. N° de sesiones : 13
1.8. Responsable : Lic. Pardavé Aguirre, Diana Carolina

II. INTRODUCCIÓN:

El empleo de estrategias lúdicas durante las sesiones pedagógicas puede contribuir enormemente en el aprendizaje del idioma inglés. En las academias y centros superiores de nuestro país, como las universidades y los institutos el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua aún no ha cubierto las exigencias de los estándares internacionales debido a la escasez de docentes de inglés que dominen a la perfección las estrategias de aprendizaje que orienten un desarrollo efectivo de los estudiantes en el conocimiento y manejo de esta lengua. Desde esta perspectiva, en el contexto actual un buen porcentaje de docentes centran sus prácticas pedagógicas en una enseñanza tradicional en donde el

aprendizaje se realiza como una mera actividad memorística, de manejo gramatical y carácter interpretativo; en consecuencia muchos estudiantes no muestran interés por aprender este idioma, y si lo hacen, se da de manera incompleta y con muchos vacíos.

Desde esta perspectiva surge el valor de las estrategias lúdicas, ya que a través de ella se podrán realizar las clases de manera dinámica, donde los estudiantes interactuarán con juegos relacionados a sus propias vivencias, haciendo que el aprendizaje del idioma inglés sea de manera natural pero netamente activa.

De acuerdo a Bernabeu y Goldestein (2001), el juego, en cualquier aprendizaje brinda los siguientes beneficios: Facilita la adquisición de conocimientos; dinamiza las sesiones de enseñanza- aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio; fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales, Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima; Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas; Aumenta los niveles de responsabilidades de los alumnos, ampliando también los límites de libertad; y permite que el aprendizaje de un idioma sea de un modo vivencial.

Esto quiere decir que es muy importante el uso de juegos en la clase de inglés ya que esto provoca un ambiente de diversión y aprendizaje donde el alumno interactúa con su medio.

Para Hearn y Garcés (2003). Hay un gran número de juegos que podemos adaptar fácilmente al uso del aula. Para jugar en inglés solo hace falta repasar el vocabulario y también la escritura. De la misma manera los juegos populares se adaptan perfectamente para su uso en la práctica del idioma. Los juegos como bingo, Word Game y puzzle son todos fáciles de adaptar para las necesidades lingüísticas de la clase.

Teniendo en cuenta estas consideraciones el programa "Utilización de las estrategias lúdicas" consiste en una serie de actividades pedagógicas planificadas que hacen posible

ordenar, organizar y aplicar las estrategias lúdicas basadas en juegos como: el Board game, the talk ball, heads up, creating the video scripts, listen run and touch, think fast wall, voscreen, rivet, putt h story in order, the hunter, Write the script of the comic, carousel, run and identify the parts, etc. para mejorar el aprendizaje del idioma inglés y manejar correctamente habilidades de escucha, lectura, habla y escritura de este idioma. Desde esta perspectiva (Morril, 1980) dice que el programa es una “actividad de aprendizaje programada, organizada y proyectado para a satisfacer las exigencias de los alumnos” (p.332).

Asimismo el programa "Utilización de estrategias lúdicas" tiene como propósito fundamental desarrollar la competencia comunicativa del idioma inglés de los alumnos mediante la aplicación en las sesiones de clases de estrategias lúdicas dinámicas que permitan el dominio de este idioma como segunda lengua.

Es que se ha observado que los estudiantes del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, presentan problemas en el empleo de este idioma. Por ejemplo hay inconvenientes en la recuperación y extracción de mensajes de sus interlocutores, falta de capacidad para inferir e interpretar informaciones de textos orales y escritos; limitaciones para organizar las ideas con cohesión y coherencia; falta de acciones estratégicas para interactuar con sus interlocutores así como poca capacidad reflexiva y e interpretativa de los textos orales. Asimismo, la metodología de la enseñanza aprendizaje de los docentes también presenta limitaciones, pese al esfuerzo de los docentes, ya que no cuentan con estrategias adecuadas para brindar una enseñanza acorde a las expectativas plateadas.

Por esa razón la aplicación del programa “Utilización de estrategias lúdicas” resulta necesaria, debido a que en el instituto de Inglés AmericanE4U se pudo observar las limitaciones descritas.

En tal sentido, el programa “Utilización de estrategias lúdicas” contribuirá en el logro de los aprendizajes del idioma inglés que permitirá al estudiante mejorar los niveles de las habilidades: speaking, reading, writing, listening. El presente programa contiene diversas actividades orientadas a elevar el nivel de aprendizaje de esta lengua.

Finalmente el programa comprende una serie de sesiones (13 en total) donde se aplicarán las estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje del idioma inglés.

III. OBJETIVOS:

- **Objetivo general:**

Mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, aplicando el programa “Utilización de estrategias lúdicas”

- **Objetivos específicos:**

- Mejorar la habilidad speaking en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, aplicando estrategias lúdicas en cada sesión de aprendizaje.

- Mejorar la habilidad reading en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, aplicando estrategias lúdicas en cada sesión de aprendizaje.

- Mejorar la habilidad writing en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, aplicando estrategias lúdicas en cada sesión de aprendizaje.

- Mejorar la habilidad listening en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, aplicando estrategias lúdicas en cada sesión de aprendizaje.

IV. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS:

Nº	LESSON'S NAME	PLAYFUL STRATEGIES	DIMENSIONS	INDICATORS	DEVELOP OF THE PLAYFUL STRATEGIES	MATERIALS
01	“Animals: Exchange opinión about the treatment o animals ”	Board game	Speaking	Participates in diverse communicative situations alternating the roles of speaker and listener and complement ideas.	Students (work in pairs) have to take turns to throw the dice on the board (with grammatical situations and a box to move forward or backward), when the dice falls on a box with a situation (according to grammar), the students have to talk about the subject for about 30 seconds without stopping. If they stop talking before 30 seconds or use the wrong language, they lose a turn. The student who reaches the finish line first is the winner.	- Book (Summit 1) - Dice - Board
02	“Discuss the benefits of certain pets”	Rivet	Reading Comprehension	Comprehensive reading of texts in English	Each student must bring the download app on their cell phone, then they will choose an article to read. Students will have 15 minutes to read it. Then the 10 killer will be played to choose the student who will go out to answer questions related to the item that will be stuck on a die. 10 killer (students can say 3 consecutive numbers at most until they reach number 10, the one with number 10 will be the one to answer.	- Cellphones - Rivet app - Book (Summit 1)
03	“Compare animal characters”	Listen run and touch	Listening	Listen and pronounce words and sentences correctly	The students are divided into teams (2 or three teams), then each team makes a column in front of the blackboard. They will all be behind a line, when the teacher says the sentence (they can repeat it 2 times), each student who is at the beginning of each column, you must run to find the phrase or sentence that the teacher said. The team that finds the most sentences wins.	- White board - Book (Summit 1) - Audio
04	“Debate the value of animal conservación”	Write the script of the comic	Writing	Write literary and non-literary texts correctly	Pictures will be placed around the entire classroom, students will have only 2 minutes to collect as many pictures as possible. Then each student will have to write a short comic with the images available using the grammar and vocabulary learned in class.	- Pictures - Comics - White board - Papers
05	“Express an opinión on animal treatment”	The talk ball	Speaking	Correct pitch of voice and pronunciation	Group game, a ball is used in which various topics covered in the class will be stuck (according to the class theme). Then the students will have to pass the ball between their classmates to the rhythm of the music, when the music stops, the student who is holding the ball at that moment will have to choose a topic to talk about it.	- Balls - List of different topics - Audio - White board
06	“Advertising and consumers”	Put the story in order	Reading Comprehension	Students read literary and non-literary texts	Choose a reading that has already been developed in class before. the reading is cut into pieces. They can be cut in lines or paragraphs. Teams are formed and each group is given their reading in pieces. Whoever organizes the reading first wins.	- Texts - Paragraph trimming - Teams work
07	“Give shopping advice”	Think fast wall	Listenig	Listen and receive explicit and implicit data	Cards have to be prepared with words that will later be used to form sentences or questions. The students are divided into teams (2 or three teams), then the teacher will say a sentence, question. The students will have to remember it and put it together, each member will have a part of the sentence and they will have to show it to the class in the correct order (simulating a wall), if they do it but in the wrong order they lose. The team that manages to form more sentences or questions in less time wins.	- Cards with words - Book (Summit 1) - White board - Audios
08	“Write a product review”	Carousel	Writing	Identification and correct description of the information	The chairs will be placed in the shape of a carousel, then the writing (essay or paragraph) will be placed in each of the chairs. When the students listen to the song they will have to start turning around them, when the music stops they will have to sit in the chair that does not contain their writing. They will then have to	- Chairs - Essays or paragraphs

