

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS



**MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO
DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE
LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD

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

TESISTAS:

ROSAS DOMÍNGUEZ, JAVIER DIONISIO

TIMOTEO NIETO, KAREN ANALI

ASESOR:

DR. CONDEZO MARTEL, JOSÉ WUENCISLAO

HUÁNUCO - PERÚ

2022

A los niñas y niñas, que son el
sentido de ser de la práctica
educativa.

Javier Rosas Domínguez

A mis padres: Honorato y Estela,
con amor y gratitud.

Karen Timoteo Nieto

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento:

A los docentes del Programa de la Segunda Especialidad de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, por contribuir a nuestra formación profesional compartiendo sus conocimientos y experiencias.

A nuestro asesor, Dr. José Wuencislao Condezo Martel, por su orientación en el desarrollo de la presente investigación.

A la directora de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Mag. Nelly Rojas Atencio, docente de la provincia de Leoncio Prado, por su accesibilidad y amabilidad al abrirnos la puerta de la I.E. para la ejecución de la investigación.

A los estudiantes del nivel secundario del segundo grado A y B por su predisposición y participación activa en el proceso de ejecución de dicha investigación.

RESUMEN

La investigación concerniente al aprendizaje del inglés tuvo por objetivo determinar la relación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria. El tipo de investigación fue básica, que corresponde al nivel descriptivo correlacional y de diseño no experimental (transversal). La población estuvo conformada por 66 estudiantes de la institución educativa Mariano Dámaso Beraún. El tipo de muestreo fue no probabilístico en su variante intencional o de criterio. La muestra estuvo constituida por 30 estudiantes del segundo grado A. El instrumento que se utilizó ha sido el cuestionario y un test de comprensión y escritura en inglés, que fueron validados a través de juicio de expertos y la prueba de confiabilidad se determinó con el Alpha de Cronbach.

La investigación arribó a los siguientes resultados: respecto al objetivo general, el resultado del coeficiente Rho de Spearman fue 0,722; es decir, la correlación es positiva moderada. Por lo tanto, existe relación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés. Con respecto a la primera dimensión, *lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera* el resultado del coeficiente Rho de Spearman fue 0,576; es decir, la correlación es positiva moderada. Por lo tanto, existe relación directa y significativa. Referente a la segunda dimensión, *escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera* el resultado del coeficiente Rho de Spearman fue 0,641; es decir, la correlación es positiva moderada. Por lo tanto, existe correlación directa y significativa.

En conclusión, existe correlación significativa entre la variable mixtura lúdica y el aprendizaje del inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún.

Palabras claves: Mixtura Lúdica, aprendizaje e idioma inglés

ABSTRACT

The research concerning the learning of English, aimed to determine the correlation between the Ludic Mixture and the learning of the English language in secondary school students. The type of research was basic, which corresponds to the descriptive correlational level and non-experimental (cross-sectional) design. The population consisted of 66 students from Mariano Dámaso Beraún educational institution.

The type of sampling was non-probabilistic in its intentional or criterial variant. The sample consisted of 30 students from the second grade A of secondary education. The instrument used was the questionnaire and a comprehension and writing test in English. These instruments were validated through expert judgment and the reliability test was determined with Cronbach's Alpha.

The investigation reached the following results: with respect to the general objective, the result of the Spearman Rho coefficient was 0.722; that is, the correlation is moderately positive. Therefore, there is a relationship between the Ludic Mixture and the English language learning. About the first dimension, reading different types of texts in English as foreign languages, the Spearman's Rho coefficient result was 0.576; that is, the correlations moderately positive; therefore, there is a direct and significant relationship. About the second dimension, writing different types of texts in English as foreign languages, the result of Spearman's Rho coefficient was 0.641; that is, the correlation is moderately positive; therefore, there is a direct and significant correlation.

In conclusion, there is a significant correlation between the Ludic Mixture variable and the learning of English in students of the I.E. Mariano Dámaso Beraún.

Key words: Ludic Mixture, learning of the English language

INTRODUCCIÓN

De acuerdo al enfoque multicultural es relevante desarrollar capacidades lingüísticas para aprender con facilidad diversos idiomas e insertarse a la comunidad internacional. En ese sentido, el inglés es la lengua más importante en la actualidad; por lo que su aprendizaje requiere el uso de diversas estrategias didácticas.

En el aprendizaje de un idioma extranjero, los estudiantes deben apropiarse de distintas estrategias. En este estudio, el objetivo general de esta investigación fue determinar la relación entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria. Mixtura Lúdica es una estrategia cognitiva, afectiva y metacognitiva que involucra tres estrategias principales: *image sentences*, *guessing the adjective and whats is happening in the picture?* Las estrategias son muy factibles para aplicar en diversos contextos porque solo tiene tres procesos: la observación (visuales y audiovisuales), comprensión (de imagen, video, texto escrito) y escritura (redacción).

Mixtura Lúdica concibe el aprendizaje como un proceso de construcción y reconstrucción del conocimiento mediante diversos procesos cognitivos, metacognitivos y efectivos, que se concretizan en la enseñanza-aprendizaje. Además, no existe aprendizaje significativo al margen del contexto ni sin la aplicación de actividades lúdicas.

Las causas del bajo nivel de aprendizaje del idioma inglés en la Educación Básica Regular son multifactoriales, entre ellas tenemos: pocos especialistas en la enseñanza del inglés, escasa predisposición de los docentes para la elaboración de materiales didácticos contextualizados, pocas horas de práctica del idioma, escasa valoración por los padres de familia sobre la importancia de la lengua inglesa y metodologías inadecuadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Consideramos que la causa principal del bajo nivel académico de los estudiantes en el aprendizaje del inglés es el uso inadecuado de las metodologías en la enseñanza-aprendizaje. La consecuencia de esta problemática es la desmotivación del estudiante. Para superar este problema se propuso Mixtura Lúdica como estrategia para desarrollar diversas capacidades. La estrategia se fundamenta en la neurociencia, la teoría cognitiva y la teoría sociocultural, y desarrolla diferentes actividades lúdicas para generar aprendizajes significativos.

La mayoría de los pedagogos consideran que las estrategias para el aprendizaje de idiomas deben ser significativas y lúdicas para motivar y desarrollar habilidades lingüísticas en diversos contextos de manera divertida y creativa. Además, las metodologías deben incluir a los padres de familia como sujetos motivadores.

