

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
IDIOMA EXTRANJERO – INGLÉS**



IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS

**TESISTAS: ROMAN CHACON, Madeleni
HERRERA HUACACHINO, Felix**

ASESOR: Mg. Teófilo FERNANDEZ SANTA CRUZ

HUÁNUCO, PERÚ

2021

DEDICATORIA

A mis padres queridos Jacinta y Sebero

A mis hermanos Hilario y Nelly.

A mis sobrinos Aracely y Fabricio.

quienes hicieron posible con su apoyo moral
para lograr esta meta trazada en mi formación
profesional.

Madeleni

En recuerdo a mi madre Constantina por haberme
apoyado con sus consejos valores y motivación
para ser una persona de bien y ahora desde el
cielo eres un ángel que me guías para ser un buen
profesional.

A mi padre Felix por ser ejemplo y compartirlas me-
jores experiencias de mi vida.

Felix

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro sincero agradecimiento:

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco por ser el alma mater que me dio la oportunidad de mi formación profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación por ser el soporte y motivo de mi trabajo de investigación.

A la segunda especialidad con mención: Idioma extranjero inglés y a su personal docente por darme la oportunidad de materializar mi segunda carrera profesional.

A nuestro asesor Mg. Teófilo Fernández Santa Cruz por sus sabias enseñanzas.

Al director de la I.E. Antonio Raimondi, estudiantes y padres de familia del distrito de La Morada por ser motor de nuestra investigación.

A nuestros padres por su gran confianza y apoyo incondicional en todo momento.

Finalmente agradecemos a todas las personas que desinteresadamente nos apoyaron para culminar esta investigación.

Los investigadores

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi, de La Morada, Marañón durante el 2019, frente al bajo nivel de aprendizaje del idioma inglés. La metodología utilizada responde a una investigación de nivel aplicado, explicativo, experimental y utilizando el diseño cuasi experimental.

Se ha aplicado los instrumentos de evaluación el pre test y el post test a dos grupos de estudio, grupo control (21 estudiantes) y grupo experimental (21 estudiantes), se aplicó 08 sesiones, donde se ha hecho uso de los juegos como estrategia de aprendizaje al grupo experimental para la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria. Los resultados indican que el aprendizaje del idioma inglés del grupo control en el pre test fue el 90,5% (19) obtuvieron una nota entre cero (0) y diez(10) se encontraban en inicio y el 9,5% (2) se encontraban en proceso; mientras que en el post test el 85,7% (18) estaban en inicio, el 9,5% (2) estaban en proceso y sólo el 4,8% (1) estaba con el calificativo de logrado; en comparación con el grupo experimental en el pre test el 90,5% (19) estaban en inicio y el 9,5% (2) estaban en proceso; mientras que en el post test el 81% (17) estaban con el calificativo de logrado y el 19% (4) estaban con el calificativo de logro destacado.

Por lo tanto, se concluye que el p-valor (0,000) es menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi, de la Morada, Marañón.

PALABRAS CLAVES: Aprendizaje, Idioma Inglés, Juegos.

ABSTRAC

The objective of this research work was to determine the influence of games in improving the learning of English in students of the first grade of secondary school of the E.I. Antonio Raimondi, of the Morada, Marañon during 2019, compared to the low-level English language learning. The methodology used responds to an applied, explanatory, experimental level investigation and using the quasi-experimental design.

The pre-test and post-test evaluation instruments have been applied to two study groups, a control group (21 students) and an experimental group (21 students), 08 sessions were applied, where games were used as a strategy for learning to the experimental group for the improvement of English learning in first grade high school students. The results indicate that the learning of the English language of the control group in the pre-test was 90.5% (19) they obtained a score between zero (0) and ten (10) were in the beginning and 9.5% (2) were in process; while in the post-test 85.7% (18) were in the beginning, 9.5% (2) were in process and only 4.8% (1) were qualified as achieved; Compared with the experimental group in the pre-test, 90.5% (19) were in the beginning and 9.5% (2) were in process; while in the post-test 81% (17) were with the qualifier of achieved and 19% (4) were with the qualifier of outstanding achievement.

Therefore, it is concluded that the p-value (0.000) is less than the 0.05 level of significance, so the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted, that is, games significantly influence learning of English in first grade high school students of the E.I. Antonio Raimondi, of the La Morada, Marañón.

KEY WORDS: Learning, English language, Games

ÍNDICE

CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1. Fundamentación del problema de investigación	10
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos...11	
1.3. Formulación de objetivos general y específicos	12
1.4. Justificación	12
1.5. Limitaciones	13
1.6. Formulación de hipótesis	14
1.6.1. Hipótesis General	14
1.6.2. Hipótesis Específica	14
1.7. Variables.....	14
1.7.1. Variable independiente	14
1.7.2. Variable dependiente	14
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables	15
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes	17
2.2. Bases teóricas conceptuales	20
2.2.1. Los juegos	20
2.2.2. Aprendizaje del inglés	30
2.3. Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas.35	

CAPITULO III METODOLOGIA.....	37
3.1. Ámbito.....	37
3.2. Población	37
3.3. Muestra.....	38
3.4. Nivel y tipo de estudio.....	38
3.5. Diseño de investigación.....	38
3.6. Métodos, técnicas e instrumentos	39
3.6.1. Método.....	39
3.6.2. Técnicas	40
3.6.3. Instrumentos	40
3.7. Validación y confiabilidad del instrumento	40
3.8. Procedimiento	41
3.9. Tabulación y análisis de datos.....	41
3.10. Consideraciones éticas	41
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	43
4.1. Análisis descriptivo	43
4.2. Análisis inferencial y contrastación de hipótesis.....	44
CAPITULO V: DISCUSIÓN	56
CONCLUSIONES.....	58
RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60

ANEXOS 63

INTRODUCCIÓN

La investigación ha sido desarrollada por dos docentes de Educación Secundaria con el propósito de contrarrestar la problemática identificada y el deficiente aprendizaje del idioma inglés en la institución educativa Antonio Raimondi de La Morada, Marañon, para efectos de cambiar o fortalecer según sea el caso los conocimientos y las competencias comunicativas del inglés en estudiantes del primer grado de educación secundaria.

El informe se ha elaborado siguiendo el esquema propuesto por la Oficina Central de Investigación (OCI) de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan y contempla cada uno de los procesos establecidos para tal fin, resumen, abstract, los sustentos teóricos, los recursos utilizados, la discusión respectiva de los resultados y las conclusiones y sugerencias y las referencias bibliográficas.

Para finalizar se señala que la educación del idioma inglés en la región y en el país es un tema de bastante preocupación para la sociedad; es por ello que es necesario abordar con un enfoque pedagógico integral que permita mejorar su competencia comunicativa no solo de los estudiantes del estudio sino también el entorno donde se desarrolla el estudiante y los padres de familia, tutores y en general la sociedad en su conjunto con el propósito de generar acciones de mejora y fortalecimiento del uso del idioma extranjero.

Los autores.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

Diversos documentos de Políticas Educativas del Perú señalan la importancia del aprendizaje del inglés como lengua extranjera; así mismo existe un compromiso a nivel nacional de que nuestros estudiantes aprendan de manera satisfactoria esta lengua, puesto que ello les servirá para un desenvolvimiento pertinente en este contexto social globalizado y cambiante. Además, uno de los propósitos de la EBR al 2021 es el Conocimiento del inglés como lengua internacional; sin embargo, el problema radica en que, hasta la actualidad, pese a esfuerzos abnegados del gobierno, este propósito parece no estar encaminado de manera adecuada, pues es notorio que los estudiantes que egresan la secundaria aún evidencian bajo dominio en el inglés, por no decir casi nulos.

Estas deficiencias responden a diversos aspectos y circunstancias, pero sobre todo a la deficiente aplicación de estrategias de enseñanza de esta lengua a los estudiantes. En muchos casos, los docentes se limitan a la simple transcripción de palabras, como si ello fuese suficiente para el aprendizaje del inglés. Es necesario, entonces, poner énfasis en la importancia de las estrategias de enseñanza para el aprendizaje del inglés de los estudiantes, más aún cuando estos eran para

sujetos que aprenden se encuentran en grados de iniciación. (Registro de Notas de los docentes de inglés).

Dentro del ámbito regional, el problema no ha sido ajeno, ya que los problemas nacionales sean vistos, también, reflejados en los resultados de estudiantes que muestran deficiencia en el uso de la lengua inglesa.

En la actualidad el inglés tiene gran impacto a nivel universal, es por ello que nos vemos en la necesidad de incentivar el uso de los juegos en el aprendizaje de esta lengua.

La población y muestra que se ha tomado para la realización de este proyecto corresponden a la I.E. Antonio Raimondi de La Morada, Marañon, institución en el que hemos podido evidenciar la dificultad que presentan los estudiantes para aprender el inglés. Así mismo hemos determinado que esta será la institución en el que pongamos en marcha los objetivos a desarrollarse con el fin de mejorar el aprendizaje del inglés a través de los juegos.

12. Formulación del problema de investigación general y específicos

12.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019?

12.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye el bingo en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019?

- b) ¿Cómo influye los flash cards en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019?
- c) ¿Cómo influye “Simon says” en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019?

13. Formulación de objetivos general y específicos.

13.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

13.2. Objetivos específicos:

- a) Identificar la influencia del bingo en el aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019
- b) Identificar la influencia de los flash cards en el aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019
- c) Identificar la influencia de “Simon says” en el aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

14. Justificación

14.1. Justificación legal

La presente investigación se justifica en la base legal que sustenta lo reglamentado en:

La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18º); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica.

La ley universitaria N° 20220, que faculta la formación de maestros y doctores (Art. 13º)

14.2. Justificación teórica científica

Teórica científicamente la investigación es importante porque se pretende mejorar la expresión del idioma inglés en los estudiantes para lograr fluidez, decodificación y articulación adecuada mediante la aplicación de juegos educativos y así lograr el desarrollo de los aprendizajes en la comunicación lingüística del inglés que comparte el lenguaje hablado o escrito representando ambos una forma de comunicación que necesita desarrollar el hispano hablante.

14.3. Justificación social

El estudio busca beneficiar a la sociedad que sufre constantes cambios que exigen el desarrollo de capacidades del lenguaje del inglés de nuestros estudiantes que les permitirá insertarse sin límite y que se interrelacionen con la comprensión, entonación y pronunciación del idioma

15. Limitaciones

15.1. Limitada capacitación a los docentes en el área de inglés.

15.2. Limitada apropiación y conocimiento de diversas estrategias de aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza-

aprendizaje y el desempeño de los estudiantes en el área de inglés.

153. Limitación geográfica en el sentido de que la institución educativa se encuentra alejada de la ciudad y existe muy poca comunicación en el idioma inglés.

154. Limitación económica en el sentido que los estudiantes no pueden comprarse un texto o un CD en inglés para apoyarse.

1.6. Formulación de hipótesis general y específica

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019.

1.6.2. Hipótesis específicas

a) El bingo influye significativamente en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

b) Los flash cards influyen significativamente en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

c) “Simon says” influyen significativamente en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

1.7. Variables

17.1. Variable independiente

Los juegos

Juegos es toda actividad que se realiza con fines recreativos o diversión que supone el disfrute de quienes lo practica. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso con el deporte.

17.2. Variable dependiente

Aprendizaje del inglés

El aprendizaje del inglés consiste en comprender el idioma extranjero a través del desarrollo de actividades que brinda la oportunidad de compartir en este mundo globalizado.

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

Cuadro 01

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos	Bingo	- Cartones de bingo - Instrucciones para jugar - Contenidos - (Números, ropas, letras)		Técnica: La Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Flash Cards	- Cartones de Flash Cards. - Instrucciones para jugar. - Contenidos (Acciones y Comandos, ropas, colores)		

	Simon Says	<ul style="list-style-type: none"> - Plantilla de texto - Instrucciones para jugar. - Contenidos (Uso de comandar y obedecer órdenes partes de la cara; uso de diversos verbos para comandar ordenes) 		
VARIABLE DEPENDIEN TE: Aprendizaje del Inglés	Auditivo	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha y elige (listen and choice). - Escucha y marca (Listen and mark) - Escucha y relaciona (Listen and match) - Escucha y elige (Listen and choice) 	<ul style="list-style-type: none"> -Inicio -Proceso -Logro Previsto -Logro destacado 	
	Visual	<ul style="list-style-type: none"> - Observa y elige (look at and choice) - Observa y completa (look at and complete) - Observa y relaciona (look at and match) 		
	Kinestésico	<ul style="list-style-type: none"> - Da Comandos u órdenes - Practica dando y recibiendo comandos u órdenes - Obedece comandos y órdenes 		

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel regional

Cruz, (2012), En su tesis titulada “Aplicación del programa actividades lúdicas para fortalecer los valores básicos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 012 Santa María del Valle _ Huánuco – 2012”, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco; llegó a esta conclusión: se cambió la actitud de los niños a través del programa de “actividades lúdicas”.