					correct their partner's writing (they will have to make sure that the writing has the correct grammar and all its structural parts: Paragraph (topic sentence, supporting sentences, concluding sentence), Essay (Introduction, body and conclusion) .The students will be given a separate sheet in which they will put the scores according to what required (rubrics) Identification and correct description of the information.	- Song (audio) -Papers for the scores(rubrics) - White board - Book
09	“Discuss your reactins to ads”	Heads up	Speaking	Participate in dialogues and conversations	You will have to use images (related to the subject of the class), it is played in pairs, each pair will have two blocks of cards (images), one block for each of them. Each student will have to take a card and put it on their forehead without looking at her, her partner will have to guess the word on her forehead giving him clues , switch roles. The pair of students who guess as many words as possible in 5 minutes wins. It is played with a stopwatch.	- Pictures - Cards - Book (Summit 1) - White board - Papers
10	“Persuade someone to buy a product”	The hunter	Wtiting	Comprehensive reading of texts in English	Students are given a reading (the reading should include grammar and vocabulary related to the topic), then the students are told that they will be the Hunters. Later, they will be asked questions and they will have to identify in which paragraphs of the reading the answers are.	- Texts - White board - Book
11	“Describe consumer shopping habits”	Voscreen	Listenig	Listen and pronounce words and sentences correctly	Each student must bring the VOSCREEN application downloaded to their cell phone, then they will choose the grammar class they want to use. The student will have to listen to a fragment of a video and answer the phrase that most closely resembles the meaning of what is said. The student with the highest score in 20 minutes, wins.	- VOSCREEN app - Cellphones -A fragmetn from a video. - Book - White board
12	“Explain an article you read”	Run and identify the parts	Writing	Dialogue writing	Teams are formed, then a paragraph or essay will be placed on the board. Around the room the parts of a paragraph or essay will be put on, the students will have two minutes to pick them up and paste them in the paragraph or essay that will be pasted on the board, that is, they will have to identify the parts. The team that does better wins.	- Paragraphs or essays - White board - Book - Papers - Tape
13	“I've 'Hit Rock Bottom”	Creating the video scripts	Speaking	Express clearly and fluently	A short video (related to the subject of the class) is selected. The students watch the video without the audio, then the students will have to carry out a dialogue emulating the conversation that the characters have. Couples who use grammar and vocabulary learned in class have more points.	- Short video - White board -Book

LESSON PLAN

UNIT N° 6
LESSON NUMBER
01

Subject	English	Cycle	IE07
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number
		Length:	Date:
		1hr. 30min.	Monday, January 06 th ,2020

I. Lesson's name

“Animals: Exchange opinion about the treatment of animals ”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Express orally in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Interacts strategically with different interlocutors. 	<ul style="list-style-type: none"> Participates in diverse communicative situations alternating the roles of speaker and listener and complement ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> Students role play a conversation by using “The passive voice with modals”

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.
- Ask sutdents :
- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?
- The teacher sticks the date on the board.

After that brief introduction, students play a game called "The crazy ball" , they have to answer some facts about animals treatments, the teacher sticks the material that will be used in the game, then models the game to make sure that all students understand what the game is about.

"THE CRAZY BALL" - GAME INSTRUCTIONS

- ✓ Students pass a ball among them when they listen to the music, and when the music stops the student who has the ball at that moment has to participate.
- ✓ He has to throw the ball to the "Number map board" (Big paper with numbers from one to six on it).
- ✓ If the student throws the ball in number one, he has to answer the question number one. All the questions will be upside down with color papers so they won't see what is it about until the teacher reads it.
- Ask them :
 - ✓ What was the game about ?
 - ✓ Can you name other ways people treat animals?
 - ✓ What do you think the class is going to be about ?
- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: Exchange opinion about the treatment of animals by using "The passive voice with modals"**.

Develop:60 min.

- Teacher and students read the posts on a discussion board and notice the passive modals, then they compare opinions about "Treating animals humanly"
- The teacher introduces the grammar: Passive voice with modals
 - ✓ **Modal+ the verb BE+verb in past participle (structure)**
 - ✓ **Can for present possibility or ability**
 - ✓ **Might (not), could for present or future possibility**
 - ✓ **Couldn't /can't for present impossibility**
 - ✓ **Should /shouldn't for advisability**

✓ **Have to /must for necessity**

- To practice the grammar the teacher make them to play a board game :

BOARD GAME “PASSIVE VOICE WITH MODALS” :Students (work in pairs) they have to take turns to throw the dice on the board (with the passive voice with modals grammar and move forward or backward), when the dice falls on a box with a situation (grammar:passive voice with modals), the students have to talk about the subject for about 30 seconds without stopping. If they stop talking before 30 seconds or use the wrong language, they lose a turn. The student who reaches the finish line first is the winner.

- The teacher give instructions for a good conversation :

- ✓ Keep eye contact
- ✓ Have a good pitch of voice
- ✓ Speak clearly

- The teacher tells students to practice the **LOOK ,UP AND SAY** technique.

- ✓ **LOOK ,UP AND SAY** technique: Students **look** to the conversation and try to remember as much as possible , then **up** their heads and **say** the line of their conversation keeping eye contact.

Closing: 15 min.

- ✓ Students exchange opinions about animal treatment by using the grammar “The passive voice with modals.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **a ball**
- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **color papers**
- ✓ **a computer**
- ✓ **dice**
- ✓ **BOARD GAME”THE PASSIVE VOICE WITH MODALS”**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 6
LESSON NUMBER
02

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Tuesday, January 07 th ,2020

I. Lesson's name

“Discuss the benefits of certain pets”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> • Read various types of texts in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> • Infer and interpret information from a written text. 	<ul style="list-style-type: none"> • Students give their opinion in English orally or in writing, on the content textual resources and organization of the text written in English 	<ul style="list-style-type: none"> • Students read an article about “Benefits of certain pets” and give their opinions orally.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

After that brief introduction,students see a video about the benefits of certain animals as pets.

- Ask them :

- ✓ What was the video about ?
- ✓ Can you name other animals?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.

- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: Discuss the benefits of certain pets by using new vocabulary.**

Develop:60 min.

- Students listen to the conversation snapshot and notice the new vocabulary.After that the students listen and repeat after the audio.
- The teacher introduces the new vocabulary (positive and negative traits of animals) that is already stucked on the board.
- The teacher explain the students the use of the new vocabulary in real context.
- Students make sentences by using the new vocabulary presented before.
- The teacher make students turn on their cellphones to work with the app called **RIVET** in which they will read an article call the BENEFITS OF ANIMALS.
- **Game instructions:**
Each student must bring the download app on their cell phone, then they will choose an article to read. Students will have 15 minutes to read it. Then **the 10 killer** will be played to choose the student who will go out to answer questions related to the item that will be stuck on a die. 10 killer (students can say 3 consecutive numbers at most until they reach number 10, the one with number 10 will be the one to answer.