Para la elaboración del informe de la investigación se consideró el esquema y las normas establecidas por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. En el capítulo I, se desarrolla el sobre planteamiento del problema, formulación de problema, objetivos, las limitaciones, la justificación e importancia. El capítulo II, trata respecto al marco teórico, que incluye los antecedentes, las teorías relevantes que se desarrolla por cada variable de estudio, así como las hipótesis y la operacionalización de las variables. El capítulo III, desarrolla el marco metodológico (tipo, enfoque, nivel y diseño de la investigación). En este mismo capítulo se expone, la población, la muestra y el muestreo; también se considera las técnicas e instrumentos de recojo de información, el procesamiento y análisis de datos. En el capítulo IV, se presenta los resultados (plasmados en gráficos y tablas). El capítulo V, se expone la discusión; en esta parte se argumenta y compara los resultados, fundamentando coherentemente la validez de la hipótesis de investigación. Finalmente, se presenta las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas.

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Introducción	vi

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Descripción del problema.....	13
1.2.	Formulación del problema.....	15
	1.2.1 Problema general.....	15
	1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3.	Objetivos de la investigación.....	16
	1.3.1 Objetivo general.....	16
	1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4	Hipótesis.....	16
	1.4.1 Hipótesis general.....	16
	1.4.2 Hipótesis específicas.....	17
1.5	Variables.....	17
	1.5.1 Definición conceptual de las variables.....	17
	1.5.2. Definición operacional de las variables.....	18
	1.5.3 Operacionalización de las variables.....	18
1.6	Justificación e importancia.....	19
	1.6.1 Justificación social.....	19
	1.6.2 Justificación teórica.....	19
	1.6.3 Justificación metodológica.....	19
1.7	Limitaciones de la investigación.....	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes del estudio.....	21
	2.1.1 Antecedentes internacionales.....	21

2.1.2	Antecedentes nacionales	23
2.1.3	Antecedentes locales	24
2.2.	Bases teóricas.....	25
2.2.1.	La Mixtura Lúdica	25
2.2.1.1.	Aspectos conceptuales... ..	25
2.2.1.2.	Teorías que sustentan... ..	27
2.2.1.3.	La Mixtura Lúdica como estrategia de enseñanza del idioma inglés	38
2.2.1.4.	Los procesos de la Mixtura Lúdica.....	42
2.2.1.5.	Dimensiones de la Mixtura Lúdica.....	45
2.2.2.	El aprendizaje del idioma inglés	48
2.2.2.1.	Definición de aprendizaje.....	48
2.2.2.2.	Enfoque metodológico sobre la enseñanza del inglés.....	48
2.2.2.3.	Dimensiones del aprendizaje del idioma inglés.....	61
2.2.2.4.	Evaluación del idioma inglés	67
2.3.	Definición de términos.....	69

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo y nivel de investigación	70
3.1.1	Tipo de investigación	70
3.1.2	Nivel de investigación.....	70
3.2	Diseño y esquema de investigación.....	71
3.2.1	Método de investigación.....	71
3.2.2	Diseño de investigación	71
3.3	Población y muestra	72
3.3.1	Población	72
3.3.2	Muestra	72
3.4	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	73
3.4.1	Técnicas	73
3.4.2	Instrumentos.....	73
3.5	Validez y confiabilidad del instrumento.....	74
3.5.1	Validez.....	74
3.5.2	Confiabilidad	74

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1	Análisis e interpretación de resultados	79
4.1.1	Resultados sobre la variable 1: Mixtura lúdica	79
4.1.2	Resultados sobre la variable 2: Aprendizaje del idioma inglés	85
4.2	Análisis inferencial y contrastación de hipótesis	88
4.2.1	Contrastación de la hipótesis general.....	91
4.2.2	Contrastación de las hipótesis específicas	93

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1.	Discusión teórica.....	97
5.2.	Discusión empírica.....	99
	CONCLUSIONES	102
	RECOMENDACIONES.....	103
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104
	ANEXO	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Total de estudiantes matriculados del segundo grado A y B de la I. E. Mariano Dámaso Beraún Leoncio Prado, Huánuco- 2019	72
Tabla N° 2: Total de estudiantes matriculados en segundo grado A del 2019 en la I. E. Mariano Dámaso Beraún Provincia de Leoncio Prado, Huánuco.	73
Tabla N° 3: Escalas de medición para la variable Mixtura Lúdica	75
Tabla N° 4: Escalas de medición para el aprendizaje del idioma inglés	76
Tabla N° 5: Base de datos sobre Mixtura Lúdica	76
Tabla N° 6: Base de datos sobre aprendizaje del idioma inglés	77
Tabla N° 7: Nivel de apreciación sobre la Mixtura Lúdica en estudiantes de segundo grado de secundaria	79
Tabla N° 8: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>image sentences</i> en estudiantes de segundo grado de secundaria	80
Tabla N° 9: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>guessing adjective</i> en estudiantes de segundo grado de secundaria	82
Tabla N° 10: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>what is happening in the picture?</i> en estudiantes de segundo grado de secundaria	83
Tabla N° 11: Nivel de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de segundo grado de educación secundaria	85
Tabla N° 12: Nivel de lectura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo grado de secundaria	86
Tabla N° 13: Nivel de escritura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo grado de secundaria	87
Tabla N° 14: Significado de correlación de Spearman	89
Tabla N° 15: Valores de normalidad para los datos de las variables y dimensiones	90
Tabla N° 16: Correlación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés	92
Tabla N° 17: Correlación entre la mixtura lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	94
Tabla N° 18: Correlación entre la mixtura lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura N° 1: Teorías que sustentan a la Mixtura Lúdica	29
Figura N° 2: Diagrama de nuevas áreas de investigación interdisciplinar	32
Figura N° 3: Etapas del desarrollo cognitivo	34
Figura N° 4: Proceso de aprendizaje en el desarrollo cognitivo	35
Figura N° 5: Elementos influyentes según la Teoría sociocultural	36
Figura N° 6: Zonas de desarrollo según Vygotsky	37
Figura N° 7: Procesos de la Mixtura Lúdica	42
Figura N° 8: Dimisiones de la Mixtura Lúdica	46
Figura N° 9: Enfoques sobre la enseñanza del inglés	49
Figura N° 10: Nivel de apreciación sobre la Mixtura Lúdica en estudiantes de segundo grado de secundaria	79
Figura N° 11: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>image sentences</i> en los estudiantes de segundo grado de secundaria	81
Figura N° 12: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>guessing adjective</i> en los estudiantes de segundo grado de secundaria	82
Figura N° 13: Nivel de apreciación sobre la dimensión <i>what is happening in the picture?</i> en los estudiantes de segundo grado de secundaria	84
Figura N° 14: Nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria	85
Figura N° 15: Nivel de lectura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de segundo grado de secundaria	86
Figura N° 16: Nivel de escritura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de segundo grado de secundaria	88
Figura N° 17: Modelo teórico de la Mixtura Lúdica	99