Evaristo, (2015) en su tesis “Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la i.e. 32004 “San Pedro” Huánuco”. Implementar los cómics en inglés como recurso didáctico en las sesiones de aprendizaje de los alumnos del 6to grado “A” de nivel primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro”, ya que el comic por su lenguaje visual y verbal, fue importante, así determinante

para que los alumnos abstraen y construyan el nuevo vocabulario, ya que el comic contenía vocabulario inglés que asociado con sus imágenes, fue de gran ayuda para que los alumnos logren el aprendizaje esperado, de adquirir nuevo vocabulario en forma significativa y entretenida. La aplicación de este recurso didáctico en las sesiones de aprendizaje de los alumnos, consistió en realizar las clases utilizando este recurso como material para el aprendizaje del vocabulario.

2.12. A nivel nacional

Arguedas, et al (2012). En su tesis titulada “Estrategias didácticas para desarrollar la competencia intercultural en el curso de inglés como lengua extranjera en las alumnas del segundo grado de secundaria sección 6 del Colegio Nacional de Mujeres Teresa González de Fanning”. Lima - (2012.), en la PUCP; llegó a la conclusión de que el idioma inglés desarrolla la competencia intercultural.

López, (2012). En su tesis titulada “El viejo y el mar”. Puesta en práctica de una estrategia didáctica en estudiantes de la Enseñanza del Inglés de la Sede del Pacífico. Lima – 2012, en la Universidad La Católica de Lima; llegó a la conclusión que la práctica del inglés en textos literarios es una estrategia adecuada.

Nelver, et.al (2007) en su tesis “Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de san Martín de Trujillo”. (2007) Es mostrar la eficiencia y utilidad de la técnica del juego de roles que es para mejorar la comprensión y producción oral en el

aprendizaje del idioma inglés en las clases regulares del nivel secundario, sin tener en cuenta la amplitud temporal o espacial de la clase, y considerando, más bien, que los profesores motivan a sus estudiantes a trabajar dentro de un aprendizaje cooperativo. Esta investigación está basada en el Enfoque Comunicativo, cuya principal arma es el contexto real, ese espacio donde las más asombrosas y fascinantes situaciones concretas son propuestas a los estudiantes como formas motivadoras para el trabajo escolar que garantizan una enseñanza aprendizaje eficaz. El taller de actuación, como eje del juego de roles, se llevó a cabo de acuerdo al soporte del marco teórico, el sentido del problema y los objetivos planteados. La muestra para este trabajo fue tomada del quinto grado de Secundaria del colegio Adventista José de San Martín, 13 alumnos como grupo control y 13 como experimental, respectivamente. De acuerdo a los tipos de variables, la investigación fue dirigida por los siguientes indicadores de evaluación: seguridad personal, expresión, fluidez, espontaneidad, uso del vocabulario, precisión y comprensión.

2.13. A nivel internacional

Castaño, (2010) En su tesis titulada “La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero” las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno y los introduce en los juegos como una estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa. Este trabajo tuvo como objetivo desarrollar una propuesta

pedagógica basadas en estrategias lúdicas - didácticas para el aprendizaje del inglés en los niños y niñas del primer grado. La población objeto fue un grupo de 36 niños y niñas que hacen parte del grado 1B de la jornada la tarde de la Institución Educativa Pueblo Nuevo. Las conclusiones destacan que el programa diseñado facilita la observación de conductas y avances de los niños, empleando el juego como eje del aprendizaje y como contribuye al aumento de los índices motivacionales de los estudiantes en el aprendizaje del inglés para propósitos específicos, así como el desempeño general de los mismos en la lengua extranjera.

Galuth, (2010) En su tesis titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del centro de desarrollo infantil Corazón de Jesús”, de la comunidad de Santa Rosa de totoras del cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el año lectivo 2010. Llegó a la conclusión: Concluimos, según los resultados obtenidos podemos decir que los padres de familia no conocen sobre las estrategias lúdicas.

González, (2007), En su tesis titulada “Estrategias metodológicas lúdicas para el aprendizaje de operaciones aritméticas dirigidas a niños con dificultades de aprendizaje en la etapa II etapa de educación básica”, en la Universidad Nacional Abierta; llegó a la conclusión: pues de acuerdo a la teoría consultada, los juegos son recursos valiosos para atender las diferencias individuales expresadas.

2.2. Bases teóricas conceptuales

2.2.1. Los juegos

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la variable independiente de la presente investigación son las siguientes: Friedrich Froebel, (2014) dice respecto a los juegos que la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda. Los juegos, permiten que los educandos desarrollen e incrementen acciones como relacionar, describir, crear alternativas, comprender, establece razones para validar o refutar, escuchar, dialogar, negociar, aceptar, diferenciar, entre otros el proceso comunicativo - científico, a través del cual se ha evidenciado el desarrollo de competencias comunicativas de tipo discursivo como interpretar, argumentar y proponer.

Gracias a que el juego y la creatividad son procesos muy relacionados, las personas vivencian sus experiencias lúdicas con una concentración y absorción total. La opción de jugar y crear ofrece a cada individuo la posibilidad de involucrarse en un proceso de elección, a través del cual puede y deben ya asumirse las

responsabilidades que lo conducen a actualizar sus potencialidades, para ser tan bueno(a) como pueda, atreverse, expresarse sinceramente; llegando a descubrir quién y cómo es realmente.

Jean Piaget, (2012) la posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material, asimismo, El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación. Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo.

De pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos – tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Importancia de los juegos

Lo natural en las personas y en especial en los niños y niñas es aprender jugando, por eso el valor del juego como instrumento de aprendizaje es indiscutible.

Hacer del proceso de aprendizaje mediante una actividad lúdica significa dotar de su condición natural a la construcción de aprendizajes. Crear un aprendizaje implica disfrutar, interesarse y querer crearlo, sin tensión y siguiendo el ritmo natural de desarrollo de cada uno.

Aprovechar la actividad lúdica para crear aprendizajes y dejar de lado escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales con las que se intenta forzar la creación de aprendizajes es una necesidad para fomentar el desarrollo sano de los niños y niñas.

El juego como recurso educativo

El juego es un fantástico recurso educativo que permite:

- a) Mantener el interés por el aprendizaje

- b) Mantener sin esfuerzo una actividad mental constante: creación, imaginación, exploración y fantasía.
- c) Favorecer el desarrollo global del niño: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, etc.
- d) Permite además hacer posible la educación de los aspectos emocionales: para una educación emocional se hace necesaria una vivencia de las mismas, se hace necesario hacer, para aprender a ser.

Modalidades

Las modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes: Juegos populares, de mesa, deportivos, Juegos de rol, videojuegos, Juegos para ejercitar la mente, Juegos de azar y probabilidad, Juegos educativos entre otros. Para el presente estudio se consideró los Juegos educativos dimensionados de la siguiente manera: siguientes:

a) El bingo

Concepto

Juego de azar semejante a la lotería en el que cada jugador debe completar los números de su cartón según van saliendo en el sorteo, y en el que gana el que antes completa todos. Otro concepto según la RAE 2019, establecimiento público donde se juega al bingo, en este caso se jugará en un salón de clases.

En el juego del bingo puede haber premios, el premio que gana el jugador que antes consigue completar los números de su cartón para Ganar debe cantar un "bingo" en voz alta. En este caso el premio para los estudiantes ganadores será la nota.

Cartones de bingo

Los cartones pueden comprarse o pueden prepararse dependiendo del objetivo del juego. Para el caso se ha preparado los cartones con números, ropas, alfabeto y otros de acuerdo a la temática. En el juego del bingo para indicar públicamente que se ha completado un cartón se tiene que cantar “Bingo” a fin de conocer quién es el ganador.

Instrucciones para jugar

Material: Hojas de lotería con números pequeños, ropas y las letras del abecedario

Bolsa con tarjetas de números, ropas o letras del abecedario en su interior.

Lápices de colores

Procedimiento

- Un estudiante voluntario reparte las hojas de bingo uno por estudiante.
- Se inicia el juego.
- Un estudiante diferente en cada turno saca y canta un número, una ropa o una letra del abecedario de la bolsa sin mostrar la tarjeta. La intención de no mostrar es que identifiquen el número, la ropa o las letras a partir de lo que ha escuchado.
- Los estudiantes van tachando los números, ropas o letras según van escuchando
- Gana el que termina de tachar los números, pero antes se comprueba para decir BINGO anotando en la pizarra todos los números cantados luego se lee en conjunto,
- Si es posible se repite otro juego más, pero con el mismo procedimiento. (<https://dle.rae.es/bingo>)

b) Los flash cards

Concepto

Los flash cards son unas tarjetas hechas específicamente para estudiar, en las que por una cara se pone el concepto o pregunta a estudiar y por la otra cara se pone la respuesta o el desarrollo.

RAE, (2019) flash cards, conocidas en español como tarjetas de aprendizaje, tarjetas educativas, tarjetas de estudio, tarjetas falsas, tarjetas de memorización o tarjetas mnemotécnicas son tarjetas que contienen palabras, imágenes, símbolos o números en uno o ambos lados y se usan para adquirir conocimientos al memorizar su contenido mediante el repaso espaciado del conjunto de tarjetas.

(<https://blog.educalive.com/como-estudiar-tarjetas-estudio-flashcards-ejemplos/>)

Cartones de flash cards.

Los cartones o fichas te servirán para sintetizar los conceptos más importantes que tengas que estudiar: definiciones, ejemplos, fórmulas, datos, fechas clave, normativa, etc. De esta forma, te servirán para detectar y sintetizar la información más importante, para memorizarla y para llevar a cabo repasos rápidos.

Estas tarjetas de estudio, al combinar textos con otros elementos visuales facilita la retención de información y hace que seamos más productivos a la hora de estudiar.

Instrucciones para jugar.

¿Cómo hacer tus propias flash cards?

Los flash cards son tarjetas con palabras, imágenes, símbolos o números usadas para que los estudiantes o adultos aprendan la lectura o reconocer objetos. Estas se usan ampliamente como un ejercicio de aprendizaje para ayudar a la memorización por medio de la repetición espaciadas, muy efectiva para los estudiantes de educación básica, media y superior.

Existen flash cards digitales o impresas. Pero también se puede elaborar uno mismo.

Pasos a seguir:

- Buscar imágenes de objetos, animales, personas, acciones que desees utilizar.
- Una vez seleccionado acomodar las márgenes del documento para imprimir.
- Se puede usar hojas o cartulina para que sean más resistentes y forrarlas con cinta de embalaje y listo.

Contenidos pueden ser números, dibujos, formas, motivos, palabras, etc.

c) **“Simon says”**

Concepto

Es un juego para jugar entre tres o más personas (a menudo, niños). Uno de los participantes es "Simón". Es decir, el que dirige la acción. Los demás deben hacer lo que Simón dice. El truco está en la frase mágica "Simón dice". Si dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente "salta", no deben saltar o quedarán eliminados también. En general, es el espíritu del mandato lo que importa, no las acciones; si se dice "Simón

dice que toques la punta del pie", el jugador debe intentar tocarse los dedos del pie. Lo que se pone en juego es la capacidad distinguir entre las órdenes válidas e inválidas, más que demostrar la capacidad física de cumplir. Es tarea de Simón conseguir que cada participante quede eliminado lo antes posible, y cada participante debe tratar de permanecer 'dentro' todo lo posible. El último en mantenerse en el juego gana (aunque el juego no se juega siempre hasta el final).

Instrucciones para jugar

Solo para recordarle: escuche los comandos con atención, pero sígalos solo si escucha el apéndice aleatorio (dice Simón) o lo descartarán. El ganador es el que cumplió todos los comandos correctamente y no se movió sin escuchar el apéndice.

Las reglas son bastante simples: escuche los comandos con atención, pero no los siga a menos que escuche la adición aleatoria que dice Simón o será despedido. El ganador es el que ha cumplido todos los comandos correctamente y no se movió sin escuchar el prefijo simón dice. (<https://manylex.com/word-games/simon-says-game/robot-simon-says.php>)

Contenidos (Uso de diversos verbos en imperativo para comandar y obedecer órdenes).

Uso frecuente de verbos en acción: Las oraciones establecidas con verbos de acción deben incluir una acción física o mental. Los verbos de acción qué se hace en la oración, qué es el movimiento o el sujeto. Los verbos de

acción también se denominan verbos dinámicos. Hay muchas acciones que se usan en inglés, los verbos de acción, a diferencia de los demás, indican el trabajo realizado en la oración, el lector da información sobre las acciones realizadas, especifica específicamente lo que hace el sujeto en la oración.

Algunos de los verbos de acción:

- comer
- trabajar
- dibujar
- dar
- caminar
- observar
- preguntar
- correr
- escribir
- escuchar
- hablar
- beber
- leer
- jugar
- limpiar
- bailar
- llorar
- gatear
- pelear
- reír
- manejar
- pensar
- cocinar

- escalar

(<https://englishgrammarhere.com/verbs/action-verbs-list-of-common-action-verbs-definition-and-examples/>)

222. Aprendizaje del Inglés

Piaget, J. (2013) sostiene que: El aprendizaje es definitivamente un proceso continuo de equilibrarían (adaptación, asimilación y acomodación) que se produce entre el sujeto cognoscente y el objeto por conocer.