- The teacher explains the new expressions.

Closing: 15 min.

- Students must discuss about the article they've read through a conversation. The teacher give instructions for a good conversation :
 - ✓ Keep eye contact
 - ✓ Have a good pitch of voice
 - ✓ Speak clearly
- The teacher tells students to practice the **LOOK ,UP AND SAY** technique.
 - ✓ **LOOK ,UP AND SAY** technique: Students **look** to the conversation and try to remember as much as possible , then **up** their heads and **say** the line of their conversation keeping eye contact.
- Students role play a conversation by using the information of the article they've read before.
 - The teacher ask students:
 - ✓ What did we learn today?
 - ✓ Which animals have more benefits to consider as pets ?
 - ✓ What pet would you like to have? Why?

IV. MATERIALS AND RESOURCES

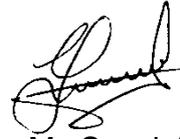
- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **color papers**
- ✓ **a computer**
- ✓ **App RIVET**
- ✓ **Cellphones**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 6
LESSON NUMBER
03

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
Wednesday, January 08 ^h ,2020				
I. Lesson's name				
"Compare animal characters"				
II. EXPECTED LEARNING				
COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE		EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Listen various types of audios in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Listen and pronounce words and sentences correctly 	<ul style="list-style-type: none"> Students listen to an audio and discuss about the meaning of it with their classmates 		<ul style="list-style-type: none"> Students listen and compare about different animal characters.
III. DIDACTIC SEQUENCE				
Beginnig: 15 min.				

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

After that brief introduction,students see a video about animal characters.

- Ask them :

- ✓ What was the video about ?
- ✓ Can you name other animal characters?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.

- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: Compare animal characters by using new vocabulary.**

Develop:60 min.

- Students listen to the new vocabulary"Describing Character Traits".After that the students listen and repeat after the audio.
- Then teacher introduces the game "**LISTEN, RUN AND TOUCH**"
- **Game instructions:**
- The students are divided into teams (2 or three teams), then each team makes a column in front of the blackboard. They will all be behind a line, when the teacher says the sentence (they can repeat it 2 times), each student who is at the beginning of each column, you must run to find the phrase or sentence that the teacher said. The team that finds the most sentences wins.
- The teacher plays an audio about "The fox and the crow",students have to write their adjective and a moral for the story.

Closing: 15 min.

- Students compare animal characters
- The teacher ask students:
 - ✓ What are your favorite animals from books ,cartoons, TV programs, or movies?
 - ✓ Why do you think writers often use animals instead of people in stories ?
 - ✓ Why do think so many children's stories are about animals?

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **a computer**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 6
LESSON NUMBER
04

Subject	English	Cycle	IE07		
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.			Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:	Thursday, January 09 ^h ,2020
I. Lesson's name					
“Debate the value of animal conservation”					
II. EXPECTED LEARNING					
COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE			EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Write in English different kind of texts 	<ul style="list-style-type: none"> Organizes and develops ideas in English in a coherent and cohesive way 	<ul style="list-style-type: none"> Uses various discursive strategies of written language such as various spelling resources as well as constructions determined and relevant grammatical mostly complex and complex structures in order to contribute to the clarity of the text. 			<ul style="list-style-type: none"> Students write a comic base on pictures.
III. DIDACTIC SEQUENCE					
Beginnig: 15 min.					

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students two pictures about endangered animals . Ask them :

- ✓ What are some edagered animals you can think of?
- ✓ What are some threats to their survival?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: Debate the value of animal conservation**

Develop:60 min.

- The teacher shows the students a video about endangered animals , then students debate about the video by usisng the passive voice with modals (preview grammar).
- Then teacher introduces the game **“Write the script of the comic”**
- **Game instructions:**
Pictures will be placed around the entire classroom, students will have only 2 minutes to collect as many pictures as possible. Then each student will have to write a short comic with the images available using the grammar and vocabulary learned in class.The comic must be relates to ANIMAL CONSERVATION.

Closing: 15 min.

- Students debate the value of animal conservation
- The teacher ask students:
 - ✓ Why do you think some animals become endangered?
 - ✓ What are some treats to the survival of animals in the wild ?
 - ✓ In your opinión,are species worth saving even if they aren't “popular”oro f any known value to people? Why or why not?

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **a computer**
- ✓ **papers**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 6
LESSON NUMBER
05

Subject	English	Cycle	IE07		
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202	
		Length:	1hr. 30min.	Date:	Friday, January 10 ^h ,2020
I. Lesson's name					
“Express an opinion on animal treatment”					
II. EXPECTED LEARNING					
COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE		EVIDENCE	
<ul style="list-style-type: none"> Express orally in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Interacts strategically with different interlocutors. 	<ul style="list-style-type: none"> Participates in diverse communicative situations alternating the roles of speaker and listener and complement ideas. 		<ul style="list-style-type: none"> Students role play a conversation by expressing an opinion on animal treatment. 	
III. DIDACTIC SEQUENCE					
Beginnig: 15 min.					
<ul style="list-style-type: none"> The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules. 					

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students a short film about "Animal treatment"

Ask them :

- ✓ What was the video about?
- ✓ What are some threats that people give to animals?why?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE:**

"Express an opinion on animal treatment"

Develop:60 min.

- The teacher shows some pictures to the students related to the video they have seen before.Paste them to the board and then make the students analyze each of them.After that the teacher is going to ask the students about their opinions by this time they have to do it through the game "THE TALK BALL"
- Then teacher introduces the game "**THE TALK BALL**"
- **Game instructions:**
Group game, a ball is used in which various topics covered in the class will be stuck (ANIMAL TREATMENT). Then the students will have to pass the ball between their classmates to the rhythm of the music, when the music stops, the student who is holding the ball at that moment will have to choose a topic to talk about it.

Closing: 15 min.

- The teacher ask students:
 - ✓ Why do you think animal treatment is important?
 - ✓ What are some treats people should give to animals?

Students interact with their partners by making their own questions about the topic.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **a computer**
- ✓ **a ball**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
06

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Monday, January 13 ^h ,2020
I. Lesson's name				
“Advertising and consumers”				
II. EXPECTED LEARNING				
COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE		EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Read various types of texts in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Infer and interpret information from a written text. 	<ul style="list-style-type: none"> Students give their opinion in English orally or in writing, on the content textual resources and organization of the text written in English 		<ul style="list-style-type: none"> Students read an article about advertasing and consumers and analize it.
III. DIDACTIC SEQUENCE				
Beginnig: 15 min.				

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students different kind of adds in the book .

And ask them :

- ✓ What types of ads do you think you are most exposed to daily?
- ✓ Which advertising do you find the most effective?why?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?
- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE:**

“Discuss about Advertising and consumers”

Develop:60 min.

- The teacher give students some articles about different types of adds , give them 30 min. To read and analize them.
- Then teacher introduces the game **“Put the story in order”**
- **Game instructions:**
The teacher is going to give the students the same article but time it's going to be cut into pieces. They can be cut in lines or paragraphs. Teams are formed and each group is given their reading in pieces. Whoever organizes the reading first wins.
- After that, students relate the article to their personal experience.They work in pairs and tell their partners about something they'd really like “to get their hands on“

Closing: 15 min.

- The teacher ask students:
 - ✓ What do you think of the products you have read in the article?
 - ✓ Do you think any of them could be useful?