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

En países subdesarrollados, la enseñanza y aprendizaje del inglés tiene muchas dificultades y estas pueden ser por diversas causas: escaso presupuesto, poco interés de los funcionarios del Ministerio de Educación por fortalecer las capacidades de los docentes, metodologías y estrategias inadecuadas, laboratorios educativos deficientes y entre otros. Según el informe de Kathryn Cronquist y Ariel Fiszbein (2017) los países con más dificultad son los que pertenecen a Medio Oriente y África del Norte. En América Latina, según English First (2016) refiere que el país con alto dominio del idioma inglés es solo Argentina, República Dominicana se encuentra en nivel moderado; mientras que el Perú está en un bajo nivel, Venezuela, Guatemala y El Salvador se encuentran en nivel muy bajo (p. 13).

De acuerdo al informe de Kathryn Cronquist y Ariel Fiszbein (2017) En el indicador dominio del idioma inglés, específicamente en el aspecto laboral, la estadística sostiene que el dominio del inglés en América Latina es bajo, según el cuadro comparativo de los instrumentos aplicados a nivel mundial para la ubicación de los estándares que se exige hoy en el mundo (p. 15).

La evaluación aplicada a los y las estudiantes para medir el conocimiento del inglés, refleja lo siguiente: en Chile, Colombia y Uruguay hay cierto dominio en la edad escolar, aunque es lento el progreso de aprendizaje. En cambio, en el Perú, los niveles son muy bajos.

Según el Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (2016) en el Perú, las instituciones educativas de Jornada Escolar Completa (JEC) brindan 5 horas de clases de inglés semanal. Estas instituciones, que fueron 1,604 en el 2016, albergaron el 28% de los discentes del nivel secundario; en el 2017, 400 planteles más se convirtieron en JEC a fin de lograr tener 2,004 colegios con estas características. Esto significa para el Perú, que la población estudiantil tiene mayor alcance a la tecnología y a las clases activas de inglés dentro de los colegios secundarios. En el 2017, otras 5,000 instituciones educativas empezaron a impartir clases de inglés a medio tiempo con 3 horas semanales. Finalmente, se corrobora que el 75% de las instituciones públicas del nivel secundario en el Perú están brindando la enseñanza del idioma inglés hasta finalizar el período lectivo.

En el departamento Huánuco, las dificultades para enseñar el idioma inglés son aún más complejas: primero, la pobreza es un factor que no permite que los estudiantes puedan inscribirse en institutos particulares. El escaso conocimiento cultural de los padres influye en la poca promoción del aprendizaje de sus hijos; gran número de adolescentes son de origen andino-amazónico, son hablantes nativos con poca visión de adquirir la lengua inglesa. Poca inversión por parte del gobierno nacional y regional para la enseñanza del idioma inglés; esto se refleja en la escasez de profesionales en la enseñanza del inglés. Docentes que aplican metodologías y estrategias inadecuadas o poco didácticas para la enseñanza del inglés. Estos factores externos e internos son causas determinantes en el bajo dominio del idioma.

Durante nuestra experiencia pedagógica en el aula, se observó diferentes causas para el bajo dominio del inglés. Consideramos que las causas más importantes son las siguientes: aplicación de metodologías inadecuadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pocos docentes especialistas en inglés. Además, los materiales y recursos en su mayoría son descontextualizados, por lo que no genera aprendizaje significativo.

En la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, los profesores de inglés desarrollan las sesiones de clases empleando mayor tiempo el español. Las metodologías de enseñanza que utilizan no son interactivas. Asimismo, los estudiantes no tienen la posibilidad para acceder a los tutoriales virtuales propuestos por el Minedu.

Se determinó las causas del bajo nivel de dominio del inglés a través de la entrevista a los docentes de la institución educativa Mariano Dámaso Beraún, quienes afirmaron que los materiales propuestos por la Jornada de Educación Completa (JEC) son descontextualizados, por lo que existe desinterés en el aprendizaje del inglés por los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?

- b) ¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Establecer la relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.
- b) Establecer la relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.

1.4. Hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.

1.4.2 Hipótesis específicas

- a) Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.
- b) Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.

1.5. Variables

1.5.1 Definición conceptual de las variables

Variable X: Mixtura Lúdica	Variable Y: Aprendizaje del idioma inglés
<p>Mixtura Lúdica es una estrategia que consiste en diseñar actividades basadas en juegos de carácter cognitivo, socio - afectivo y metacognitivo para desarrollar habilidades comunicativas del idioma inglés.</p>	<p>Es un proceso biopsicosocial para la construcción del conocimiento que permite el desarrollo de habilidades del idioma inglés. Dicho proceso es producto de la experiencia, estudio planificado, razonamiento y observación, articulando el pensamiento y el lenguaje.</p>

1.5.2 Definición operacional de las variables

Definición operacional: Mixtura lúdica	Definición operacional: Aprendizaje del idioma inglés
Mixtura Lúdica es una estrategia que desarrolla habilidades comunicativas a través de tres dimensiones, las cuales se evaluaron con base a 20 indicadores, con una escala de valoración de 5 niveles.	El aprendizaje del inglés tiene dos dimensiones: lee y escribe y siete indicadores, que se evalúa mediante el test de comprensión y escritura en inglés, siendo su escala de valoración: en inicio, en proceso, logro esperado y logro destacado.