La asimilación de las situaciones problemáticas demandara una acomodación para superar la misma y por ende para construir su aprendizaje.

El aprendizaje es adquirir información y conocimiento, es aumentar el propio patrimonio cultural (dimensión cognitiva); modificar las actitudes, las modalidades de comportamiento, la relación con los otros y con las cosas (dimensión comportamental); enriquecer las perspectivas propias o existentes y las capacidades operativas, acumular experiencias, extraer informaciones del ambiente en el que se vive y se actúa, asimilar y hacer propias determinadas formas de influencia, etc. Navarro (1998), define aprendizaje como un proceso de estructuras significativas. Relaciona el aprendizaje con la palabra conocer definido como comprensión del significado. De ahí que cuando existe una vacilación o duda en el aprendizaje no se ha comprendido plenamente. (p.13 -14).

El aprendizaje es un proceso que implica variedad de estructuras cognitivas y de aspectos psicológicos, ya que en dicho proceso serán motivados y predispuestos para adquirir varios, diversos

conocimientos que serán útiles a lo largo de la vida del ser humano.

Cuando hablamos de aprendizaje nos referimos a la macro capacidad que una persona tiene para interiorizar conocimientos que pueden ser de hechos, de conceptos, de principios, de valores y de actitudes. Una persona aprende más cuantas más herramientas cognitivas y afectivas desarrolle a lo largo de su vida. Cuanto más aprende decimos que una persona es “inteligente”.

Aprendizaje significativo

A medida que se avanza en edad, madurez, pero sobre todo en desarrollo cognitivo las personas somos capaces de construir, elaborar y relacionar conceptos que llegan a ser familiares, con ellos podemos interpretar el mundo con perspectiva crítica y creadora. Existen dos condiciones básicas para facilitar el aprendizaje significativo: en primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo y en segundo lugar, la disposición que la persona tiene para aprender

Aprendizaje del idioma inglés

Harmer, J. (2001) afirma que “el aprendizaje del idioma inglés se llevará a cabo ya que la abundante exposición en el uso del idioma y las muchas oportunidades para usarlo, son típicamente vitales ya que involucran en alumno el desarrollo de conocimiento y habilidad”.

Según el CNB (2016), el aprendizaje del inglés como la lengua internacional contribuye en el marco de la globalización a fortalecer en los estudiantes su competencia comunicativa para encontrar contacto así con otras personas que hablen esta lengua,

sea en su entorno o en otros. El conocimiento del inglés contribuye al acceso a la información producto de la investigación y la innovación permanente en diferentes áreas de la ciencia, la cultura y las tecnologías. Facilita la interculturalidad con otras realidades y contextos.

Por lo tanto, existen muchas razones para aprender el idioma inglés, la más principal sea porque es el idioma de comunicación del mundo. Hoy en día los estudiantes de diferentes edades aprenden este idioma con diferentes propósitos como: el deseo de hablar el inglés, con un propósito en específico o simplemente como en el colegio porque se encuentra en el diseño curricular. En cualquier forma, el aprendizaje del idioma inglés requiere el desarrollo de ciertas capacidades como menciona Muños, B. y Rivas, C. (2002), el estudio de una segunda lengua requiere del desarrollo de lo que se denominan “cuatro destrezas”: la expresión oral, la expresión escrita, la comprensión oral y la comprensión escrita. Es necesario mantener un equilibrio entre ellas para obtener una competencia lingüística adecuada.

Para comprender con mayor propiedad el aprendizaje mediante los estilos de aprendizaje es necesario conocer lo que es VAK preferencias (modelo de Blander y Grinder)

El estilo de aprendizaje VAK utiliza los tres principales receptores sensoriales: auditivo, visual y kinestésico (movimiento) para determinar el estilo dominante de aprendizaje. VAK se deriva del mundo del aprendizaje acelerado y está sobre el modelo más popular hoy en día debido a su simplicidad, sin embargo, su principal debilidad es que la investigación no lo soporta.

Esto es probablemente porque trata mas de una preferencia y no solo un estilo así mismo estima que una persona es auditiva 40%, visual 30% y kinestésico 30%.

En tal sentido para el presente estudio se ha dimensionado la variable dependiente de acuerdo a los siguientes estilos del aprendizaje:

a) Aprendizaje auditivo

Los estudiantes auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona, el auditivo necesita escuchar su grabación mental paso a paso. Los estudiantes auditivos al memorizar no pueden olvidarse ni una palabra porque no saben seguir. Ejemplo de sus acciones “En la misma onda...”, “vivir en armonía...”, “me suena a chino...”, “hacer oídos sordos...”, “dar nota.”, “una forma de hablar...”, “alto y claro...”

b) Aprendizaje visual

Entiende el mundo tal como lo ve, el aspecto de las cosas es más importante, transforma las palabras en imágenes y cuando imagina algo del futuro lo visualiza, son organizados, limpios siempre están controlando las cosas, la apariencia es importante. Ejemplo de sus acciones, “Ya veo lo que quiere decir...”, “tiene un punto ciego...”, “cuando vuelvas a ver todo esto te reirás...”, “esto dará algo de luz a la cuestión.”, “da color a tu visión...”, “tras la sombra de la duda...”, “el futuro aparece brillante...”, “el ojo de la mente...”.

c) Aprendizaje kinestésico

Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos a nuestro cuerpo, utilizamos para aprender deporte y otras actividades, es lento más que el auditivo y visual, es la memoria muscular lo que se aprende no se olvida, necesita moverse, se pasean o balancea cuando estudian para satisfacer esa necesitan, buscara cualquier excusa para moverse o levantarse. olvida ejemplo; Experimento de laboratorio o proyecto. Ejemplo de sus acciones “estaremos en contacto...”, “lo siento en el alma...”, “tener la carne de gallina...”, “romper el hielo...”, “quitarse un peso...”, “suave como un guante.”, “bases firmes...”, “Estudios sobre la lúdica, recalcan la importancia de jugar con objetos e ideas como parte del proceso de aprendizaje. El juego, es en realidad un “asunto serio” en la educación para la ciencia. Lleva al desarrollo de habilidades de observación y experimentación y a la comprobación de ideas; ofrece la oportunidad de descubrir por uno mismo la belleza de la naturaleza” (Palacios, 2005). Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, Nº 2, 275-298 (2007) Si bien el juego es una realización que no tiene finalidades externas, puede abordarse como medio para conseguir un fin, que no necesariamente sea conocido por quienes lo practican y que no sea de estricto cumplimiento. Sino que puede tomarse como “disculpa” para aprender, pero sin la presión de obtener determinados resultados, impidiendo así que los estudiantes lo encuentren como medio de fracaso. Debe ser visto más bien como una actividad de disfrute, donde use adecuadamente el tiempo y la energía para que elestudiante actúe y se desenvuelva con sus propias normas y reglas que por voluntad propia acepta y cumple.

2.3. Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas.

Vygotsky, (2010) determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su personalidad para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que la rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

Gardner, (2015) la teoría de las inteligencias múltiples, es un modelo de concepción de la mente. Para Gardner el desarrollo de algún tipo de inteligencia depende de tres factores: Factor Biológico, factor de la vida personal y factores culturales e históricos.

De esta manera las inteligencias no son algo que se puede ver o contar: son potenciales que se activan o no en función de los valores de una

cultura determinada; las oportunidades disponibles en esa cultura y de las decisiones tomadas por cada persona o su familia y otras personas.

Hasta la fecha, Howard Gardner y su equipo de la Universidad Harvard han identificado doce tipos distintos de inteligencia.

Lingüístico verbal: Consiste en la dominación del lenguaje.

Lógico matemática: Capacidad de conceptualizar las relaciones lógicas entre las acciones o los símbolos.

Visual espacial: Capacidad de reconocer objetos y hacerse una idea de sus características, sea como cuadros visuales.

Musical: Capacidad para poder producir una pieza musical.

Corporal kinestésica: Capacidad para coordinar movimientos corporales.

Interpersonal: Capacidad de la empatía, y de entender la elección de las amistades, pareja, etc.

Intrapersonal: Habilidad de conocerse a uno mismo, por ejemplo, sus sentimientos o pensamientos, etc.

Naturalista: Sensibilidad que muestran algunas personas hacia el mundo natural.

Emocional: Mezcla entre la interpersonal y la intrapersonal.

Existencial: Meditación de la existencia. Incluye el sentido de la vida y la muerte.

Creativa: Consiste en innovar y crear cosas nuevas.

Colaborativa: Capacidad de elegir la mejor opción para alcanzar una meta trabajando en equipo.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. **Ámbito**

Institución Educativa “Antonio Raimondi” que se encuentra en el distrito de La Morada, provincia de Marañón, región Huánuco.

3.2. **Población**

La población estuvo conformada por 162 estudiantes de 1° a 5° distribuidos como se muestra en la siguiente tabla.

Cuadro 02

Población de estudiantes 2019

POBLACION DE ESTUDIANTES DE LA I.E. “ANTONIO RAIMONDI” LA MORADA - MARAÑÓN - HUÁNUCO SEGÚN LA MATRICULA 2019															
1°				2°				3°				4°		5°	
A		B		A		B		A		B		A		A	
V	M	V	M	V	M	V	M	V	M	V	M	V	M	V	M
9	12	10	11	7	7	11	3	17	8	14	10	10	16	15	4
21		21		14		14		23		24		26		19	
42															
TOTAL														162	

Fuente: Nómina de estudiantes matriculados el año 2019.

3.3. Muestra

La muestra está conformada por 42 estudiantes de primer grado A y B que fueron seleccionados de manera no probalística, a criterio de la investigadora (Sanchez Carlessi, H. 2006).

Se consideró a los dos grupos por la similitud y las características similares relevantes para el estudio por lo tanto el Grupo Experimental está conformado por los estudiantes del primer grado "A" 21 estudiantes y el Grupo Control primer grado "B" 21 estudiantes. (Fuente de nómina 2019).

3.4. Nivel y Tipo de estudio

Nivel de estudio

Carrasco, (2009) en su obra Metodología de la Investigación Científica, según la manipulación de variables se utilizó el nivel de investigación experimental, con su variante cuasi experimental, luego de conocer del fenómeno o hecho que se investiga para predecir lo que ocurre en la investigación Cuantitativa

Tipo de estudio

Martínez, (2009) tomando como referencia los tipos de investigación que presenta en su obra Metodología de la Investigación, de acuerdo a los propósitos de la investigación y del problema que nos interesa determinar es de tipo aplicada.

3.5. Diseño de Investigación

Teniendo en cuenta la clasificación de los diseños experimentales de Hernández y Sampieri, (2003), corresponde a un diseño experimental con su variante cuasi experimental. Estos modelos se utilizan en casos

donde es difícil o casi imposible el control experimental riguroso y solo es posible alcanzar a manejar algunas fuentes que amenacen su validez tanto interna como externa.

El diseño de la investigación corresponde a dos grupos de trabajo, un grupo experimental (GE) y grupo control (GC), con la aplicación de un pre-test y post-test, cuyo diseño es.

Cuadro 03

Diseño de la investigación

Grupos	Pre-test	Tratamiento	Post-test
G.E. 1° A	O ₁	X	O ₃
G.C. 1° B	O ₂	---	O ₄

Donde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo control

X: Aplicación de juegos

O₁ y O₂: Pre-test

O₃ y O₄: Post-test

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1. Método

Es experimental, porque se fundamenta en el método científico y utiliza como procesos lógicos la inducción y la deducción. Consiste en realizar actividades con la finalidad de comprobar, demostrar o reproducir ciertos fenómenos hechos o principios en forma natural o artificial, de tal forma que permita establecer

experiencias para formular hipótesis que permitan a través del proceso científico conducir a generalizaciones científicas, que puedan verificarse en hechos concretos en la vida diaria.

3.6.2. Técnicas

La encuesta

Se utilizó la encuesta, esta técnica se aplicó a los participantes con el fin de indagar su opinión y obtener información necesaria para la investigación. Asimismo, esta técnica permitió obtener la información necesaria respecto a las variables de investigación, (Abanto, 2016, p. 49)

3.6.3. Instrumentos

El cuestionario

Se utilizó los cuestionarios este instrumento de recolección de información consiste en un conjunto de ítems respecto a las variables a medir. Estos instrumentos fueron congruentes con el planteamiento del problema y la hipótesis de investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 49). Se aplicó estos instrumentos para la medición de ambas variables de investigación antes, durante y después.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Para validar el instrumento se dio cumplimiento a la elaboración de una ficha de matriz de validez de contenido y validez de constructo.

La validez del instrumento se sometió a la opinión de expertos con relación al área objeto de estudio. En este sentido se hizo revisar las pruebas escritas de pre-test y post-test.

3.8. Procedimiento

El juego se aplicó al grupo experimental que fue conformado por los estudiantes del primer grado "A" 21 estudiantes durante 08 sesiones. Para iniciar este estudio se aplicó un pre-test y para finalizar se aplicó un post-test incluidas al grupo de control y experimental.