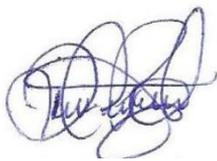
Students interact with their partners by making their own questions about the topic.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **Markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **flash cards**
- ✓ **Book**
- ✓ **an article**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
07

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Tuesday, January 14 ^h ,2020

I. Lesson's name

“Give shopping advice”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> • Listen various types of audios in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> • Listen and pronounce words and sentences correctly 	<ul style="list-style-type: none"> • Students listen to an audio and discuss about the meaning of it with their classmates 	<ul style="list-style-type: none"> • Students listen and use new shopping expressions.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students the picture in the book (flea market)

- ✓ What kind of market is this?
- ✓ What kind of things can we find there?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: "Give shopping advice"**

Develop:60 min.

- The teacher plays the audio form a conversation snapshot , they read and listen to it and notice the convrsation strategies.They parctice the correct pronunciation .
- Then teacher introduces the new vocabulary about low and high prices.Finally the tacher show the students some "shopping expressions"
- To practice the new vocabulary the students play "**THINK FAST WALL**"
- **Game instructions:**
Cards have to be prepared with words that will later be used to form sentences or questions. The students are divided into teams (2 or three teams), then the teacher will say a sentence, question. The students will have to remember it and put it together, each member will have a part of the sentence and they will have to show it to the class in the correct order (simulating a wall), if they do it but in the wrong order they lose. The team that manages to form more sentences or questions in less time wins.
- After that, students listen to the conversations about shopping.Infer wether or not the people think the shop's prices are high.
- Pair work:With a partner ,students fill in the duty-free Price list with Brand-name products they know.Then , they have to agree on a Price for each product.
- Students express their ideas,.Compare their ítems and prices with other classmates.Describe the prices , using the expressions from page 76.

Closing: 15 min.

- The teacher ask students:
 - ✓ Are you a smart shopper?Do you comparison sop or buy the first thing you see?
 - ✓ Where do you find your best bargains?Do you like to haggle over the prices??

Students give examples to explain each answer

Finally students role play a conversation by using all the new vocabulary they have learned during the class.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **papers**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
08

Subject	English	Cycle	IE07		
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.			Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:	Wednesday, January 15 ^h ,2020

I. Lesson's name

“Write a product review”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Write in English different kind of texts 	<ul style="list-style-type: none"> Organizes and develops ideas in English in a coherent and cohesive way 	<ul style="list-style-type: none"> Uses various discursive strategies of written language such as various spelling resources as well as constructions determined and relevant grammatical mostly complex and complex structures in order to contribute to the clarity of the text. 	<ul style="list-style-type: none"> Students write a product review.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students two brands of cellphones .

- ✓ What brand is better for you?
- ✓ What are their positive and negative traits?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: "Write a product review"**

Develop:60 min.

- The teacher plays a video of different products (adds).
- Then teacher ask the students to write an essay about a product they have seen in the video, they have to write a product review (positive and negative traits)
- To correct and analyze each essay, the students play the game "**CAROUSEL**"

- **Game instructions:**

The chairs will be placed in a way of a carousel, then the writing (essay) will be placed in each of the chairs. When the students listen to the song they will have to start turning around them, when the music stops they will have to sit in the chair that does not contain their writing. They will then have to correct their partner's writing (they will have to make sure that the writing has the correct grammar and all its structural parts: Paragraph (topic sentence, supporting sentences, concluding sentence), Essay (Introduction, body and conclusion). The students will be given a separate sheet in which they will put the scores according to what required (rubrics) Identification and correct description of the information.

Closing: 15 min.

- The teacher ask students:
 - ✓ What was the product with the best qualities? With the worst?
 - ✓ According to your reviews, which product would you recommend?

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ markers
- ✓ a board
- ✓ Book
- ✓ Papers
- ✓ Chairs

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
09

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Thursday, January 16 ^h ,2020

I. Lesson's name

“Discuss your reactions to adds”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Express orally in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Interacts strategically with different interlocutors. 	<ul style="list-style-type: none"> Participates in diverse communicative situations alternating the roles of speaker and listener and complement ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> Students role play a conversation by discussing their reactions to adds

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students a video about famous ads from different companies.

Ask them:

- ✓ What did you feel?
- ✓ Have you seen those ads before?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?
- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE:"Discuss our reactions to ads"**

Develop:60 min.

- The teacher plays the audio :Grammar snapshot, students read the interviews and notice the passive forms of gerunds and infinitives.
- Understand from context : students explain the meaning of each expressions from the interview(It blows me away /It gets on my nerves/It cracks me up/It chokes me up).The teacher asks :Do you generally find advertisements annoying or enjoyable? why?
- To practice the new expressions the students play "**HEADS UP**"
- **Game instructions:**
Students will have to use images with the new expressions (It blows me away /It gets on my nerves/It cracks me up/It chokes me up), it is played in pairs, each pair will have two blocks of cards (images), one block for each of them. Each student will have to take a card and put it on their forehead without looking at her, her partner will have to guess the word on her forehead giving him clues, switch roles. The pair of students who guess as many words as possible in 5 minutes wins. It is played with a stopwatch.
- The teacher explains the grammar: Passive forms of gerunds and infinitives: Use a passive form of a gerund or an infinitive to focus on an action instead of who performed the action.
 - ✓ Use "being" and a past participle to form a passive gerund.

✓ Use “to be” and a past participle to form a passive infinitive.

- Students practice the grammar by using the book , they complete activities E and F.

Closing: 15 min.

- ✓ The teacher model a conversation discussing reactions to ads.
- ✓ Then students role play a conversation about reactions to ads by using the new expressions.
- ✓ Finally , the present the conversation in front of the classroom for their partners.
- ✓ The teacher helps students with their pronunciation.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **Flash cards**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
10

Subject	English	Cycle	IE07		
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.			Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:	Friday, January 17 ^h ,2020
I. Lesson's name					
“Persuade someone to buy a product”					
II. EXPECTED LEARNING					
COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE			EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Write in English different kind of texts 	<ul style="list-style-type: none"> Organizes and develops ideas in English in a coherent and cohesive way 	<ul style="list-style-type: none"> Uses various discursive strategies of written language such as various spelling resources as well as constructions determined and relevant grammatical mostly complex and complex structures in order to contribute to the clarity of the text. 			<ul style="list-style-type: none"> Students write an advertisement in a newspaper by using techniques to persuade consumers.
III. DIDACTIC SEQUENCE					
Beginnig: 15 min.					

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students a video about an ad .

Ask them:

- ✓ Would you buy this product? Why?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board.

PURPOSE:"Persuade someone to buy a product"

Develop:60 min.

- The teacher plays the audio: Vocabulary about "Ways to persuade" (endorse/promote/imply/prove)
- Students infer information , they have to read about eight advertising techniques and write the answers in their books in activity "B".
- Then they have to write an advertisement in a newspaper by using techniques to persuade consumers.
- To reinforce their job students play **"THE HUNTER"**
- **Game instructions:**
Students are given the articles that their partners have written, then the students are told that they will be the Hunters. Later, they will be asked questions and they will have to identify in which paragraphs of the reading the answers are.

Closing: 15 min.

- ✓ Finally , students present their articles to the class.Students analyze their classmates ads and discuss which techniques were used.As a class , assign awards in categories.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **Papers**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
11

Subject	English	Cycle	IE07		
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202	
		Length:	1hr. 30min.	Date:	Monday, January 20 ^h ,2020

I. Lesson's name

“Describe consumer shopping habits”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> • Listen various types of audios in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> • Listen and pronounce words and sentences correctly 	<ul style="list-style-type: none"> • Students listen to an audio and discuss about the meaning of it with their classmates 	<ul style="list-style-type: none"> • Students listen about compulsive shopping and analyze tips to control it.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students a picture of a compulsive shopper .

Ask them:

- ✓ Are you a careful shopper? Or , do you buy things on impulse?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: "Describe consumer shopping habits"**

Develop: 60 min.