1.5.3 Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable X	Image sentences	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés en el aprendizaje del inglés a través del juego. • Promueve la escritura de las oraciones del contexto familiar y escolar. 	Cuestionario
	Guessing the adjective	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la adivinación de los adjetivos. • Fomenta el aprendizaje colaborativo. 	
	What is happening in the picture?	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita construir textos a partir de actividades que observas en el flashcards. • Facilita comprender y leer las descripciones de tus compañeros. 	
Variable Y	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. 	Test de comprensión y escritura (Comprehension and writing Test)
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma cohesionada. • Reflexiona y evalúa la forma y el contenido 	

1.6. Justificación e importancia

1.6.1. Justificación social

En la actualidad, aprender la lengua inglesa es una necesidad vital, porque el mundo es globalizado y permite el acceso a descubrir otros horizontes y oportunidades que no solo se enmarcan a un ámbito nacional. En ese contexto, la sociedad actual requiere personas que se adapten a los cambios frecuentes del contexto y con apertura a la mundialización. La necesidad de aprender a decodificar, a comprender y comunicarse en inglés es de suma relevancia para el desenvolvimiento en el ámbito internacional.

1.6.2. Justificación teórica

La presente investigación tiene relevancia teórica porque el propósito es aportar al marco teórico de la enseñanza del inglés, sistematizando diversas estrategias para el desarrollo de las capacidades fundamentales en el aprendizaje de un nuevo idioma.

1.6.3. Justificación metodológica

El aporte metodológico de la estrategia Mixtura Lúdica consiste en la integración de diversos juegos como la imaginación, la escritura, la representación de imágenes, la adivinanzación, la gestualización. Además, consideramos como aporte el instrumento de recojo de datos que se elaboró de acuerdo al contexto. Esta estrategia lúdica contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje del inglés en adolescentes de educación secundaria.

1.7. Limitaciones

Las principales limitaciones que dificultaron el normal desarrollo de la investigación fueron:

- Acceso a las fuentes bibliográficas actualizadas para ambas variables, lo cual se superó usando las bibliotecas digitales.
- Los antecedentes para fundamentar y evaluar el estado de arte fueron limitados para ambas variables. Esta limitación se ha superado adecuando la interpretación del contenido a la intencionalidad de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1 Antecedentes internacionales

Guevara (2015), con su tesis “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua extranjera inglés, en estudiantes de décimo E.G.B., Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, Ambato, Tungurahua, período 2014-2015”. [Tesis de Pregrado] Universidad Central del Ecuador. El enfoque usado es cualitativo, la muestra estuvo integrada por 85 personas, entre estudiantes y docentes. El instrumento que se utilizó fue el cuestionario. La conclusión más relevante fue:

Las estrategias lúdicas permiten contribuir en el aprendizaje del inglés, por lo cual al ser desarrolladas en la enseñanza del idioma generan un efecto positivo, considerando a las mismas como uno de los métodos más importantes y con mejores resultados en los niveles educativos.

Hernández (2014), con su tesis “*EIB* – Learning as a methodology strategy to improve the process teaching and learning de los aprendices de una segunda lengua modalidad semipresencial del Departamento Especializado de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato”. [Tesis de Posgrado] Universidad Complutense de Madrid, España. El diseño de investigación es cuasi-experimental, con una muestra de 915 personas entre autoridades, docentes y

estudiantes. El instrumento más utilizado fue el cuestionario. Las conclusiones más importantes fueron:

La enseñanza y aprendizaje a través de la acción es la estrategia más activa porque enfoca el aprendizaje significativo y reconoce la oportunidad para desarrollar la reflexión, análisis y síntesis.

Los estudiantes perciben muy favorable la utilización de la esta metodología porque les permite generar aprendizajes potenciando sus capacidades en el idioma inglés.

Cervantes y Sierra (2013), con su tesis “Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los discentes del quinto y sexto grado de primaria de la institución educativa particular Jesús el Maestro, Camaná 2016”. [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. El nivel de investigación es descriptiva correlacional. La conclusión más significativa fue:

La relación es directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje del idioma porque fortalece la competencia de los participantes, empleando diversos juegos, materiales, espacios y tiempos, ello motiva al estudiante a aprender de manera divertida y fortaleciendo las habilidades propias del idioma.

Armijos (2013), con su tesis “Las tareas lúdicas en el aula y la frecuencia en el incremento de la habilidad oral en los púberes del sexto año de Educación Básica del Centro Educativo Particular Alianza en la Provincia De Tungurahua, Cantón Ambato”. [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. El nivel es descriptivo, con una muestra de 18 unidades de análisis. El instrumento utilizado fue la encuesta. Las conclusiones más significativas fueron:

Con las propuestas lúdicas se comprobó la mejora y desarrollo de los

participantes en la aplicación de la habilidad oral; situación que se evidenció por el involucramiento en las clases, donde los aprendices se expresaban usando la lengua inglesa.

La actividad lúdica mejora la competencia oral, en especial la pronunciación de las diferentes palabras. Además, se utilizó de forma espontánea y con precisión referida a la pronunciación.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Condori (2017), con su tesis "*Estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en los púberes de 2° grado de la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado de Karina del Distrito de Chucuito – Puno en el segundo trimestre del año académico 2017*". [Tesis de Pregrado] Universidad Nacional del Altiplano, Puno. El diseño de investigación es causal explicativa, con una muestra constituida con 72 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la guía de observación. Las conclusiones más relevantes fueron:

El karaoke, los flashcards y los cognados fueron las estrategias de enseñanza más efectivas en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 2° grado de la mencionada institución, en el segundo trimestre del periodo lectivo 2017.

La aplicación del flashcards mejora la comprensión y expresión oral en inglés dado que así lo demuestra la información recogida durante la investigación, el 50 % de los integrantes de la muestra manifestaron que siempre les facilita aprender mejor el inglés, no solo el vocabulario sino también la pronunciación de las frases en la lengua aprendida. Por tanto, es la estrategia más eficiente en la adquisición de una lengua extranjera.

Álvarez (2015), con su tesis “El aprendizaje del inglés mediante el juego en los niños de cuatro años”. [Trabajo de Posgrado] Universidad Ricardo Palma, Lima. El diseño de investigación es cuasi experimental, con 38 estudiantes distribuidos proporcionalmente para el G.E y G.C. El instrumento utilizado fue una prueba de aprendizaje del idioma inglés. Las conclusiones más significativas fueron:

Según los resultados, los estudiantes del grupo experimental interiorizan con facilidad la estructura gramatical, pudiendo construir en inglés las frases simples espontáneamente, con una pronunciación y entonación adecuada.