3.9. Tabulación y análisis de datos

Los análisis estadísticos se efectuaron utilizando el programa estadístico SPSS, que fue desarrollado en la Universidad de Chicago y es uno de los más difundidos actualmente por la gran cantidad de los estadísticos que contiene las herramientas para el procesamiento de todos los datos estadísticos encontrados en la investigación.

Los estadísticos que se utilizaron teniendo en cuenta las características de la muestra y el nivel de las variables fueron los siguientes:

La prueba T de Student para comparar las medias para entre los grupos de experimental y de control como grupos independientes en estricta relación con la prueba de hipótesis.

Todos los estadísticos que fueron necesarios se utilizaron para darle validez y confiabilidad a los instrumentos y pruebas que se construyeron (Alfa de Cronbach, Kaiser Meyer Olkin, Test de esfericidad de Bartlett, etc.).

3.10. Consideraciones éticas

El investigador educativo debe estar consciente de las responsabilidades que adquiere en función de los problemas que va a investigar, de las posibles consecuencias del proceso de desarrollo y los medios

que se eligen para lograr los propósitos (Olivé, 2003). En tal sentido es importante considerar la ética como principio importante a fin de no caer en plagio total o parcial.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

Tabla 01. Distribución de frecuencias de los aprendizajes en ambos grupos.

ESCALA DE CALIFICACIÓN		GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE-TEST		POST-TEST		PRE-TEST		POST-TEST	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
LITERAL	NUMÉRICA								
LOGRO DESTACADO	20 a 18	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	19,0
LOGRADO	17 a 14	0	0,0	1	4,8	0	0,0	17	81,0
PROCESO	13 a 11	2	9,5	2	9,5	2	9,5	0	0,0
INICIO	10 ó menos	19	90,5	18	85,7	19	90,5	0	0,0
TOTAL		21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Fuente: datos obtenidos de la matriz de datos. Diciembre 2019

Autor: Elaboración propia.

En la tabla 01 se observa que en el aprendizaje del idioma inglés los estudiantes del grupo control en el pre-test el 90,5% (19) obtuvieron una nota entre cero (0) y diez (10) se encontraban en inicio y el 9,5% (2) se encontraban en proceso; mientras que en el post-test el 85,7% (18) estaban en inicio, el 9,5% (2) estaban en proceso y sólo el 4,8% (1) estaba con el calificativo de logrado; en comparación con el grupo experimental en el pre-test el 90,5%(19) estaban en inicio y el 9,5% (2) estaban en proceso.

Mientras que en el post-test el 81% (17) estaban con el calificativo de logrado y el 19% (4) estaban con el calificativo de logro destacado.

Tabla 02. Resultados del logro de aprendizaje auditivo, visual, kinestésico, en ambos grupos de estudio, en el pre test y post test

PRUEBAS	GRUPO CONTROL			GRUPO EXPERIMENTAL		
	APRENDIZAJE AUDITIVO	APRENDIZAJE VISUAL	APRENDIZAJE KINESTÉSICO	APRENDIZAJE AUDITIVO	APRENDIZAJE VISUAL	APRENDIZAJE KINESTÉSICO
PRE -TEST	2,6	3,1	3,2	4,0	3,1	2,2
POST-TEST	2,9	3,5	2,9	6,1	4,8	4,5

Fuente: datos obtenidos de la matriz de datos. Elaboración: Propia

En la tabla 02, se observa los resultados de los promedios (numérico) del pre y post-test del grupo control donde se aplicaron el método tradicional, en el aprendizaje auditivo para el pre-test, los estudiantes de una nota promedio de (2,6), subieron a (2,9), mientras que en el aprendizaje visual de una nota promedio de (3,1) subieron a (3,5), y en el aprendizaje kinestésico de una nota de (3,2) bajaron a una nota de (2,9).

Además, se observa en la misma tabla los resultados del pre-test y post-test del grupo experimental donde se utilizó los juegos, en el aprendizaje auditivo de una nota de (4) subieron a una nota de (6,1), en el aprendizaje visual de una nota de (3,1) subieron a una nota de (4,8) y en el aprendizaje kinestésico de una nota de (2,2) subieron a una nota de (4,5).

4.2 Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis general

Ha: Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019

Ho: Los juegos no influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Para realizar esta prueba de hipótesis, primero se tiene que probar si los datos provienen de una distribución normal, para esto se plantea las siguientes hipótesis:

Ho: Los datos provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos no provienen de una distribución normal.

Se utilizó un nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Tabla 03. Prueba de normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra		DIFERENCIA
N		21
Parámetros normales ^{a,b}	Media	6,2381
	Desviación típica	2,56719
Diferencias más extremas	Absoluta	,251
	Positiva	,251
	Negativa	-,144
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,151
Sig. asintót. (bilateral)		0,141

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

En la tabla 03 de la prueba de la normalidad, se observa que el p valor de la diferencia del aprendizaje del inglés en grupo experimental menos grupo control en el post test es (0,141) es mayor que el nivel de significancia 0,05 por lo tanto se acepta la hipótesis nula Ho, y se concluye que los datos provienen de una distribución normal.

Tabla 04. Medidas estadísticas del aprendizaje del pre y post test en los grupos Control y experimental.

	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Media	desv. Estd	Media	desv. Estd
PRE TEST	8,7	1,3	9,1	1,3
POST TEST	9,1	1,2	15,3	2,1

Fuente: de la matriz de datos

En la tabla 04 se observa que en el post test la nota promedio en el grupo experimental 15,3 es mayor que la nota promedio del grupo control 9,1, por lo que se puede afirmar a simple vista que el uso de los juegos influye en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Pero se tiene que demostrar estadísticamente mediante una prueba de hipótesis.

Ho: $U_{GC} = U_{GE}$

Ha: $U_{GC} \neq U_{GE}$

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Se han asumido varianzas iguales	4,145	,048	11,708	40	0,000	-6,238	,533	-7,315	-5,161

No se han asumido varianzas iguales			11,708	32,489	0,000	-6,238	,533	-7,323	-5,153
--	--	--	--------	--------	-------	--------	------	--------	--------

Fuente: de la matriz de datos

En la tabla 05 se observa que el p-valor (0,000) es menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Hipótesis específica

Ha: El bingo influye significativamente en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Ho: El bingo no influye significativamente en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Para realizar esta prueba de hipótesis, primero se tiene que probar si los datos provienen de una distribución normal, para esto se plantea las siguientes hipótesis:

Ho: Los datos provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos no provienen de una distribución normal.

Se utilizó un nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Tabla 06: Prueba de la normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		DIFERENCIA
N		21
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3,14
	Desviación típica	1,740
	Absoluta	,260
Diferencias más extremas	Positiva	,168
	Negativa	-,260
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,193
Sig. asintót. (bilateral)		,116

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

En la tabla 06 de la prueba de la normalidad, se observa que el p valor para la diferencia del post test del aprendizaje auditivo grupo experimental menos el post test del aprendizaje auditivo del grupo control es 0,116 mayor que el nivel de significancia 0,05 por lo tanto se acepta la hipótesis nula H_0 , y se concluye que los datos provienen de una distribución normal.

Tabla 07. Medidas estadísticas del aprendizaje auditivo del pre y post test en los grupos Control y experimental.

	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Media	Desv. Estd	Media	Desv. Estándar
PRE TEST	2,6	0,7	4,0	0,8
POST TEST	2,9	1,1	6,0	1,5

Fuente: De la matriz de datos

Elaboración: Propia

En tabla 07 se observa que en el aprendizaje auditivo la nota promedio del post test del grupo experimental es (6,0) es mayor que la nota promedio del post test del grupo control (2,9), por lo que se puede afirmar a simple vista que el bingo influye en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019

Pero se tiene que demostrar estadísticamente mediante una prueba de hipótesis.

Ho: $UAA_{GC} = UAA_{GE}$

Ha: $UAA_{GC} \neq UAA_{GE}$

Tabla 08: Prueba de muestras independientes

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
PROMEDIO AUDITIVO	Se han asumido varianzas iguales	1,956	,170	-7,657	40	0,000	-3,143	,410	-3,972	-2,313
	No se han asumido varianzas iguales			-7,657	36,135	0,000	-3,143	,410	-3,975	-2,311

Fuente: de la matriz de datos

En la tabla 08 se observa un p-valor es 0,000, menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula, es decir, el bingo influye significativamente en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019

Ha: Los flash cards influyen significativamente en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Ho: Los flash cards no influyen significativamente en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Para realizar esta prueba de hipótesis, primero se tiene que probar si los datos provienen de una distribución normal, para esto se plantea las siguientes hipótesis:

Ho: Los datos provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos no provienen de una distribución normal.

Se utilizó un nivel de significancia $\alpha = 0,02$

Tabla 09.

Prueba de la normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra		DIFERENCIA
N		21
Parámetros normales ^{a,b}	Media	1,24
	Desviación típica	1,179
	Absoluta	,312
Diferencias más extremas	Positiva	,282
	Negativa	-,312
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,431
Sig. asintót. (bilateral)		0,033

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

En la tabla 09 de la prueba de la normalidad, se observa que la diferencia en el post test en el aprendizaje visual del grupo experimental y grupo control su p valor fue de (0,033) el cual es mayor que el nivel de significancia 0,02 por lo tanto se acepta la hipótesis nula Ho, y se concluye que los datos provienen

de una distribución normal.

Tabla 10. Medidas estadísticas del aprendizaje visual del pre y post test en los grupos Control y experimental.

	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Media	desv. Estd	Media	desv. Estd
PRE TEST	3,1	1,0	3,0	1,0
POST TEST	3,5	0,9	4,8	1,0

Fuente: De la matriz de datos
Elaboración: Propia

En tabla 10 se observa que en el aprendizaje visual la nota promedio en el grupo experimental es (4,8) es mayor que la nota promedio del grupo control (3,5), por lo que se puede afirmar a simple vista que los flash cards influyen en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Pero se tiene que demostrar estadísticamente mediante una prueba de hipótesis.

$$H_0: UAV_{GC} = UAV_{GE}$$

$$H_a: UAV_{GC} \neq UAV_{GE}$$

Tabla 11: Prueba de muestras independientes

Prueba de muestras independientes	
Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	Prueba T para la igualdad de medias

	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
PROM_VI SUAL	3,752	,060	4,286	40	0,000	-1,238	,289	-1,822	-,654
			4,286	39,33	0,000	-1,238	,289	-1,822	-,654

Fuente: de la matriz de datos

En la tabla 11 se observa que el p-valor es 0,000 el cual es menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, los flash cards influyen significativamente en la mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019

Ha: "Simon says" influyen significativamente en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019

Ho: "Simon says" no influyen significativamente en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019

Para realizar esta prueba de hipótesis, primero se tiene que probar si los datos provienen de una distribución normal, para esto se plantea las siguientes hipótesis:

Ho: Los datos provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos no provienen de una distribución normal.

Se utilizó un nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Tabla 12.

Prueba de la normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra			DIFERENCIA
N			21
Parámetros normales ^{a,b}	Media		1,62
	Desviación típica		1,627
	Absoluta		,259
Diferencias más extremas	Positiva		,217
	Negativa		-,259
Z de Kolmogorov-Smirnov			1,188
Sig. asintót. (bilateral)			0,119

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

En la tabla 12 de la prueba de normalidad, se observa que la diferencia en el post test, en el aprendizaje kinestésico del grupo experimental y grupo control su p valor fue de (0,119) el cual es mayor que el nivel de significancia 0,05 por lo tanto se acepta la hipótesis nula Ho, y se concluye que los datos provienen de una distribución normal.

Tabla 13. Medidas estadísticas del aprendizaje kinestésico del pre y post test en los grupos Control y experimental.

	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Media	desv. Estd	Media	desv. Estd
PRE TEST	3,2	1,0	2,2	0,6
POST TEST	2,9	1,0	4,5	1,2

Fuente: De la matriz de datos
Elaboración: Propia

En tabla 13 se observa que en el aprendizaje kinestésico la nota promedio en el grupo experimental es (4,5) es mayor que la nota promedio del grupo control (2,9), por lo que se puede afirmar a simple vista que el “Simon says” influyen en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019

Pero se tiene que demostrar estadísticamente mediante una prueba de hipótesis.