- The teacher plays the audio about "Compulsive Shopping: The Real Cost"
- Students listen and read the article and the answers this question: How is compulsive shopping a problem?
- Then they have to write an advertisement in a newspaper by using techniques to persuade consumers.
- To reinforce this listening students play with the app "**VOSCREEN**"
- **Game instructions:**
Each student must bring the VOSCREEN application downloaded to their cell phone, then they will choose the grammar class they want to use. The student will have to listen to a fragment of a video and answer the phrase that most closely resembles the meaning of what is said. The student with the highest score in 20 minutes, wins.

Closing: 15 min.

- ✓ Finally , students create a class newsletter with articles about consumer shopping habits and responsible shopping.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **cellphones**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
12

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Tuesday, January 21st,2020

I. Lesson's name

“Explain an article you read”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Write in English different kind of texts 	<ul style="list-style-type: none"> Organizes and develops ideas in English in a coherent and cohesive way 	<ul style="list-style-type: none"> Uses various discursive strategies of written language such as various spelling resources as well as constructions determined and relevant grammatical mostly complex and complex structures in order to contribute to the clarity of the text. 	<ul style="list-style-type: none"> Students write a summary about the article they have read before.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher shows the students a summary about an article.

Ask them:

- ✓ What kind of writing is this?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?

- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE: "Explain an article you read"**

Develop: 60 min.

- The teacher make students open their books on page 84, and make them read the first part.
- Then, the teacher explains how to summarize and paraphrase another person's ideas.
- Introduce the reporting verbs to paraphrase the writer's ideas : state/argue/report/believe/explain/point out and conclude.
- Expressions for reporting another person's ideas: According to / In (the writer's) opinion.../As the article explains, .../From (Garcia's) point of view,...
- Students read the article about "Compulsive Shopping: The real cost" on page 82 and underline the important parts. Then they read the article again and identify the main ideas.
- Writing: On separate sheet of paper students combine the main ideas to write their summary.
- To reinforce their writings students play **"RUN AND IDENTIFY THE PARTS"**
- **Game instructions:**
Teams are formed, then their summaries will be placed on the board. Around the room the parts of their summaries will be put on, the students will have two minutes to pick them up and paste them in the correct order that will be pasted on the board, that is, they will have to identify the parts. The team that does better wins.

Closing: 15 min.

Finally , students sel-check :

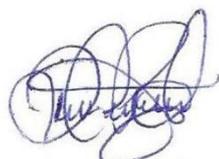
- ✓ Is your summary a lot shorter tan the original article?
- ✓ Does your summary include only the author's main ideas?
- ✓ Did you paraphrase the author's ideas?
- ✓ Did you include your opinion of the article?If so, rewrite the summary without it.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **Papers**
- ✓ **scissors**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

LESSON PLAN

UNIT N° 7
LESSON NUMBER
13

Subject	English	Cycle	IE07	
Teacher	Mrs. Diana Carolina Pardavé Aguirre.		Classroom's number	202
		Length:	1hr. 30min.	Date:
				Wenesday, January 22nd,2020

I. Lesson's name

“I've 'Hit Rock Bottom”

II. EXPECTED LEARNING

COMPETENCE	CAPACITIES	SPECIFIC PERFORMANCE	EVIDENCE
<ul style="list-style-type: none"> Express orally in English as a foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> Interacts strategically with different interlocutors. 	<ul style="list-style-type: none"> Participates in diverse communicative situations alternating the roles of speaker and listener and complement ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> Students role play a conversation about compulsive shoppers.

III. DIDACTIC SEQUENCE

Beginnig: 15 min.

- The teacher enters to the classroom ,says Good afternoon ,introduces herself and makes them remember the classroom rules.

Ask students :

- ✓ How's it going? /How have you been?

Then ask students :

- ✓ What's the date today?

- The teacher sticks the date on the board.

The teacher tell the students that day the before to the class she went to the mall and spend all her money on clothes just because they were on sale.

Ask them:

- ✓ Is this a normal behaviour? Why? Or why not?
- ✓ What do you think the class is going to be about ?
- Students will tell the teacher some ideas of what they think the class will be about.
- After that the teacher sticks the purpose of the class on the board. **PURPOSE:"Discuss about hitting rock botón"**

Develop:60 min.

- The teacher tell the students that they Will play a game called "**CREATING THE VIDEO SCRIPTS**"
- **Game instructions:**
A video "I've hit rock bottom" is going to be played. The students watch the video without the audio, then the students will have to carry out a dialogue emulating the conversation that the characters have. Couples who use grammar and vocabulary learned in class have more points.

Closing: 15 min.

Students role play a conversation about compulsive shoppers and give their opinions about this topic.

Teacher and students discuss about all the effects this can bring to our family.

IV. MATERIALS AND RESOURCES

- ✓ **markers**
- ✓ **a board**
- ✓ **Book**
- ✓ **Papers**
- ✓ **Scissors**
- ✓ **Computer**

V. EVALUATION INSTRUMENTS

SELF-ASSESSMENT FORM - METACOGNITIVE



Ms. Diana Pardavé
English Language Teacher



Ms. Sánchez Parra
Academic Coordinator

V. DURACIÓN: la aplicación de este programa tendrá una duración de 2 semanas y 3 días en las cuales se desarrollarán 13 sesiones de aprendizaje del idioma inglés mediante el empleo de las estrategias lúdicas.

VI. CRONOGRAMA DE APLICACIÓN:

N°	NOMBRE DE LAS SESIONES	2020																
		ENERO																
		Días																
		6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	20	21	22				
01	“Animals: Exchange opinion about the treatment of animals ”	■																
02	“Discuss the benefits of certain pets”		■															
03	“Compare animal characters”			■														
04	“Debate the value of animal conservación”				■													
05	“Express an opinión on animal treatment”					■												
06	“Advertising and consumers”						■											
07	“Video: quick quizz”							■										
08	“Give shopping advice”								■									
09	“Discuss your reactins to ads”									■								
10	Describe consumer shopping habits										■							
11	“Persuade someone to buy a producto”											■						
12	“Explain an article you read”												■					
13	“Students must be talk displaying pictures ONLY”																	■

VII. EVALUACIÓN, TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y MATERIALES:

4.1. Evaluación: La evaluación para la medición del nivel de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes será a través la ficha de observación, el cual será utilizado antes, durante y después de la aplicación del programa “Utilización de estrategias lúdicas”.

4.2. Técnicas:

- Juegos dinámicos
- Sociodramas
- Exposiciones
- diálogos

4.3. Instrumentos:

- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Sesiones
- Hojas de prácticas
- Cuestionario de preguntas
- Libros de lectura

4.4. Materiales:

- Papelotes
- Cinta adhesiva
- -Papeles bond
- -Plumones, lapiceros, lápices
- -Lecturas
- Audiovisuales: Equipo de sonido, TV, DVD.
- Y otros señalados en cada sesión
- Celulares



Huánuco 01 de enero del 2020

Lic. Pardavé Aguirre, Diana Carolina
Docente de Inglés



Señora:

Diana Carolina Pardavé Aguirre

De acuerdo a la solicitud presentada por su persona, y en mi calidad de promotor le informo que la Asociación Cultural AMERICAE4U está presto a colaborar con su investigación titulada "UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL INTERMEDIO DEL INSTITUTO DE INGLÉS AMERICANE4U HUÁNUCO-2020". En vista que dicha investigación será de gran aporte para la educación.

Huánuco, 03 de enero del 2020

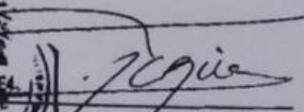

SANTOS LUCAS, Juan Carlos
PROMOTOR

Tabla N°01
Resultado general del pre test sobre el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés
Americane4u Huánuco-2020.