La investigación concluye en corroborar que hay una relación directa entre el aprendizaje y el juego porque fomenta la motivación del niño en el aprendizaje del idioma, ya que este hace participar activamente durante la clase promoviendo el aprendizaje significativo.

2.1.3 Antecedentes locales

Gavino, Tarazona, y Ramos (2020), con su tesis “Estrategias didácticas para desarrollar la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la I.E. Leoncio Prado, Huallpayunca, Obas 2019”. [Tesis de Grado] Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco. El tipo de investigación fue aplicada, con el diseño cuasi experimental, con grupo control (44) y grupo experimental (40). El objetivo fue medir el aprendizaje del idioma inglés, para la recolección de datos se utilizó una lista de cotejo. Por último, concluye que:

“La experimentación con la estrategia didáctica favorece la influencia efectiva para desarrollar interactivamente la competencia oral en inglés en estudiantes de segundo grado de Secundaria”

Custodio (2014) con su tesis “El estudio de los métodos de enseñanza del inglés por los docentes de secundaria para el aprendizaje de los jóvenes de educación secundaria del distrito Huánuco – 2014”. [Tesis de Pregrado] Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Marcos Duran Martel”. La investigación es descriptiva – explicativa, con una muestra de 13 docentes de las instituciones educativas Nuestra Señora de las Mercedes, Leoncio Prado, Milagros de Fátima e Illatupa. Las conclusiones más relevantes fueron:

Los métodos para enseñar idiomas empleados por los docentes son fáciles de usar, prácticos, innovadores, tienen materiales educativos, etc.

La aplicación de los métodos de enseñanza en inglés desarrolla las capacidades como la expresión y comprensión oral y la comprensión de textos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La Mixtura Lúdica

2.2.1.1. Aspectos conceptuales

a. Mixtura

Mixtura es la mezcla o combinación de elementos, tipos, partes u otra realidad con determinado objetivo. Según la RAE, mixtura es “Mezcla, juntura o incorporación de varias cosas”, es decir, la realidad combinada tiene un carácter mixto.

b. Lúdico

Lúdico se refiere al juego, es decir, es una actividad recreativa que está sujeta a reglas simuladas o establecidas por un grupo como cultura. Según Cipagauta (2018), el juego es la actividad inherente del ser humano para desarrollar potencialidades y habilidades, sean estas afectivo, social o

cognoscitivo que genera placer.

El juego es una necesidad de la persona para vivir mejor porque genera aprendizajes significativos, es así como los animales aprenden a través del juego. Por lo tanto, jugar significa producir diversas emociones en los seres humanos de manera divertida, entretenida, que nos hace gozar o reír hasta llorar porque se generan emociones fuertes.

c. ¿Qué es la estrategia?

La estrategia es un conjunto de acciones operativas cognoscitivas que se utiliza para lograr propósitos concretos o desarrollar habilidades, teniendo en cuenta reglas y controlando los procesos de acuerdo a su marco teórico y las circunstancias que ocurren en el entorno. Desde otro punto de vista, la estrategia es una táctica operativa para propósitos determinados.

Para Janampa (2021), “las estrategias son procesos que facilitan al estudiante a conseguir información para aprender y comprender el idioma y se usan de manera común” (p.31).

d. ¿Qué es una estrategia lúdica?

La estrategia lúdica es un conjunto de actividades sistematizadas que interrelacionan proceso mental y afectivo de manera recreativa, divertida, entretenida, etc.

e. Mixtura Lúdica

Mixtura Lúdica es la estrategia que consiste en la combinación de juegos educativos para el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Esta estrategia desarrolla interactivamente diversos juegos, no solo con la finalidad de aprender inglés sino de motivar un aprendizaje significativo para la vida. Por lo tanto, Mixtura Lúdica es el conjunto de

juegos educativos con la finalidad de fortalecer a los aprendices en distintas habilidades para aprender y comprender la lengua inglesa.

En este tipo de estrategia, el juego es la actividad central de todo el proceso de aprendizaje. De acuerdo con UNICEF (2018), “a través del juego se interrelacionan diferentes aspectos de la vida del niño como la escuela, el hogar, la comunidad y el mundo; de esta manera se genera continuidad y conectividad del aprendizaje a largo plazo” (p.2013).

Según UNICEF, la participación de los niños y los adultos durante el juego cumplen roles específicos. Los niños tienen la libertad de jugar, descubrir y explorar; sin embargo, cuando el juego ya es estructurado va en forma progresiva con la participación de adultos para controlar los procesos y las intencionalidades a fin de cumplir el propósito del juego. El juego como estrategia de aprendizaje tiene que estar orientado por los adultos, quienes deben contar con habilidades para apoyar el aprendizaje.

2.2.1.2. Teorías que sustentan a la Mixtura Lúdica

La estrategia de la Mixtura Lúdica es una propuesta planteada por los investigadores con la finalidad de mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través de situaciones significativas.

En ese sentido, se entiende que el juego es el medio más adecuado y placentero dentro de las etapas de la enseñanza y el aprendizaje (Gonzales,2006) porque tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre.
- El juego es desinteresado; es una actuación que se desarrolla dentro de sí mismo y se realiza para satisfacer instintos que son necesario para la producción del goce mediante la ejercitación constante.

- Se juega bajo normas y reglas que se determinan de acuerdo con las características en un tiempo y espacio.
- El juego enseña a ordenarse y crea organización. La mínima indisciplina puede estropear el juego completo e incluso al no controlar su actitud puede anularse.
- El juego tiende a resolver situaciones debido a que desarrolla sus habilidades innatas desde la niñez.
- Otras cualidades del juego vienen a ser las facilidades que se generan para abordar la incertidumbre. Este hecho hace que se incremente la pasión de su juego, si lo conserva en su interior como un secreto.
- El juego es una pugna por un objetivo o un mérito que motiva a retaral contrincante.

Las ideas más relevantes del juego dentro del campo educativo son muy amplias, pues promueve el movimiento de los diferentes órganos del ser humano, fortalece y permite la ejercitación de los funcionamientos psíquicos, biológicos, sociales y espirituales.

Su relevancia educacional es trascendental y de gran vitalidad, pero en la mayoría de las instituciones educativas aún se continúa valorando el aprender con pasividad, domesticado y no acorde a la realidad del contexto, sino imitando rasgos extranjerizados; no brindándole el verdadero valor a la educación completa y acorde a su entorno.