Ho: $UAK_{GC} = UAK_{GE}$

Ha: $UAV_{KC} \neq UAK_{GE}$

Tabla 14: Prueba de muestras independientes

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior	
PROMEDIO KENESTÉSICO	Se han asumido varianzas iguales	,055	,815	4,610	40	0,000	-1,619	,351	-2,329	-,909
	No se han asumido varianzas iguales			4,610	38,373	0,000	-1,619	,351	-2,330	-,908

Fuente: de la matriz de datos

En la tabla 14 se observa que el p-valor es 0,000 el cual es menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, el “Simon says” influyen significativamente en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañón, 2019

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN

A partir de los hallazgos encontrados en la tabla 01 se observa que en el aprendizaje del idioma inglés los estudiantes del grupo control en el pre test el 90,5% (19) obtuvieron una nota entre cero (0) y diez (10) se encontraban en inicio y el 9,5% (2) se encontraban en proceso; mientras que en el post test el 85,7% (18) estaban en inicio, el 9,5% (2) estaban en proceso y sólo el 4,8% (1) estaba con el calificativo de logrado; en comparación con el grupo experimental en el pre test el 90,5% (19) estaban en inicio y el 9,5% (2) estaban en proceso; mientras que en el post test el 81% (17) estaban con el calificativo de logrado y el 19% (4) estaban con el calificativo de logro destacado. Así mismo, en la tabla 05 se observa que el p-valor (0,000) es menor que el nivel de significancia 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019. En tal sentido Castaño, (2010) en su tesis titulada “La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero” tuvo como objetivo desarrollar una propuesta pedagógica basadas en estrategias lúdicas – didácticas para el aprendizaje del inglés en los niños de primer grado sus conclusiones fueron similares a lo que se ha logrado con el presente estudio, donde los niños, emplearon el juego como eje del aprendizaje y como esto

contribuye al aumento de los índices motivacionales de los estudiantes en el aprendizaje del inglés para propósitos específicos, así como el desempeño general de los mismos en la lengua extranjera, por lo tanto esto corrobora favorablemente el resultado del estudio desarrollado en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

Por otro lado también Nelver, et.al (2007) en su tesis “Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés demostró la eficiencia y utilidad de la técnica del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el aprendizaje del idioma inglés en las clases regulares, ese espacio donde las más asombrosas y fascinantes situaciones concretas son propuestas a los estudiantes como formas motivadoras para el trabajo escolar que garantizan una enseñanza - aprendizaje eficaz, lográndose los objetivos planteados y el incremento de la: seguridad personal, expresión, fluidez, espontaneidad, uso del vocabulario, precisión y comprensión de texto en inglés. En tal sentido cabe señalar que estos resultados son favorables al planteamiento de los objetivos propuesto en el presente trabajo de investigación que corrobora una vez más que las estrategias de aprendizaje muestran cambios favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

CONCLUSIONES

- a) Se determina de acuerdo a la tabla N° 01 el grupo experimental en el pre test logró 90,5% (19) estaban en inicio y el 9,5% (2) estaban en proceso; mientras que en el post test el 81% (17) estaban con el calificativo de logrado y el 19% (4) estaban con el calificativo de logro destacado, por lo tanto los juegos influyen significativa en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019.
- b) Se identifica la influencia del bingo en el aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019 como se muestra en la tabla N° 08.
- c) Se identifica la influencia de los flash cards en el aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019 como se puede apreciar en la tabla N° 11.
- d) Se identifica la influencia de “Simon says” en el aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Antonio Raimondi” de La Morada, Marañon, 2019 como se puede apreciar en la tabla N° 14.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

- a) Recomendamos a los directores y docentes del área de inglés, colegiado, redes, UGEL, DRE, deben dar la continuidad y sostenibilidad al usar los juegos como estrategia en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes de secundaria de las Instituciones Educativas de la región o el país con características similares al contexto de estudio.
- b) Recomendamos a los directores y docentes del área de inglés, colegiado, redes, UGEL, DRE, deben dar la continuidad y sostenibilidad al usar el juego del bingo en el aprendizaje auditivo del inglés porque influye significativamente en los estudiantes de secundaria de las Instituciones Educativas de la región o el país con características similares al contexto de estudio.
- c) Recomendamos a los directores y docentes del área de inglés, colegiado, redes, UGEL, DRE, deben dar la continuidad y sostenibilidad al usar los flash cards porque influyen en el aprendizaje visual del inglés en los estudiantes de secundaria de las Instituciones Educativas de la región o el país con características similares al contexto de estudio.
- d) Recomendamos a los directores y docentes del área de inglés, colegiado, redes, UGEL, DRE, deben dar la continuidad y sostenibilidad al usar el juego del “Simon says” identificó porque influye en el aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes de secundaria de las Instituciones Educativas de la región o el país con características similares al contexto de estudio.
- e) Finalmente recomendamos visitar el repositorio de la universidad Hermilio Valdizán a fin ir consultar la tesis a través de google académico como antecedente de futuras investigaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arguedas, et al (2012) tesis titulada “Estrategias didácticas para desarrollar la competencia intercultural en el curso de inglés como lengua extranjera, Colegio Nacional de Mujeres Teresa González de Fanning”. Lima - (2012.), en la PUCP;

Blander y Grinde, (2018) [PDF] uned.ac.cr. El modelo Bandler-Grinder de aprendizaje y la enseñanza en estudiantes costarricenses de décimo año.

Castaño, (2010) tesis titulada “La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero” las actividades lúdicas.

Cruz, (2012) tesis titulada “Aplicación del programa actividades lúdicas para fortalecer los valores básicos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 012 Santa María del Valle _ Huánuco.

DCN (2009), La importancia del idioma inglés como segunda lengua

Evaristo, (2015) tesis “Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la i.e. 32004 “San Pedro” Huánuco”.

Friedrich Froebel, (2014) texto los juegos en el nivel preescolar, aplicación de su pedagogía citado en Posada, 2014, p.27

Galuth, (2010) tesis titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del centro de desarrollo infantil Corazón de Jesús”, de la comunidad de Santa Rosa de totoras del cantón San Miguel, provincia Bolívar,

Gardner, (2015) La Teoría de las Inteligencias Múltiples por Howard Gardner el año 1983 por BN Vivas.

González, (2007) tesis titulada “Estrategia metodológicas lúdicas para el aprendizaje de operaciones aritméticas dirigidas a niños con dificultades de aprendizaje en la etapa II etapa de educación básica”, en la Universidad Nacional Abierta.

Harmer, J. (2011) “el aprendizaje del idioma inglés” citado por AF Castellano Inga, D Ninapaytan Flores... - 2014 - repositorio.une.edu.pe Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2011. Page 19.

Hernández y Sampieri, (2013) Diseño experimental FA Gómez-Hernández, All Sampieri... 2013 - medigraphic.com

Jean Piaget, (2012) El juego como una simple asimilación funcional o reproductiva. n. 23. Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. Educación y ciencia - núm 15 . año 2012 • Pág. 23 - 33

López, (2012) tesis titulada “El viejo y el mar”. Puesta en práctica de una estrategia didáctica en estudiantes de la Enseñanza del Inglés de la Sede del Pacífico. Lima - 2012, en la Universidad La Católica de Lima

Muños, B. y Rivas, C. (2012), PDF] MJ Muñoz-Rivas, S Agustín - Psicología conductual, 2015 - disponible en behavioralpsycho.com. Recuperado el 30 de noviembre de 2020

Nelver, et.al (2007) tesis “Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de educación secundaria del colegio particular adventista José de san Martín de Trujillo”, Perú.

Palacios, (2055). Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, Nº 2, 275-298.

RAE 2019, Diccionario virtual de la Real Academia Española.

S Chavarría, T Bermúdez, N Villalobos... - UNED Research ..., 2012 – disponible en investiga.uned.ac.cr. Recuperado el 12 de noviembre de 2020.

Sánchez Carlessi, H. (2016). Metodología de la Investigación. Perú · Universidad San Cristóbal Libros ...www.sancristoballibros.com › autor › Hugo-Sánchez-car...

Vygotsky, (2010) Artículos académicos para vygotsky I. (2010). pensamiento y lenguaje. Madrid Paidós. Pág. 56 - 76.

WEB GRAFIA

El bongo disponible en (<https://dle.rae.es/bingo>) Recuperado el 28 de noviembre de 2020

El flash card disponible en .(<https://blog.educalive.com/como-estudiar-tarjetas-estudio-flashcards-ejemplos/>) Recuperado el 28 de noviembre de 2020

Simon Says disponible en (<https://manylex.com/word-games/simon-says-ame/robot-simon-says.php>) Recuperado el 28 de noviembre de 2020.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	ESCALA DE VALORACIÓN	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influye los juegos en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de los juegos en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019.</p>	<p>V. I.</p> <p>Los juegos</p> <p>(El Bingo, Flash Cards y "Simon Says")</p>	<p>a) Planificación</p> <p>b) Aplicación</p> <p>c) Evaluación</p>	<p>- Implementación inicial</p> <p>- Implementación parcial</p> <p>- Implementada</p>	<p>NIVEL: Experimental</p> <p>DISEÑO DE ESTUDIO</p> <p>Cuasi experimental</p> <p>GE: O₁ ___ X ___ O₃</p> <p>GC: O₂ ___ O₄</p> <p>Dónde:</p> <p>GE =Grupo Experimental</p> <p>GC= Grupo de Control</p> <p>X = Variable (Los juegos)</p> <p>O₁ y O₂ =Pre test</p> <p>O₃ y O₄ =Post test</p> <p>POBLACIÓN</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>a) ¿Cómo influye el bingo en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019?</p> <p>b) ¿Cómo influye los flash Cards en la mejora del</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>a) Identificar la influencia del bingo en el aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019.</p> <p>b) Identificar la influencia de los flash cards en el aprendizaje visual del in-</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>a) El bingo influye significativamente en la mejora del aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañón, 2019.</p> <p>b) Los flash cards influyen significativamente en la</p>	<p>V. D.</p> <p>Aprendizaje del Inglés</p>	<p>a) Aprendizaje Auditivo</p> <p>b) Aprendizaje Visual</p>	<p>- Inicio</p> <p>- Proceso</p> <p>- Logro previsto</p> <p>- Logro destacado</p>	<p>Dónde:</p> <p>GE =Grupo Experimental</p> <p>GC= Grupo de Control</p> <p>X = Variable (Los juegos)</p> <p>O₁ y O₂ =Pre test</p> <p>O₃ y O₄ =Post test</p> <p>POBLACIÓN</p>

<p>aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019?</p> <p>c) ¿Cómo influye "Simon says" en la mejora del aprendizaje kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019?</p>	<p>glés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon 2019.</p> <p>c) Identificar la influencia de "Simon says" en el aprendizaje Kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019.</p>	<p>mejora del aprendizaje visual del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019</p> <p>c) "Simon says" influye significativamente en la mejora del aprendizaje Kinestésico del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Antonio Raimondi" de La Morada, Marañon, 2019</p>		<p>c) Aprendizaje Kinestésico</p>		<p>162 estudiantes de 1° a 5° secundaria.</p> <p>MUESTRA</p> <p>42 estudiantes del primer grado (Secciones A y B)</p> <p>MUESTREO</p> <p>No probabilístico</p> <p>TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>TÉCNICA:</p> <p>La encuesta</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>El cuestionario</p> <p>TÉCNICA DE ANÁLISIS Y PROCESOS</p> <p>Se procesara a través de:</p> <p>SPSS versión 22</p> <p>TÉCNICA DE ANÁLISIS ESTADÍSTICO:</p> <p>Promedio media y desviación estándar.</p> <p>PRUEBA DE HIPÓTESIS:</p> <p>T de Student y todos los estadísticos que sean necesarios para darle</p>
---	---	---	--	-----------------------------------	--	--

						validez y confiabilidad a los instrumentos (Alfa de Cronbach, Kaiser Meyer Olkin, Test de esfericidad de Bartlett, etc.)
--	--	--	--	--	--	--



"Año de la Universalización de la Salud"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN N° 0355-2020-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 26 de febrero de 2020

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Oficio N° 0097-2020-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 24/02/20, la Directora de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite la solicitud de los estudiantes Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON, del Programa de Segunda Especialidad Profesional con Mención en Idioma Extranjero-Inglés, quien solicita designación de asesor y propone al Mg. Teófilo FERNANDEZ SANTA CRUZ de la tesis colectiva titulada: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019;

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, es pertinente atender lo solicitado por el estudiante Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON, con Mención en Idioma Extranjero-Inglés, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° DESIGNAR al Mg. Teófilo FERNANDEZ SANTA CRUZ, como Asesor de Tesis colectiva titulada: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019, presentada por los estudiantes Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON, del Programa de Segunda Especialidad Profesional con Mención en Idioma Extranjero-Inglés, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° DAR A CONOCER la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



[Firma]
Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

C.c.-
Asesor/Interesados/Archivo



“Año de la Universalización de la Salud”

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN N° 0025-2020-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 13 de setiembre de 2020.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que con Oficio N° 0076-2020-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 11/09/20, del Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación, quienes emiten opinión favorable para la aprobación del Proyecto de Tesis titulada: **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019**, presentada por los exalumnos **Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON** de Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero - Inglés**, cumplimiento al Artículo 8° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional;

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° APROBAR** el Proyecto de Tesis colectiva Titulada: **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019**, presentada por los exalumnos: **Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero - Inglés**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° AUTORIZAR** a los tesisistas **Felix HERRERA HUACACHINO y Madeleni ROMAN CHACON** desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 11° del Reglamento de Titulación de la Segunda Especialidad Profesional.
- 3° DAR A CONOCER** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Dr. Pio Trujillo Atapoma
Decano (e)

Distribución:
Interesados/Archivo



I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA
PERSEVERANTE Y EXITOSO
CODIGO MODULAR PRIMARIA 1043157 - SECUNDARIA 0575977



"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA (e) DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI LA MORADA, MARAÑÓN - HUANUCO SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, los docentes: **Madeleni ROMAN CHACON** y **Felix HERRERA HUACACHINO** han desarrollado el trabajo de investigación, con los alumnos del 1 "A" y 1 "B", control B de educación secundaria en esta I.E. denominado **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019**

Se expide la presente a solicitud de los interesados para los fines que crea conveniente

La Morada, 4 de marzo del 2020



Lic. Marlene M. MENDOZA JUSTO
DIRECTORA (e)

CONSENTIMIENTO CONFIRMADO

Los padres, madres y/o tutores de los estudiante...^{1º} "A" nivel secundario de la I.E. Antonio Raimondi - La Morada, dan consentimiento para realizar el trabajo de investigación.