Nº Estudiantes	PRE TEST																								General										
	HABILIDADES PARA HABLAR (SPEAKING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA LEER (READING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA ESCRIBIR (WRITING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA ESCUCHAR (LISTENING)						Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12			13	14	15	16	17	18			19	20	21	22	23	24					
1	1	1	2	1	1	1	7	B	1	1	1	1	1	1	6	R	2	1	1	1	1	1	1	7	B	2	1	1	1	1	1	7	B	27	B
2	1	0	0	1	0	1	3	D	1	1	0	0	1	0	3	D	1	0	0	1	1	1	4	R	1	0	1	1	0	1	4	R	14	R	
3	0	0	1	1	0	1	3	D	0	1	1	1	0	1	4	R	0	1	1	1	0	1	4	R	1	0	0	0	1	0	2	D	13	R	
4	0	1	0	1	1	0	3	D	1	1	0	1	1	0	4	R	0	1	1	1	0	1	4	R	0	1	1	1	1	1	5	R	16	R	
5	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	24	R	
6	0	0	0	0	1	0	1	D	0	1	0	0	1	1	3	D	0	1	1	0	1	0	3	D	1	0	1	0	1	1	4	R	11	D	
7	1	0	1	0	1	1	4	R	0	0	0	1	0	0	1	D	1	1	0	0	1	1	4	R	1	0	1	0	1	0	3	D	12	D	
8	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	24	R	
9	0	1	0	1	1	1	4	R	1	1	0	1	1	0	4	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	0	1	0	0	0	2	D	16	R	
10	1	1	0	0	1	0	3	D	1	0	0	1	0	0	2	D	1	0	0	1	0	0	2	D	1	1	1	1	1	1	6	R	13	R	
11	0	0	1	1	0	0	2	D	1	0	0	1	0	0	2	D	1	0	1	1	1	0	4	R	1	0	1	0	1	1	4	R	12	D	
12	0	0	0	0	1	0	1	D	0	1	1	0	0	1	3	D	1	1	0	0	1	0	3	D	1	0	1	0	0	0	2	D	9	D	
13	0	0	1	1	1	0	3	D	0	0	1	1	1	0	3	D	0	0	1	1	0	0	2	D	1	1	0	0	1	1	4	R	12	D	
14	0	0	1	0	0	1	2	D	0	0	0	1	1	0	2	D	1	0	1	1	0	1	4	R	0	0	1	1	1	1	4	R	12	D	
15	0	0	0	1	0	1	2	D	1	1	0	0	0	0	2	D	0	0	0	1	1	1	3	D	0	0	1	1	1	1	4	R	11	D	

Fuente: Lista de cotejo del aprendizaje del idioma inglés.

Elaboración: Propia

BAREMO

DIMENSIÓN 1	fi	%	DIMENSIÓN 2	fi	%	DIMENSIÓN 3	fi	%	DIMENSIÓN 4	fi	%	General	fi	%
Excelente (10-12)	0	0,0	Excelente (37-48)	0	0,0									
Bueno (7-9)	1	6,6	Bueno (7-9)	0	0,0	Bueno (7-9)	1	6,6	Bueno (7-9)	1	6,6	Bueno (25-36)	1	6,6
Regular (4-6)	4	26,7	Regular (4-6)	6	40,0	Regular (4-6)	9	60,0	Regular (4-6)	10	66,7	Regular (13-24)	7	46,7
Deficiente (0-3)	10	66,7	Deficiente (0-3)	9	60,0	Deficiente (0-3)	5	33,4	Deficiente (0-3)	4	26,7	Deficiente (0-12)	7	46,7

Tabla N°02
Resultado general del pre test sobre el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés
Americane4u Huánuco-2020.

Nº Estudiantes	POST TEST																										General							
	HABILIDADES PARA HABLAR (SPEAKING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA LEER (READING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA ESCRIBIR (WRITING)						Puntaje	Nivel	HABILIDADES PARA ESCUCHAR (LISTENING)						Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12			13	14	15	16	17	18			19	20	21	22	23	24				
1	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	48	E
2	2	1	2	2	2	1	10	E	2	1	2	1	2	2	10	E	1	2	1	1	2	1	8	B	1	1	2	1	2	1	8	B	36	B
3	1	2	2	1	2	2	10	E	2	2	2	1	2	2	11	E	1	2	2	2	2	2	11	E	2	1	1	1	2	1	8	B	40	E
4	2	2	1	1	2	1	9	B	1	2	2	2	2	2	11	E	2	1	2	2	1	2	10	E	2	2	1	2	2	2	11	E	31	B
5	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	48	E
6	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	24	R
7	1	1	1	1	2	1	7	B	1	1	1	2	1	1	7	B	1	1	1	1	1	1	6	R	1	1	1	1	1	1	6	R	26	B
8	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	12	E	2	1	1	2	1	2	9	B	1	2	2	1	1	1	8	B	41	E
9	1	2	1	2	2	2	10	E	2	1	2	1	1	2	9	B	1	2	2	2	2	2	11	E	1	2	2	1	2	1	9	B	39	E
10	2	2	1	2	1	2	10	E	2	1	2	2	2	2	11	E	1	1	2	2	1	1	8	B	2	2	1	2	2	1	10	E	39	E
11	1	1	1	1	1	1	6	R	2	1	2	1	2	1	9	B	2	1	2	1	2	1	9	B	1	2	2	1	2	2	10	E	34	B
12	1	1	1	1	1	1	6	R	2	1	2	1	1	1	8	B	2	2	1	1	2	1	9	B	2	1	1	1	2	1	8	B	31	B
13	1	1	1	2	2	1	8	B	2	2	1	2	2	1	10	E	2	2	2	1	1	1	9	B	1	1	1	1	1	1	6	R	33	B
14	2	1	1	1	2	1	8	B	2	1	2	1	1	1	8	B	1	2	1	2	1	1	8	B	2	2	2	2	2	2	12	E	36	B
15	1	1	1	1	2	2	8	B	1	2	2	1	1	1	8	B	2	2	2	1	1	1	9	B	1	2	1	2	1	1	8	B	33	B

Fuente: Lista de cotejo del aprendizaje del idioma inglés.

Elaboración: Propia

BAREMO

DIMENSIÓN 1	fi	%	DIMENSIÓN 2	fi	%	DIMENSIÓN 3	fi	%	DIMENSIÓN 4	fi	%	General	fi	%
Excelente (10-12)	7	56,7	Excelente (10-12)	8	53,4	Excelente (10-12)	5	33,3	Excelente (10-12)	6	40,0	Excelente (37-48)	6	40,0
Bueno (7-9)	5	33,3	Bueno (7-9)	6	40,0	Bueno (7-9)	8	53,4	Bueno (7-9)	6	40,0	Bueno (25-36)	8	53,4
Regular (4-6)	3	20,0	Regular (4-6)	1	6,6	Regular (4-6)	2	13,3	Regular (4-6)	3	20,0	Regular (13-24)	1	6,6
Deficiente (0-3)	0	0,0	Deficiente (0-12)	0	0,0									



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: NATHALIE LIZIA FORERO LOZANO Especialidad: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN ^{DOCTOR}

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	3	4	3
	2. Habla en inglés de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	3	4	3
	3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	3	4	3
	4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	3	4	3
	5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	3	4	3
	6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	3	4	3
Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	3	4	3
	8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma inglés de manera adecuada.	4	3	4	3
	9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	3	4	3
	10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	3	4	3



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO**



Habilidad para escribir (Writing)	11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	4	3	4	3
	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	4	3	4	3
	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	4	3	4	3
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	4	3	4	3
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	4	3	4	3
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	4	3	4	3
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	4	3	4	3
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	4	3	4	3
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	4	3	4	3
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	4	3	4	3
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	4	3	4	3
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	4	3	4	3
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	3	4	3



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.