Lo tradicional paraliza a los individuos a un modo de aprender, sumidos en el acto de obedecer, a pesar de no ser lo que el estudiante

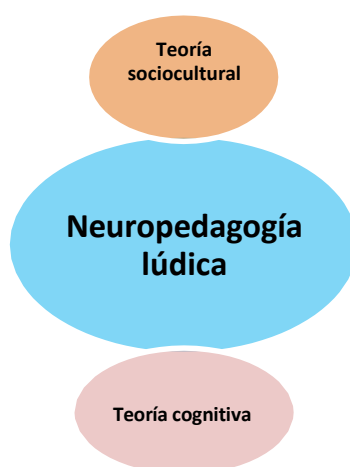
necesita, inmersos en la escasa capacidad de criticar, ser pasivo, ausente de innovación o creatividad. En este tipo de aprender, más importa la forma memorística de almacenar palabras o frases aburridas y el juego está prohibido y se debe dar únicamente a la hora del receso o descanso.

Ante este hecho real, la institución educativa está considerada como un espacio castrante en el desarrollo de su aprendizaje y actuación pedagógica. Asimismo, este punto deriva desde la época renacentista y humanística en contra de lo tradicional. Además, posee la liberación de practicar el respeto a la libre expresión y ser autónomo desde la infancia. En el paidocentrismo, el infante es el centro de la enseñanza dentro del ámbito educativo. El juego es, en efecto, el instrumento de gran valor para la educación pertinente y contextualizada (Calero, 2003, p.24).

Las teorías que sustentan la estrategia Mixtura Lúdica son: la teoría cognitiva, teoría sociocultural y neurociencia lúdica. De estas teorías, la más importante que fundamenta la investigación es la neurociencia lúdica.

Figura 1

Teorías que sustentan a la Mixtura Lúdica



A continuación, desarrollamos las teorías que sustentan la estrategia.

a. Neorupedagogía lúdica

La neuropedagogía se considera como ciencia naciente a finales del siglo XXI, y su objeto es el estudio del cerebro humano. El cerebro debe entenderse como un órgano social que tiene la capacidad de modificar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de estrategias lúdicas, especialmente y no solamente entender como un computador. Por lo tanto, según Mendoza (2003) “La neuropedagogía es una disciplina tanto biológica como social, no puede haber mente sin cerebro, ni cerebro sin contexto social y cultural” (p.20).

La neuropedagogía es una ciencia que fundamenta teórica, filosófica, neurológica, psicológica y socialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene por objeto de estudio el cerebro porque propone nuevos modelos de forma creativa e innovadora. Esta ciencia ayuda a los estudiantes a desarrollar operaciones mentales (argumentación, criticidad), que ocurren dentro del encéfalo cuando los estudiantes producen sinapsis al aprender. En ese sentido, genera notables aportes para el aprendizaje porque da respuesta a las múltiples proyecciones a partir del cerebro.

Cada neurotransmisor es fundamental en el aprendizaje y las acciones de cada estudiante; entonces, la buena alimentación y el pensamiento positivo son fundamentales para mejorar el nivel de vida.

Según Jiménez (2003), la neuropedagogía lúdica tiene tres dimensiones:

➤ La atención-concentración. Es fundamental en el proceso de aprendizaje de contenidos. El sistema sensorial procesa más

información del contexto que aprendemos. Más fácilmente explicado, tenemos un límite para procesar lo que sucede a nuestro alrededor; por lo cual, un estudiante se concentra en una cantidad limitada de estímulos en un mismo momento.

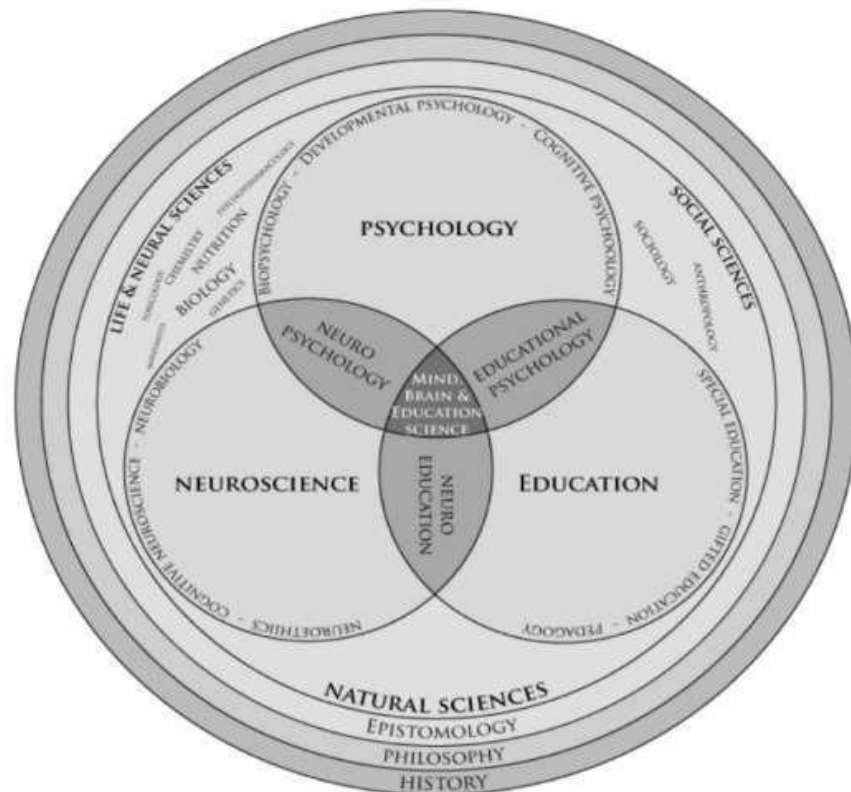
➤ El conocimiento es una capacidad de las personas para comprender la realidad objetiva de manera interrelacionada, que se origina desde la percepción a través de los sentidos, pasando por la codificación con el intelecto; luego pasa al pensamiento o razonamiento para valorar el conocimiento según la visión del mundo. Por otro lado, sostenemos que el conocimiento se construye y se reconstruye dialécticamente.

➤ El juego. El juego se relaciona con la exploración, descubrimiento y comunicación. El juego moviliza diferentes emociones y desarrolla diversas capacidades intelectuales y físicas de forma recreativa, motivadora y con plena libertad, porque jugar es elemental en la vida de todo ser humano, en especial de niños y niñas. Las investigaciones han demostrado que los niños y niñas que juegan y aprenden jugando tienen mejor logro académico en comparación de aquellos que juegan muy poco.