1. Roberto Ramirez Lozano DNE 00104647 *Ramirez*
2. Rocio CHUQUIRUNA LOZANO DNI 43545361 *Ruff*
3. Ana Rosari Gatica Minaya DNI 41838145 *J*
4. Sara Sanchez de Pareja DNI 22981690 *Susana*
5. Snador Edgar Reynoso Cuera 80296913 *Edgar*
6. Emegilda Carrillo Bartolome 45790378 *Edna*
7. Zaida Garcia Calera 43410123 *Zaida*
8. Maria Magaly Mera Calderon 45362354 *Mera*
9. Santos Guevara Toro 80217200 *Santos*
10. Ida Ferrer Julucama 45684508 *Ferrer*
11. Casilda Tafur Maro 01140651 *Tafur*
12. Doris Carreras Alarcon 44388761 *Doris*
13. Fritza Peña Bustamante 48151363 *Peña*
14. Cipriano Collantes Flores 80513213 *Cipriano*
15. Sandra Vasquez Segura 43528015 *Sandra*
16. Elizabeth Herrera Ambrosio 76596125 *Elizabeth*
17. Maribel Nacari Quinte 0969519 *Maribel*
18. Jakeline Barrveta Tiburcio 23168583 *Jakeline*
19. Epifanio Rivera Rojas 43821317 *Epifanio*
20. Luis Lozano Doria 43153962 *Luis*
21. Maria Vasquez Lino 45217605 *Maria*

La Morada, 15 mayo, 2019



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se genera ingresando uso de la Nomenclatura del aplicativo informático SIGAIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://bit.ly/matrícula-2019>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica															
Código	Nombre de la DRE - UGEL	Número y/o Nombre	Código Modular	Característica ⁽¹⁾	Gestión ⁽²⁾	Inicio	Fin	POD	Provincia	Departamento	Dirección	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾													
10000000009	UGEL Marañón	0517519777	00432	7	Programa ⁽³⁾	11/03/2019	27/12/2019	-	MARAÑÓN	RUANAUCO	LA MORADA	Número y/o Nombre - RUIRD													
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante				Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾														
		Apellido	Nombre	Succion ⁽⁵⁾ (Solo Inicial)	Día	Mes	Año	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO		Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO									
1	D.N.I. 6.0.1.8.6.0.1.0	ALANIA	CARRILLO, Rusbel Dany		04	02	2007	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI	
2	D.N.I. 7.5.7.3.4.7.1.4	ARCA	FIERRO, Yesica		03	04	2005	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
3	D.N.I. 6.2.6.7.1.4.5.1	ARCE	TAFUR, Maycol		03	08	2005	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
4	D.N.I. 6.1.6.1.1.6.9.8	BAZAN	VASQUEZ, Angel Gabriel		14	06	2005	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
5	D.N.I. 6.0.4.4.7.2.5.0	BENAMICIO	GARCIA, Yosicy		06	06	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
6	D.N.I. 6.0.1.5.4.7.5.0	COLLANTES	YLATOMA, Ariel Omar		27	02	2006	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	SI	0	8	2	8	1	9	2	049 IMACULADA CONCEPCION
7	D.N.I. 6.0.1.8.6.0.1.4	DIAZ	CORRALES, Kate Sharrt		09	05	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
8	D.N.I. 6.0.4.9.0.16.5.3	GUEVARA	VASQUEZ, Alexander Eulises		02	06	2007	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
9	D.N.I. 6.0.1.8.6.0.1.1	HERRERA	AMBROCIO, Nahomi		16	04	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
10	D.N.I. 6.1.1.0.5.2.6.3	HUAMAN	NACARI, Manuel Isaias		15	10	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
11	D.N.I. 6.0.0.7.3.8.9.1	LOZANG	CARRILLO, Zuleyma Yeli		15	10	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
12	D.N.I. 7.2.5.8.1.5.5.7	RAMIREZ	LINO, Vekhan Jacob		22	03	2005	H	I	P	NO	SI	C	NO	P	SI	SI	0	3	0	2	4	8	8	0433 LUISA ALTAGA DONAZALES
13	D.N.I. 6.0.7.2.0.16.4.7	REQUEJO	GUEVARA, Jessica Maydith		07	01	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
14	D.N.I. 6.0.4.9.0.7.7.7	REYNOSO	AVILA, Diego Edgar		23	03	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
15	D.N.I. 7.0.6.3.7.1.5.0	RIVERA	CHUQUIRUNA, Ammie Jafelbi		12	03	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
16	D.N.I. 6.0.7.3.3.8.0.9	RIVERA	DAMACIO, Ana		05	07	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
17	D.N.I. 6.1.0.3.8.7.4.3	SANCHEZ	PAREJA, Jhader Molases		19	04	2007	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
18	D.N.I. 6.1.0.0.6.3.5.8	SERAPIO	BARRUETA, Dafne Jada		22	02	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	0	6	0	2	8	8	33196	
19	D.N.I. 6.0.8.3.1.6.2.9	TANCHIVA	GATICA, Geyko Rosario		18	08	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI
20	D.N.I. 6.0.9.1.5.9.6.8	TORRES	MERA, Tatiana Alejandra		11	11	2006	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	0	4	7	1	1	0	32726	
21	D.N.I. 6.2.9.4.8.5.0.6	TUESTA	PEÑA, Angely Ciblo		06	08	2006	M	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	SI	1	0	4	3	1	5	7	ANTONIO RAMONDI

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/BE (N4) Inicial (P4) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA (N4) Inicial (P4) Primaria (SEC) Secundaria
 (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa
 (E) Educ. Especial
 En caso de E. Inicial regular Edad (9, 1, 3, 4, 5)
 En caso de EBA, Ciclo 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

ANEXO 2



I.E. "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑÓN, HUÁNUCO
PRE TEST

Área: Inglés

Grado: Secundaria

Sección:

Fecha:

Apellidos y Nombres:

I. APRENDIZAJE AUDITIVO (08 puntos)

1. Escucha y elige (listen and choice)

1. My father is _____ years old.

- a) Twenty-eighth b) Thirty-three c) Thirty-five

2. I play soccer on _____

- a) Sunday b) Tuesday c) Thursday

2. Escucha y marca (Listen and mark)

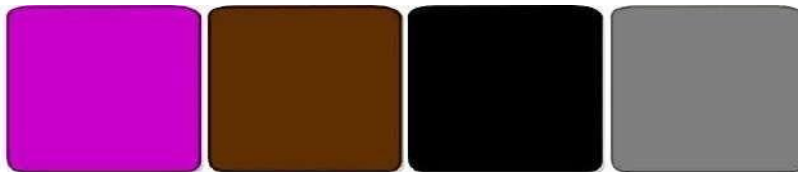
1. What is your name?

- a) Jane b) Kate c) George

2. What color is the backpack?

- a) White b) Gray c) Pink

3. Escucha y relaciona (Listen and match)



- a) Brown b) Green c) Red

4. Escucha y elige (Listen and choice)





I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑON, HUÁNUCO

II. APRENDIZAJE VISUAL (06 puntos)

1. Observa y elegi the acción correcta (look at and choice correct action)



a) Write

b) Cook

c) Drink

2. Observa y complete the idea (look at and complete)

1) ___ O ___ E ___ O ___ K



a)



b)



c)

3. Observa y match (look at and Compare)



a) Yellow eyes



b) Sky blue eyes



c) Purple eyes



I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑON, HUÁNUCO

III. APRENDIZAJE KINESTÉSICO (06 puntos)

1. Marca la actividad que indica orden o mandato (Action commands and mark).



. a



.b

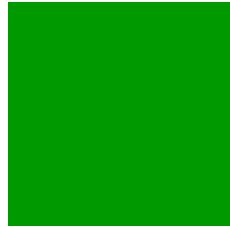


.c

2. Marca la actividad que indica orden o mandato (Action commands and mark).



a



b



c

3. Observa y escribe una de las partes de la cara. (look at and write one face part).





I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑON, HUÁNUCO

VALORACIÓN	CALIFICACION	PUNTOS
INICIO	C	0 -10
PROCESO	B	11 – 13
LOGRO PREVISTO	A	14 – 17
LOGRO DESTACADO	AD	18- 20



I.E. "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑÓN, HUÁNUCO
POST TEST

Área: Inglés

Grado: Secundaria

Sección:

Fecha:

Apellidos y Nombres:

I. APRENDIZAJE AUDITIVO (08 puntos)

1. Escucha y elige (listen and choice)

1. My father is _____ years old.

- a) Twenty-eighth b) Thirty-three c) Thirty-five

2. I play soccer on _____

- a) Sunday b) Tuesday c) Thursday

2. Escucha y marca (Listen and mark)

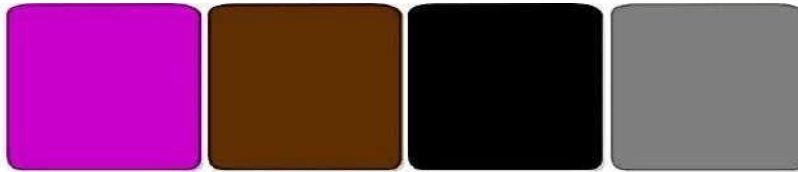
1. What is your name?

- a) Jane b) Kate c) George

2. What color is the backpack?

- a) White b) Gray c) Pink

3. Escucha y relaciona (Listen and match)



- a) Brown b) Green c) Red

4. Escucha y elige (Listen and choice)





I.E. "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑÓN, HUÁNUCO

II. APRENDIZAJE VISUAL (06 puntos)

1. Observa y elegi the acción correcta (look at and choice correct action)



a) Write

b) Cook

c) Drink

2. Observa y complete the idea (look at and complete)

1) ___ O ___ E ___ O ___ K



a)



b)



c)

3. Observa y match (look at and Compare)



a) Yellow eyes



b) Sky blue eyes



c) Purple eyes



I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑON, HUÁNUCO

III. APRENDIZAJE KINESTÉSICO (06 puntos)

1. Marca la actividad que indica orden o mandato (Action commands and mark).



. a



.b

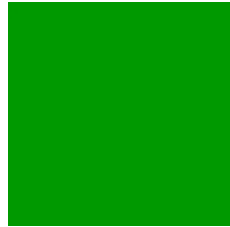


.c

2. Marca la actividad que indica orden o mandato (Action commands and mark).



a



b



c

3. Observa y escribe una de las partes de la cara. (look at and write one face part).





I.E "ANTONIO RAIMONDI" LA MORADA MARAÑON, HUÁNUCO

VALORACIÓN	CALIFICACION	PUNTOS
INICIO	C	0 -10
PROCESO	B	11 – 13
LOGRO PREVISTO	A	14 – 17
LOGRO DESTACADO	AD	18- 20

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo LUZBEL AIDA CÓRDOVA MARTÍNEZ
con DNI N° 20695951 Licenciada en la especialidad de Inglés y Lengua.
Ostento el grado de Doctora en Ciencias de la Educación y ejerzo
la carrera profesional en la Universidad Daniel Alcides Carrión Filial Yanahuanca
Pasco.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el
instrumento CUESTIONARIO que será aplicado en el mes de junio 2019 a julio
2019, en el desarrollo de la investigación de los investigadores.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apre-
ciaciones

EVALUACION DE INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	VALORES			
		1	2	3	4
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.				X
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.				X
3	El instrumento guarda solución con los objetivos propuestos en la investigación.				X
4	El instrumento facilita la comprobación de hipótesis que se plantea en la investigación.				X
5	Los indicadores son los correctos para cada dimensión.				X
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión.				X
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información.				X

1 = Deficiente 2 = Regular 3= Bueno 4 = Excelente.

Observaciones:

Ninguna.


Dra. Luzbel Aída Córdova Martínez
DNI 20695951
DOCENTE
Válido solo para este documento

Huánuco, mayo del 2019

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo CÉSAR FIDEL LINDO PIZARRO, con DNI N° 23010855 especialidad en Estadística Ostento el grado de Maestro en ciencias - Mención: Estadística y ejerzo la carrera profesional en la UNIVERSIDAD NACIONAL AGRARIA DE LA SELVA

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento CUESTIONARIO que será aplicado en el mes de junio 2019 a julio 2019, en el desarrollo de la investigación de los investigadores.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

EVALUACION DE INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	VALORES			
		1	2	3	4
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.			X	
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.				X
3	El instrumento guarda solución con los objetivos propuestos en la investigación.			X	
4	El instrumento facilita la comprobación de hipótesis que se plantea en la investigación.			X	
5	Los indicadores son los correctos para dimensión.				X
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión.				X
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información.				