4

3

4

3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No (x) En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

El instrumento debe ser aplicado: Sí (x) No ()

Firma del Juez

.....
Dra. ESTHER LUCAS SOLANO SOLANO
ARTE Y ANIMACIÓN



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: CHRISTIAN PAOLO MARTEL CARRANZA Especialidad: DOCTOR ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	3	4	3
	2. Habla en inglés de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	3	3	3
	3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	3	3	3
	4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	3	3	3
	5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	3	3	3
	6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	3	3	3
Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	3	3	3
	8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma inglés de manera adecuada.	4	3	3	3
	9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	3	3	3
	10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	3	3	3



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO**



	11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	3	3	3	3
	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	3	4	3	3
Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	3	4	3	4
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	3	4	3	4
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	3	4	3	4
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	3	4	3	4
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	3	4	3	3
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	3	4	3	3
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	3	4	3	3
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	3	3	3	3
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	3	3	3	3
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	3	3	3	3
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	3	3	3



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.

4	4	4	4
---	---	---	---

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No (x) En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

El instrumento debe ser aplicado: Sí (x) No ()


Firma del Juez
Dr. Christian Paolo Martel Caramana



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO**



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Lolo Pérez Naupay Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del inglés	Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	4	4	4
		2. Habla en inglés de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	4	4	4
		3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	4	4	4
		4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	4	4	4
		5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	4	4	4
		6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	4	4	4
	Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	4	4	4
		8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma inglés de manera adecuada.	4	4	4	4
		9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	4	4	4
		10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	4	4	4
		11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	4	4	4	4
Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	4	4	4	4
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	4	4	4	4
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	4	4	4	4
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	4	4	4	4
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	4	4	4	4
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	4	4	4	4
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	4	4	4	4
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	4	4	4	4
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	4	4	4	4
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	4	4	4	4
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	4	4	4
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No (x) En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

El instrumento debe ser aplicado: Sí (x) No ()



Firma del Juez



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Linton Chuguyouri Olivas Especialidad: Filosofía

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	4	4	4
	2. Habla en ingles de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	4	4	4
	3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	4	4	4
	4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	4	4	4
	5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	4	4	4
	6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	4	4	4
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	4	4	4
	8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma ingles de manera adecuada.	4	4	4	4
	9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	4	4	4
	10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	4	4	4
	11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



	rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	4	4	4	4
	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	4	4	4	4
Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	4	4	4	4
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	4	4	4	4
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	4	4	4	4
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	4	4	4	4
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	4	4	4	4
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	4	4	4	4
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	4	4	4	4
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	4	4	4	4
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	4	4	4	4
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	4	4	4	4
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	4	4	4
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.

4 4 4 4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No (X) En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

El instrumento debe ser aplicado: Sí (X) No ()


Dr. Lindon Chuguiyauri Olivas
DOCENTE

Firma del Juez



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: Felix Ponce e Ingunza Especialidad: Filosofía-Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del inglés	Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	4	4	4
		2. Habla en ingles de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	4	4	4
		3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	4	4	4
		4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	4	4	
		5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	4	4	4
		6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	4	4	4
	Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	4	4	4
		8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma ingles de manera adecuada.	4	4	4	4
		9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	4	4	4
		10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	4	4	4
		11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	4	4	4	4
Habilidad para escribir (Writing)	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	4	4	4	4
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	4	4	4	4
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	4	4	4	4
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	4	4	4	4
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	4	4	4	4
	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	4	4	4	4
Habilidad para Escuchar (Listening)	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	4	4	4	4
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	4	4	4	4
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	4	4	4	4
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	4	4	4	4
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	4	4	4
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

El instrumento debe ser aplicado: Sí No ()

Félix Ponce e Ingunza
Magister en Investigación y Docencia Superior
Doctor en Ciencias de la Educación

Firma del Juez



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRÍA Especialidad: DOCTOR EN CIENCIAS EDUCACION

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del inglés	Habilidad para Hablar (Speaking)	1. Busca expresar sus ideas de manera clara en inglés con sus compañeros en diálogos y conversaciones.	4	4	4	4
		2. Habla en inglés de manera fluida al participar en actividades comunicativas que se realizan en el aula.	4	4	4	4
		3. Busca pronunciar apropiadamente las palabras cuando quiere comunicarse en inglés.	4	4	4	4
		4. Emplea el tono adecuado para expresar sus ideas cuando habla en inglés.	4	4	4	4
		5. Emite frases o ideas con una buena pronunciación y hace uso correcto de los tiempos verbales.	4	4	4	4
		6. Participa en diálogos con sus compañeros para saludar y despedirse, dar instrucciones, agradecer, disculparse y pedir permiso, describir acciones cotidianas, identificar y describir objetos, personas y lugares en su apariencia de manera adecuada.	4	4	4	4
	Habilidad para leer (Reading)	7. Lee comprensivamente textos simples y complejos en inglés con contenidos reales o imaginarios.	4	4	4	4
		8. Demuestra capacidad para interpretar informaciones del idioma inglés de manera adecuada.	4	4	4	4
		9. Analiza las lecturas en inglés y formula sus propios puntos de vista.	4	4	4	4
		10. Compara situaciones propuestos en una lectura en inglés con la realidad que le rodea.	4	4	4	4
		11. Lee comprensivamente textos literarios adaptados y auténticos simples, como rimas, canciones y narraciones, que contengan palabras de uso frecuente, identificando: tema general del texto, personajes, lugares y tiempo, secuencia de eventos y vocabulario.	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



Habilidad para escribir (Writing)	12. Lee comprensivamente textos no literarios, como notas, postales, invitaciones, tarjetas de saludo, menús, recetas, diálogos, instrucciones o emails, identificando: propósito del texto, ideas generales e información explícita	4	4	4	4
	13. Elabora diálogos con espontaneidad identificando errores después de haberlo redactado.	4	4	4	4
	14. El estudiante puede expresar correctamente sus ideas en un texto escrito de regular complejidad.	4	4	4	4
	15. Escribe textos donde describe acciones cotidianas, expresa gustos y preferencias con propiedad y coherencia.	4	4	4	4
	16. En los textos que escribe identifica y expresa cantidades, describe posesiones, objetos, personas y lugares por su apariencia, solicita y da información sobre un tema.	4	4	4	4
	17. Completa y escribe, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, libros, listas de compras, noticias, etc.)	4	4	4	4
Habilidad para Escuchar (Listening)	18. Completa y escribe de acuerdo a un modelo y con apoyo del lenguaje visual textos literarios (como rimas, tiras cómicas, narraciones, etc.) con el propósito de compartir información adecuada.	4	4	4	4
	19. Escuchar atentamente la pronunciación del docente y luego busca ponerlo en práctica convenientemente.	4	4	4	4
	20. Infiere convenientemente el significado de las palabras desconocidas por su contexto al escuchar a al docente o sus compañeros hablando en inglés.	4	4	4	4
	21. Interpreta adecuadamente expresiones y mensajes idiomáticos al escuchar al docente o audios en inglés.	4	4	4	4
	22. Escucha y demuestra comprensión de información explícita e implícita en textos complejos, tanto no literarios (textos expositivos, diálogos) como literarios (rimas, canciones, cuentos, etc.)	4	4	4	4
	23. Identifica en los textos orales: tema e ideas generales de información específica asociada a personas, lugares y tiempo.	4	4	4	4
	24. Es capaz de entender palabras y expresiones breves y extensas, así como la intención del emisor en videos, audios, diálogos, entre otros.	4	4	4	4



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO-PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO**



¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue validada? Sí () No En caso de sí. ¿Qué dimensión o ítem falta?