La neuropedagogía es una disciplina científica que tiene fundamentos interdisciplinarios, es decir, explica la realidad desde diferentes campos de la ciencia como la psicología, las ciencias sociales, biología, neurología, genética, entre otros.

Figura 02

Diagrama de nuevas áreas de investigación interdisciplinar



Nota: adaptado de Chojak, (2018).

b. Teoría de desarrollo cognitivo

La teoría cognitiva surgió en la psicología. Esta teoría estudia diversos procesos mentales que actúan en la capacidad de aprender pensando para resolver problemas y generar nuevos conocimientos, es decir, prioriza los procesos mentales del discente para recibir, organizar, almacenar, retener y utilizar la información.

Sobre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés consideramos fundamental la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel porque es una de las teorías cognitivas más influyentes en los últimos años en la psicopedagogía y la educación.

El aporte de Ausubel, el aprendizaje significativo, es relevante porque modifica las estructuras mentales del estudiante y ayuda a su maduración cognitiva. Este aprendizaje se produce cuando el estudiante interioriza y relaciona el conocimiento con sus aprendizajes previos; para lo cual, los contenidos deben presentarse secuencialmente, es decir, estar organizados sistemáticamente. Asimismo, la motivación que realiza el docente deber ser capaz de despertar la curiosidad por descubrir y experimentar.

Para los teóricos cognitivos, el aprendizaje se realiza sobre la estructura interna del estudiante, que influye en el nuevo aprendizaje. En ese sentido, el procesamiento de la información es el eje central.

Según la teoría cognitiva, el aprendizaje se genera por estímulos del medio ambiente, pero sin dejar su estructura de procesamiento de la información, en donde es imprescindible el sistema de la memoria que está compuesto por tres tipos de memoria:

- La memoria sensorial. Está asociada a los sentidos y almacena la información por muy poco tiempo.
- La memoria de corto plazo. Es la memoria de trabajo donde se procesa la información. Esta memoria almacena información limitadamente en tiempo y cantidad.
- La memoria de largo plazo. Es la memoria de almacenamiento ilimitado, entonces el aprendizaje es significativo.

Jean Piaget es uno de los teóricos que fundamenta las etapas del desarrollo cognitivo del estudiante en el aprendizaje. En ese sentido, Mixtura Lúdica se sustenta en este marco teórico. Según Piaget, las etapas

del desarrollo del aprendizaje son:

Figura 3

Etapas del desarrollo cognitivo



Nota: Adaptado de Piaget (mishra. <https://www.youtube.com/watch?v=DrDJsebCQG>)

De acuerdo a la teoría cognitiva, en el proceso de aprendizaje existe un equilibrio inicial; que significa que los aprendices tienen conocimientos predeterminados con los cuales explican la realidad a través de conceptos aprendidos en el entorno. Luego, el docente mediador presenta nuevos aprendizajes para que sean asimilados en un primer momento. Entonces, entra en el proceso de desequilibrio, es decir, pasa por un conflicto cognitivo cuyo objetivo es lograr la acomodación. Esta situación le ayuda aprender nuevos conceptos, sustituyendo o modificando el concepto anterior. Finalmente, el reequilibrio, en donde se produce el nuevo conocimiento a partir de la acomodación a través de equipos colaborativos. Durante ese proceso ocurre una reestructuración cognitiva, involucrando al docente como mediador.

Figura 4

Los procesos de aprendizaje en el desarrollo cognitivo



Pm = Profesor Mediador
Ac = Aprendizaje cooperativo entre iguales

Nota: Trujillo (2017).

c. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky (constructivista)

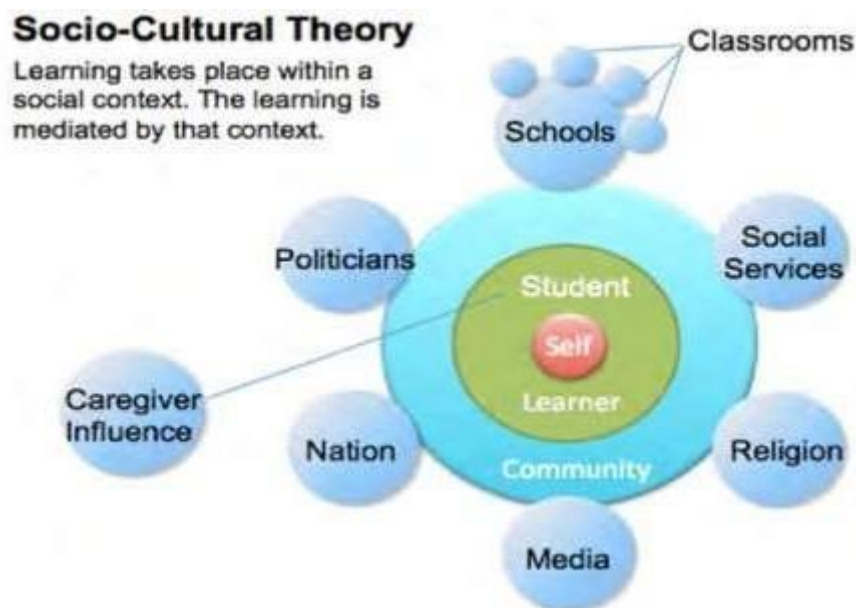
La teoría constructivista de Lev Vygotsky (sociocultural) sostiene que el juego surge por necesidad de interactuar con los demás. En ese sentido, el juego es considerado por Vygotsky como la actividad social para el aprendizaje significativo, que permite socializar y compartir su cultura al estudiante a través del lenguaje. En la concepción vygotskiana, el niño y la niña no son seres solitarios, sino personas sociables que aprenden interactuando con su entorno. Las actividades lúdicas estimulan el desarrollo de capacidades comunicativas y afectivas. Es por eso que Mixtura Lúdica promueve el juego como actividad para aprender el idioma inglés, ya que el lenguaje se aprende en sociedad, en un contexto determinado o simulado.