1 = Deficiente 2 = Regular 3 = Bueno 4 = Excelente.

Observaciones:

.....
.....



CESAR LINDO P.

Huánuco, mayo del 2019

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo, Karin Marleny Martinez Roman, con DNI N° 04222245 especialidad en Biología y Química, ostento el grado de Magister en Investigación y Docencia Superior y ejerzo la carrera profesional en Educación Secundaria.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento CUESTIONARIO que será aplicado en el mes de junio 2019 a julio 2019, en el desarrollo de la investigación de los investigadores.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

EVALUACION DE INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	VALORES			
		1	2	3	4
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.				x
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.		x		
3	El instrumento guarda relación con los objetivos propuestos en la investigación.				x
4	El instrumento facilita la comprobación de hipótesis que se plantea en la investigación.			x	
5	Los indicadores son los correctos para cada dimensión.				
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión.			x	
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información.			x	

1 = Deficiente 2 = Regular 3 = Bueno 4 = Excelente.

Observaciones:

1. Se sugiere formular mayor cantidad de preguntas (ítems) en cada dimensión, a mayor datos mayor confiabilidad.
2. Disminuir el puntaje de las dimensiones para poder incrementar las preguntas y mantener la nota vigesimal.

Huánuco, mayo del 2019


Mg. Karin M. Martinez Roman
DOCENTE
CPPe N° 0205631

UNIDAD DIDACTICA 04

TITULO DE LA UNIDAD	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”
----------------------------	---------------------------------

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p style="color: #0070C0; margin: 0;">SE COMUNICA ORAL- MENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EX- TRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información de textos orales ● Infiere e interpreta información de texto orales ● Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto. Integra la información cuando es dicha en distintos momentos. ▪ Deduce información señalando características de seres. Deduce el significado de palabras, frases y expresiones de mediana complejidad en contexto. Ejemplo: Verb to be; wh-questions — what, how and where. Deduce, también, el significado de la relación lógica de adición (and) y jerárquicas como la idea principal, en textos orales en inglés. ▪ Explica el tema y el propósito comunicativo. Distingue lo relevante de lo complementario vinculando el texto con su experiencia a partir de recursos verbales, no verbales y paraverbales para construir el sentido del texto oral en inglés. ▪ Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro y los modos culturales, y considerando el tipo de texto, el contexto y el propósito. Ejemplo: Intercambiar información personal. ▪ Expresa sus ideas y emociones en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel, organizándolas para establecer la relación lógica de adición, y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado (numbers, clothes, letters) ▪ Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual para enfatizar lo que dice. Ajusta el volumen y la entonación con pronunciación adecuada apoyándose en material concreto y audiovisual. ▪ Participa en diversas situaciones comunicativas alternando los roles de hablante y oyente para preguntar, responder y explicar, y para complementar ideas y hacer comentarios relevantes en inglés con vocabulario cotidiano (numbers, clothes, letters) y pertinente. Respeta los modos de cortesía según el contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Check list ▪ Observation list ▪ List cotejo

<p>contexto del texto oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opina en inglés como hablante y oyente sobre el contenido y el propósito comunicativo del texto oral, y sobre las intenciones de los interlocutores a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve. 		
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos escrito. • Infiere e interpreta información de texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica información explícita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen algunos elementos complejos en su estructura y vocabulario cotidiano, en diversos tipos de textos escritos en inglés. (Acciones y comandos, ropas, colores) ▪ Deduce diversas relaciones lógicas de adición (and), así como jerárquicas (ideas principales) en textos escritos en inglés a partir de información explícita e implícita. Señala las características de seres y el significado de palabras, frases y expresiones en contexto. ▪ Explica el tema y el propósito comunicativo. Ejemplo: Intercambiar información personal. Distingue lo relevante de lo complementario vinculando el texto con su experiencia para construir el sentido del texto escrito en inglés relacionándolo con su experiencia, sus conocimientos y con otros textos. ▪ Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido y organización del texto escrito en inglés, así como sobre el propósito comunicativo y la intención del autor a partir de su experiencia y contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación 	
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecua el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa considerando el tipo textual, algunas características de género discursivo, el formato, el soporte y el propósito. Ejemplo: intercambiar información personal. ▪ Produce textos escritos en inglés entorno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo a su nivel. Los organiza estableciendo la relación lógica de adición (and) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado (actions and commands, face and verbs). ▪ Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales de mediana complejidad que le dan claridad y sentido al texto. Ejemplo: verb To Be; Wh – questions, what, how and where. Usa recursos textuales para aclarar y reforzar sentidos en el texto. ▪ Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales y ortográficos y las características de tipos textuales y géneros discursivos, así como otras convenciones vinculadas con el lenguaje escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación 	

contexto del texto escrito.			
-----------------------------	--	--	--

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias 	<ul style="list-style-type: none"> Empatía

Vinculación con las competencias de otras áreas	
<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic 	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.
<ul style="list-style-type: none"> Gestiona su aprendizaje de manera autónoma 	

SITUACION SIGNIFICATIVA

Los estudiantes de la I.E. “Antonio Raimondi” del de 1° grado de secundaria, están iniciando el aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario y muestran dificultad para interactuar entre ellos por sí solos puesto que muestran apatía por sus compañeros con aprendizaje lento y prefieren trabajar entre los más hábiles. Por ende, los estudiantes deberán interactuar todos sus compañeros brindando información acerca de la actividad para fomentar el aprendizaje a través de lo auditivo, visual y kinestésico y su disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

¿Qué conocimientos necesitarán los estudiantes para brindar intercambiar información?

¿Qué comportamientos evidenciarán los estudiantes para cumplir con lo propuesto?

SECUENCIA DIDACTICA ORGANIZADA EN SECUENCIA DE SESIONES

Sesión 1	Sesión 2
Los estudiantes escuchan el audio de los números en un reproductor de audios para luego jugar el bingo en cartones donde ellos identificarán el sonido para marcar en el cartón según las reglas del juego. Los estudiantes dan su punto de vista	Los estudiantes escuchan un audio de las ropas en un reproductor para luego jugar el bingo en cartones donde los estudiantes identificarán el sonido para marcar en el cartón según las reglas del juego. Los estudiantes participarán en este bingo.

Sesión 3	Sesión 4
Los estudiantes escuchan un audio de las letras del alphabet en un reproductor para luego jugar el bingo en cartones donde los estudiantes identificarán el sonido para marcar en el carton según la reglas del juego. Los estudiantes participaran en forma personalizada	Los estudiantes observan las acciones y comandos en clase en los flash card , leen para luego realizan estas acciones con sus pares. Los estudiantes opinan sobre este actividad.
Sesión 5	Sesión 6
Los estudiantes observan flash card de ropas, leen para luego enlazar imagen y palabra. Los estudiantes opinan sobre este actividad	Los estudiantes observan flash card de colores , leen para luego enlazar imagen y palabra. Los estudiantes opinan sobre este actividad
Sesión 7	Sesión 8
Los estudiantes escuchan palabras comandos y obedecen para identificar las partes de la cara, luego dibujan el rostro en un material a su alcance. Los estudiantes opinan sobre lo que han aprendido	Los estudiantes escuchan diversos verbos para realizar de acuerdo a lo indicado se movilizan luego redactan y/o dibujan en su material disponible. Los estudiantes opinan sobre lo que han aprendido

MATERIALES

Materiales educativos	Espacios educativos
<ul style="list-style-type: none"> a. Hojas de aplicación– b. Papelotes y plumones c. Flashcards, d. Carton de bingos e. Diccionario 	<p>Aula</p> <p>Patio</p>

Hey There!

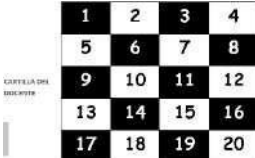
Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	01
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Escuchen e identifiquen los números cardinales en el bingo los estudiantes a través de los audios.

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p><small>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</small></p> <ul style="list-style-type: none"> Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p>Expresa sus ideas y emociones en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel, organizándolas para establecer la relación lógica de adición, y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado (numbers, clothes, letters)</p>	<p>Escuchan e identifiquen los números cardinales en las actividades propuestas</p>	<p>Observación List cotejo</p>

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
<p>Orientación al bien común.</p>	<p>Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias</p>	<p>Empatía</p>

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes: <i>Good morning.</i> ➤ La docente muestra flash card que tiene los números del 0 al 20 a los estudiantes ➤ La docente pide a los 21 estudiantes que cogan el flashcard al azar luego vuelvan a sus respectivos lugares de tal manera que todos participan en esta actividad. ➤ Ahora escuchan en el reproductor de audio los sonidos de los números y los estudiantes se van sentando según el sonido y numero de flas card que tienen ellos, luego cuando termina hasta el veinte, se reinicia y se van sentando de esta manera ellos van escuchando e identificando el sonido de los números en ingles. ➤ Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 		15'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollan la práctica a través de la actividad del bingo según las indicaciones. ➤ Se le debe entregar a cada estudiante una tarjeta de Bingo con nueve números. Se ha de recortar la cartilla para el docente y colocar los números en una bolsa. La docente puede pedir voluntarios para sacar cada número. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>		60'

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante escucha atentamente los números que dicta el docente y si tiene algunos de ellos los va marcando en su cartilla. El estudiante que haya marcado todos los números deberá gritar "¡bingo!" y será el ganador. Se repite una vez más. ➤ Luego se le solicita su número de celular, entre pares se van dictando cada número en inglés. Y el otro va escribiendo en su cuaderno la actividad y viceversa ➤ Luego siguen trabajando en pares, pregunta uno de ellos How old are you? y responde su edad y le escucha y continúa en forma viceversa. ➤ El docente explica a los estudiantes que recibirán una ficha con números y completarán la escritura según el audio correspondiente a ellos ➤ Los estudiantes escriben en la pizarra la escritura de los números que sus compañeritos le dictan según la actividad. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente explica a los estudiantes que deberán preguntar el número telefónico a 3 compañeros y escribirlos en sus cuadernos pero deben decirlo esos números en inglés. ➤ Voluntariamente y al azar buscan quienes les pueda proporcionar esa información. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes reflexionan y completan las oraciones: <ul style="list-style-type: none"> • <i>I feel ...</i> • <i>I learn ...</i> 		15'

1	3	6	3	2	7	1	6	6
8	9	12	8	10	13	9	10	12
16	17	18	16	18	30	17	18	19
2	4	6	1	3	7	2	4	7
9	11	12	10	12	14	9	11	12
14	16	30	16	17	30	16	16	20

BINGO			BINGO			BINGO		
1	3	7	4	5	6	2	3	6
8	11	13	9	10	13	9	1	13
16	19	20	16	18	19	15	19	20
BINGO			BINGO			BINGO		
3	5	7	1	4	7	1	2	5
8	10	13	8	11	14	8	11	14
14	16	17	16	18	19	17	18	19

Tomado de TABOR, Carol (2010). *English Result Elementary Photocopiable Resource book*. Oxford University Press.

My name is _____ Date: ____/____/____

Numbers

A. Write the numbers in letters.

21 → _____	54 → _____
22 → _____	60 → _____
23 → _____	62 → _____
24 → _____	66 → _____
25 → _____	70 → _____
26 → _____	72 → _____
27 → _____	78 → _____
28 → _____	80 → _____
29 → _____	83 → _____
30 → _____	89 → _____
33 → _____	90 → _____
35 → _____	92 → _____
40 → _____	94 → _____
41 → _____	95 → _____
46 → _____	99 → _____
50 → _____	100 → _____

“This is shirt”

Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	02
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Escuchen e identifiquen las piezas de la ropa y accesorios jugando el bingo los estudiantes a través de los audios.