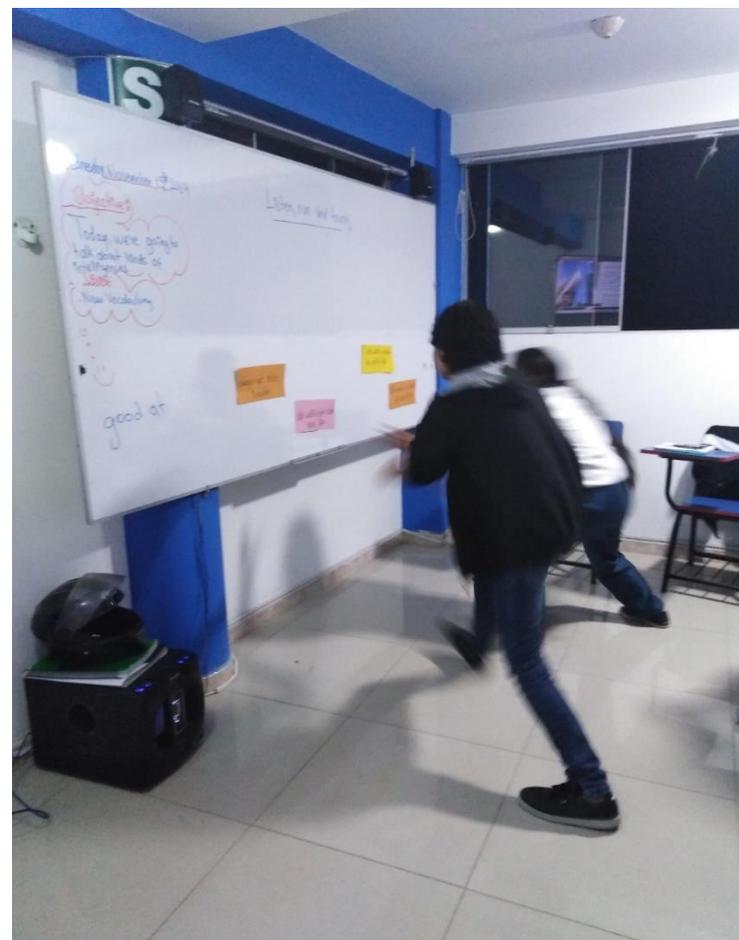
El instrumento debe ser aplicado: Sí No ()

Firma del Juez

FOTOGRAFÍAS DE LOS JUEGOS DEL PROGRAMA UTILIZACIÓN DE ESTRAGIAS LÚDICAS



FOTOGRAFIA (1) : Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, elaborando sus comics como parte del juego”Write the script of the comic ”



FOTOGRAFIA (2) :Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, muy motivados por el juego “Listen ,run and touch”



FOTOGRAFIA (3): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, escuchando las instrucciones del juego “Board game” (Passive Voice).



FOTOGRAFIA (4): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, dando sus opiniones sobre” Animal treatment” con el juego “The talk ball”.



FOTOGRAFIA (5): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, mostrando los resultados del juego “The Hunter”



FOTOGRAFIA (6): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, poniendo en orden partes de un artículo leído como parte del juego “Put the story in order”



FOTOGRAFIA (7): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, analizando las partes de los enunciados como parte del juego “Think fast wall”



FOTOGRAFIA (8): Alumnos del nivel intermedio IE07 del Instituto AmericanE4u, realizando el juego “Heads up”

NOTA BIOGRÁFICA



Diana Carolina Pardavé Aguirre, nació en la ciudad de Huánuco, hija de Don Juan Joaquín Pardavé y Medrano y Doña Ana Aguirre Goñe. Sus estudios del nivel primario lo realizó en el colegio ASTEX “El Principito” de la ciudad de Huánuco, sus estudios del nivel secundario lo realizaron en el colegio ASTEX “El Principito” y el colegio emblemático “Nuestra Señora de la Mercedes” de la misma ciudad.

Licenciada en la especialidad de idioma inglés-Castellano por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y en Ciencias Contables y Financieras en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Docente de idioma extranjero inglés en el Centro Pre Universitario Valdizano (CEPREVAL), Asociación Cultural English for you (E4U). Así también se desempeñó como docente en el Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI), en el Centro de Idiomas y en la especialidad de Administración Industrial. Adicionalmente a ello, laboró en el Colegio Privado San Vicente de la Barquera (SVB).



DECLARACIÓN JURADA PARA LA AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE
TESIS VIRTUAL

Por medio de la presente, el que suscribe (nombres y apellidos) ...**Diana Carolina Pardavé Aguirre** identificado (a) con DNI N° 71919402 y Código de alumno N° 2019190650 con domicilio en Av. Primavera Pillcomarca-Huánuco, egresado de la Maestría de Investigación y Docencia Superior .Declaro bajo Juramento lo siguiente:

1. He sido informado de los procedimientos para la sustentación virtual para optar el grado de Maestro/Doctor de forma virtual que se encuentran en la página de la Escuela de Posgrado de la UNHEVAL, en el siguiente enlace: <http://www.epgunheval.edu.pe/informacion-para-estudiantes/sustentacion-virtual-tesis/> con la única diferencia que la sustentación de las tesis de grado en la UPG de Ciencias de la Educación es vía Cisco Webex.
2. He sido informado de la sustentación virtual y que el acto académico de sustentación será registrado y grabado en medio electrónico a través del aplicativo Cisco Webex y otorgo autorización para que mi imagen y voz se encuentren incorporadas en el archivo. Este archivo es de uso exclusivo para la universidad o a solicitud de las autoridades pertinentes para fines de registro del grado académico según corresponda.
3. Cuento con internet y equipos adecuados que garantizan el normal desarrollo de la sustentación de tesis.
4. La presente Declaración Jurada es parte de mi expediente de sustentación se remite al correo electrónico de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, UNHEVAL.

Huánuco, 24 de Octubre de 2020

Firma



Huella

Apellidos y nombres: Pardavé Aguirre Diana Carolina



ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma Cisco Webex de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00h**, del día viernes **30 DE OCTUBRE DE 2020** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Fermín POZO ORTEGA	Presidente
Dr. Pío TRUJILLO ATAPOMA	Secretario
Mg. Dionicio Ruperto FERNANDEZ SANTA CRUZ	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Ciro Ángel LAZO SALCEDO (Resolución N° 1708-2019-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención en Investigación y Docencia Superior, Doña Diana Carolina PARDAVÉ AGUIRRE.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL INTERMEDIO DEL INSTITUTO DE INGLÉS AMERICANE4U HUÁNUCO-2020.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis las observaciones siguientes:

.....

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de diecisiete (17),
 Equivalente a muy bueno, por lo que se declara aprobado
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente ACTA en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 14:30 horas de 30 de octubre de 2020.

.....
 PRESIDENTE
 DNI N° 72442028

.....
 SECRETARIO
 DNI N° 22432324

.....
 VOCAL
 DNI N° 72640468

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 0257-2020-UNHEVAL/FCE-D)

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA DE POSGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres: Pardavé Aguirre Diana Carolina
DNI: 71919402 Correo electrónico: dian201191@gmail.com
Teléfono de casa: — Celular: 962529225 Oficina: —

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

POSGRADO
Maestría: <u>Educación</u>
Mención: <u>Investigación y Docencia Superior</u>

Grado Académico obtenido:

MAESTRO

Título de la tesis: Utilización de Estrategias Lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano EHU Huánuco-2020

Tipo de acceso que autoriza el autor:

Marcar "X"	Categoría de acceso	Descripción de acceso
X	PÚBLICO	Es público y accesible el documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público" a través de la presente autorizo de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso haya marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

() 1 año () 2 años () 3 años () 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma:


Firma del autor