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p style="font-size: small; margin: 0;">SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS</p> <p style="font-size: small; margin: 0;">COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p style="font-size: small; margin: 0;">Expresa sus ideas y emociones en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel, organizándolas para establecer la relación lógica de adición, y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado (numbers, clothes, letters)</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Escuchan e identifican las piezas de la ropas y accesorios en las actividades propuestas</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Observación List cotejo</p>

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
<p style="font-size: small; margin: 0;">Orientación al bien común.</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Empatia</p>

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes: <i>Good morning</i> ➤ La docente presenta a los estudiantes una bolsa de tela. Dentro de ella, coloca varias tarjetas de piezas de ropa y accesorios. ➤ Luego les pide que saquen una tarjeta que hay en la bolsa a cada estudiante. ➤ Al llegar la bolsa nuevamente al docente, este pide a los estudiantes que en forma ordenada opinen sobre el contenido de la bolsa. ➤ La docente va sacando las tarjetas una por una que con ayuda del audio son mencionados. Mientras saca las tarjetas va mencionando “<i>This is a...</i>” o “<i>These are...</i>”. Así los estudiantes podrán diferenciar entre “<i>this</i>” y “<i>these</i>”. <i>Para identificar el nombre de las piezas de la ropas y accesorios.</i> ➤ Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 	<p style="font-size: small; margin: 0;">imagenes</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">15’</p>

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollan la práctica a través de la actividad del bingo según las indicaciones. ➤ Se le debe entregar a cada estudiante una tarjeta de Bingo con nombres de piezas de ropa y accesorios. Se ha de recortar la cartilla para el docente y colocar las piezas de ropa y accesorios en una bolsa. La docente puede pedir voluntarios para sacar cada número. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante escucha atentamente los nombres que dicta la docente y si tiene algunos de ellos los va marcando en su cartilla. El estudiante que haya marcado todos las imágenes deberá gritar "¡bingo!" y será el ganador. Se repite una vez mas. ➤ Luego a los estudiantes se le proporciona una ficha de imágenes de ropas que ellos van dando sus nombres y escribiendo en su cuaderno para interactuare entre pares. 	<p>Cartones De bingo</p>	<p>60'</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente le proporciona una ficha con imágenes a los estudiantes y allí invita a marcar según escuchan el nombre de las piezas y accesorios de las ropas. (según el anexo). <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • <i>How do you feel?</i> • <i>What did we learn?</i> 	<p>fichas</p>	<p>15'</p>

anexo



“My notebook”

Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	03
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Escuchen e identifiquen las palabras con una de las letras iniciales del alfabeto a través del bingo los estudiantes

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p style="font-size: small; margin: 0;">SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS</p> <p style="font-size: small; margin: 0;">COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p style="font-size: small; margin: 0;">Expresa sus ideas y emociones en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel, organizándolas para establecer la relación lógica de adición, y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado (numbers, clothes, letters)</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Participación Marcar según las indicaciones</p>	<p style="font-size: small; margin: 0;">Observación List cotejo</p>


Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
Orientación al bien común.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias	Empatia

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente saluda a los estudiantes: <i>Good morning.</i> ➤ La docente le pide a los estudiantes que escriban su nombre en una hoja luego le solicita que letras conforma su nombre que lo deletreen en forma individual para luego compartir con otro de sus pares. ➤ En eso la docente presenta a los estudiantes diversas tarjetas de imágenes que inicia con la primera letra colorida de la palabra, ellos lo identifican y comparten en pares. ➤ Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 	imagenes	15'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Por lo tanto desarrollan la práctica a través de la actividad del bingo según las indicaciones. ➤ Se le debe entregar a cada estudiante una tarjeta de Bingo con palabras que tienen que escuchar e identificar según va leyendo la tarjeta. Se ha de recortarla cartilla para el docente y colocar las palabras de la imagen. La docente puede pedir voluntarios para sacar cada número. 	Cartones De bingo	60'



- El estudiante escucha atentamente las palabras que dicta la docente y si tiene algunos de ellos los va marcando en su cartilla. El estudiante que haya marcado todas las imágenes deberá gritar "¡bingo!" y será el ganador. Se repite una vez más.
- Luego a los estudiantes en pares van jugando según la palabra elegida por ejemplo C- CAR, (c-a-r) B - Book (b-o-o-k)

	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante escucha atentamente las palabras que dicta la docente y si tiene algunos de ellos los va marcando en su cartilla. El estudiante que haya marcado todas las imágenes deberá gritar "¡bingo!" y será el ganador. Se repite una vez más. ➤ Luego a los estudiantes en pares van jugando según la palabra elegida por ejemplo C- CAR, (c-a-r) B - Book (b-o-o-k) 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes al azar se agrupan en pares para que participen y lean las palabras de las tarjetas <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • <i>How do you feel?</i> • <i>What did we learn?</i> 	fichas	15'

material los estudiantes realizaran esta actividad del juego.

- Así mismo anotaran en su cuaderno las acciones y comandos practicados.

Actions and Commands



- La docente invita a los estudiantes que participen en pares y expresen lo que indican en el flash card en forma espontánea.

Metacognición:

- Los estudiantes reflexionan y completan las oraciones:
 - *I feel ...*
 - *I learn ...*

Cierre

Aula
flash
card

15'

Your clothes


Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	05
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Visualizan e identifican las piezas de ropas y accesorios en los flash card los estudiantes durante la actividad

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica información explícita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen algunos elementos complejos en su estructura y vocabulario cotidiano, en diversos tipos de textos escritos en inglés. (Acciones y comandos, ropas, colores) 	Visualiza los flash Card en pares y lee	Observación List cotejo

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
Orientación al bien común.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias	Empatía

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> El docente saluda y se presenta a la clase. Les muestra una variedad flash card para que observen pares y personalizado, las piezas de ropas y accesorios para despertar el interés en su aprendizaje. El docente propiciará que los estudiantes intercambien los flash card para observar en su mayoría Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 	Aula flash card	15'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La docente le sugiere ahora que ya visualizo los flash card se procederá a ponerlo en practica en pares Se procederá a realizar el estudiante coge el flash card por ejemplo shirt, simulara que se viste unacamisa, y así sucesivamente lo realizara con su par y en forma viceversa. Asi mismo anotaran en su cuaderno los nombres de la imagen que ve. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Aula flash card	60'

Cierre	<p>➤ La docente invita a los estudiantes que participen en pares y expresen lo que indican en el flash card en forma espontánea.</p> <p>Metacognición:</p> <p>➤ Los estudiantes reflexionan y completan las oraciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>I feel ...</i>• <i>I learn ...</i>	Aula flash card	15'
--------	--	-----------------------	-----

My favorite color

Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	06
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Visualizan e identifican los colores en los flash card los estudiantes durante la actividad

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecua, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica información explícita, relevante y complementaria distinguiendo detalles dispersos en el texto que contienen algunos elementos complejos en su estructura y vocabulario cotidiano, en diversos tipos de textos escritos en inglés. (Acciones y comandos, ropas, colores) 	<p>Visualizan e identifican los colores en las imagen y leen en pares.</p>	<p>Observación List cotejo</p>

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
Orientación al bien común.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias	Empatia

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente saluda y se presenta a la clase. ➤ Les muestra una variedad flash card para que observen en pares y personalizado, de los colores para despertar el interés en su aprendizaje. ➤ El docente propiciará que los estudiantes intercambian los flash card para observar en su mayoría y pueden leerlo. ➤ Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 	Aula flash card	15'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente le sugiere ahora que ya visualizo los flash card se procederá a ponerlo en practica en pares ➤ Se procederá a realizar el estudiante coge el flash card por ejemplo black, indicara las cosas, objetos que tiene ese color y así sucesivamente lo realizara compartirá con su par y en forma viceversa. ➤ Luego anotaran en su cuaderno los nombres de la imagen que ve. 	Aula flash card	60'

	 <p>A grid of 12 color flash cards. The title 'Color Flash Cards' is at the top. The cards are arranged in three rows and four columns. Each card has a colored flower icon and a color label below it: Black, Blue, Brown, Gray, Green, Orange, Pink, Purple, Red, White, Yellow, and a blank white card with a checkered background.</p>		
Cierre	<p>➤ La docente invita a los estudiantes que participen en pares y expresen lo que indican en el flash card en forma espontaneo.</p> <p>Metacognición:</p> <p>➤ Los estudiantes reflexionan y completan las oraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>I feel ...</i> • <i>I learn ...</i> 	Aula flash card	15'

My face

Título de la Unidad	“ I AND MY FRIENDS WITH EMPHY ”	Nro. de sesión	07
----------------------------	---------------------------------	-----------------------	----

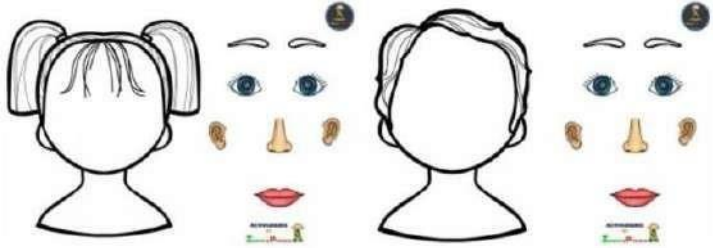
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE . Participan en el juego de Simon says los estudiantes en grupos pequeños

Competencias y capacidades	Evaluación		
	Desempeños precisados	Evidencias	Instrumentos
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> Produce textos escritos en inglés entorno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo a su nivel. Los organiza estableciendo la relación lógica de adición (and) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado (actions and commands, face and verbs). 	Participan traendo lo que Simon Says	Observación List cotejo

Enfoque(s) transversal(es)	Actitudes observables	Valores
Orientación al bien común.	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias	Empatía

SECUENCIA DIDACTICA

Momento	Actividades	Material y Espacio	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> El docente saluda y se presenta a la clase. Les comenta si conocen el juego de Simon Says., conocen las reglas. Los estudiantes eligen al rey para la competencia sana, por 1 actividad Luego menciona a los estudiantes el propósito de la sesión 	Aula card	15'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La docente le da indicaciones al rey del momento para iniciar el juego elegir varias opciones el cual deben escribir en la pizarra las propuestas y el rey en turno elige la actividad durante su reinado que manda ejemplo dibujar el rostro paso a paso, tocarse el rostro según manda Simon says, traer objetos. Entonces el rey de turno ordena dibujar mis ojos, el que termine primero le lleva, dibujar mi nariz, termina de dibujar primero le lleva así sucesivamente hasta terminar de dibujar el rostro del rey en turno. Lo tiene que decir el rey en inglés para practicar el tema. El siguiente rey ordena tocarse la nariz todos se tocan, 	Aula face	60'

	<p>tocarse los ojos así sucesivamente pero lo tiene que decir en inglés no olvidarse.</p> 		
Cierre	<p>➤ La docente invita a los estudiantes que participen en pares y se ordenen uno a otro sobre los temas desarrollados en clase en forma espontánea.</p> <p>Metacognición:</p> <p>➤ Los estudiantes reflexionan y completan las oraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>I feel ...</i> • <i>I learn ...</i> 	Aula card	15'

ANEXO 3

NOTA BIOGRAFICA



Felix HERRERA HUACACHINO nació en la provincia de Leoncio Prado departamento de Huánuco docente de carrera profesional. Actualmente labora en la Institución Educativa CEBA "Nuestra Señora de las Mercedes" Huánuco y ha cursado estudios en la UNHEVAL para obtener mi título de segunda especialización en el área de idioma extranjero.

Madeleni ROMAN CHACON nació en la provincia Daniel Alcides Carrión, dpto. de Pasco, ejerce la labor de profesora desde sus inicios hasta la actualidad en la I.E "Antonio Raimondi" La Morada de la provincia Marañón en el área de Inglés y Educación para el Trabajo y ha cursado estudios en la UNHEVAL para obtener mi título de segunda especialización en el área de idioma extranjero.



ACTA DE DEFENSA DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo 20 de diciembre del 2020, reunidos los tesis-tas Madeleni ROMAN CHACON y Felix HERRERA HUACACHINO, ex - estudiantes de la UNHEVAL; Facultad de Ciencias de la Educación; Segunda Especialidad men-ción en Idioma Extranjero - Inglés, para tratar lo siguiente:

Dan a conocer que desarrollaron la investigación titulada IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTU-DIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAI-MONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019, según las indicaciones del regla-mento de tesis, asesorado por el Mag. Teófilo FERNANDEZ SANTA CRUZ.

Sin otro particular dan por finalizado esta reunión. Firmando en señal de conformidad.



Madeleni ROMAN CHACON



Felix HERRERA HUACACHINO

AUTORIZACION PARA LA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRONICAS 2DA ESPECIALIDAD

IDENTIFICACION PERSONAL (especificar los datos de los autores de las tesis)

Apellidos y nombres ROMAN CHACON Madeleni

DNI 04079385 **CORREO** romanmayita56@gmail.com

Teléfono de casa 062519249 **Celular** 966362770 **Of.** Mn H L2 Moras

Apellidos y nombres HERRERA HUACACHINO Felix

DNI 22426195 **CORREO** huacachino05@hotmail.com

Teléfono de casa 062519249 **Celular** 943995189 **Of.** Jr Hco 202 -Hco

1. IDENTIFICACIÓN DE TESIS

SEGUNDA ESPECIALIDAD	
FACULTAD DE: CIENCIAS DE LA EDUCACION	
E.P.	IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS

Título Profesional Obtenido

.....

Título de la Tesis:

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ANTONIO RAIMONDI, DE LA MORADA, MARAÑÓN, 2019

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor(es)

MARCAX	Categoría de acceso	Descripción del acceso
X	Público	Es público y accesible al documento de 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 o autorizamos teléfonos: casa de manera gratuita al repositorio Institucional-UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal de web repositorio.unheval.edu.pe. un plazo indefinido, consistiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá accederá dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea citada correctamente.

En caso haya (n) marcada la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso.

-
- 1 año
 2 años
 3 años
 4 años

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

Huánuco, 10 de julio del 2021



.....
 Madeleni ROMAN CHACON



.....
 Felix HERRERA HUACACHINO