Vigotsky sostiene que la relación entre sujeto y objeto de conocimiento no es una relación contradictoria, sino estos se juntan en un triángulo abierto que incluye al sujeto, objeto de conocimiento y los instrumentos socioculturales. En ese sentido, el docente es el agente cultural que enseña, interactivamente dentro de un contexto, prácticas y medios socioculturalmente establecidos. Mientras, el estudiante es concebido como sujeto social, protagonista y resultado de las diversas influencias sociales de su entorno, que reconstruye el conocimiento según el nivel cultural con el apoyo de los que más saben, es decir, pasa a un nivel potencial por el aprendizaje colaborativo que practica.

El siguiente gráfico explica las instituciones del entorno que intervienen significativamente en el proceso de aprendizaje.

Figura 5

Elementos influyentes según la teoría sociocultural



Nota: Adaptado de de Freking y Ingber (2015).

Vygotsky (1997) plantea además que el aprendizaje tiene tres zonas relevantes: zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial. El autor sostiene que “la distancia entre el nivel de desarrollo real (determinado por la resolución independiente de problemas) y potencial (determinado por la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración de compañeros más expertos)” (p. 86). La mediación se realiza en la zona de desarrollo próximo, es decir, las personas del entorno influyen en el desarrollo del aprendizaje. La mediación entre las zonas de desarrollo se realiza a través de diversos instrumentos como el lenguaje, que es el principal porque el lenguaje trasmite la cultura.

Figura 6

Zonas de desarrollo según Vygotsky



Nota: adaptado de file:///C:/Users/XPERTIK-

SOLUCIONES/Downloads/presentacinvygotsky-120301202641-phpapp02%20(1).pdf

2.2.1.3. La Mixtura Lúdica como estrategia de aprendizaje del idioma inglés

El ser humano ha utilizado el juego desde tiempos muy antiguos en el proceso de la educación porque es una motivación fundamental para el aprendizaje.

A lo largo de la historia humana, las diversas teorías de aprendizaje, desde el conductismo clásico, pasando por el cognitismo, el constructivismo y, más recientemente, el conectivismo de Siemens (teoría del aprendizaje para la era digital), sostienen que el juego es la actividad lúdica más importante para el desarrollo del aprendizaje.

Diferentes estudios en diversas partes del mundo han considerado y consideran científicamente la inclusión del juego como la actividad motivadora que desarrolla la espontaneidad y creatividad en el estudiante. Según Vásquez et al. (2018) consideran que el juego es una actividad individual y grupal a través de vivencias que facilitan el aprendizaje de alguna materia. Asimismo, nos refieren que es una actividad creativa con normas de convivencia establecidas que permiten desarrollar habilidades sociales. En ese sentido, el juego promueve el movimiento de los diferentes órganos del ser humano, fortalece y permiten la ejercitación de los funcionamientos psíquicos, biológicos, sociales y espirituales.

Muchos científicos han validado que la relación entre aprender y jugar es muy significativa en el proceso de aprendizaje. En ese sentido, la Mixtura Lúdica se sustenta en la psicología cognitiva. Además, para la lingüística cognitiva el juego es sustancial porque facilita el aprendizaje de una lengua, desarrollando diversas competencias de manera recreativa. El estudiante logra la motivación intrínseca porque las actividades representan la práctica sociocultural de su entorno, es decir,

la comunicación, es más auténtica y significativa; por ejemplo, cuando adivinan diversas situaciones sobre elementos de su contexto o recrean oraciones gramaticales a partir de una imagen de su entorno. El estudiante realiza diversas actividades simulando diferentes roles. Por lo tanto, las razones por lo que se emplea el juego en el aprendizaje del idioma inglés son múltiples y con argumentos persuasivos y objetivos.

La relevancia educacional del juego es por lo tanto trascendental y de gran vitalidad; sin embargo, la mayoría de instituciones educativas aún continúan enseñando con estrategias tradicionales pasivas sin adecuar a las teorías vigentes como la neurociencia y con escasa pertinencia al contexto escolar. El modelo tradicional de enseñanza no desarrolla la creatividad, el pensamiento crítico ni propositivo, sino que está orientado para obedecer y cumplir las reglas del sistema. Este tipo de aprendizaje prioriza la forma memorística de almacenar palabras o frases, de modo que el juego está limitado y se debe dar únicamente a la hora del receso o descanso. Entonces, la institución educativa se convierte en un espacio castrante en el desarrollo de su aprendizaje y actuación pedagógica. En la Mixtura Lúdica, el juego es una actividad principal porque es parte fundamental para desarrollar competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. Por eso, se considera que jugar es una actividad íntimamente relacionada con el desarrollo biopsicosocial de la persona.

En la Mixtura Lúdica se concibe el juego como la actividad para el aprendizaje del idioma inglés por diversas razones que a continuación exponemos de acuerdo con la propuesta de Moreno (2013):

a. Razones de orden psicológico. Contribuye al desarrollo de la creatividad y permite expresarse con naturalidad porque así se mejoran las capacidades mentales y comunicativas; por lo tanto, genera más desarrollo de habilidades sociales. Los juegos relajantes y entretenidos son la clave para integrar con facilidad al grupo, esto permitirá expresar con libertad la opinión y sentimiento. Los juegos crean un ambiente agradable y familiar para disminuir la ansiedad que genera el temor a cometer errores.

b. Razones de orden pedagógico. El juego es un medio motivador para el aprendizaje. En el enfoque comunicativo, la enseñanza está centrada en el estudiante, es decir, el discente realiza la actividad del juego porque favorece la interacción y es significativa, antes, durante y después de las actividades pedagógicas. Las actividades lúdicas, de alguna manera, promueven un clima positivo porque favorecen la participación y el trabajo colaborativo. Además, el juego favorece la práctica de los diferentes estilos de aprendizaje.

c. Razones de orden lingüístico. Es significativo cuando el estudiante utiliza palabras o construcciones en inglés a través de situaciones reales para comunicar a su interlocutor sobre sus necesidades, aspiraciones o problemas. Entonces, el aprendizaje se vuelve altamente significativo, ya que utiliza estructuras y sonidos de la lengua inglesa. Por ejemplo, con el juego de roles se desarrollan diversas habilidades lingüísticas como:

escuchar, hablar, leer y escribir. Además, utilizando habilidades lingüísticas se promueve la práctica de valores como el respeto, tolerancia, responsabilidad, entre otros.

En ese sentido, el aprendizaje del idioma inglés no debe ser conceptualizado como un área de estudio, sino como la comunicación verbal y escrita para interrelacionarnos con los demás y dialogar sobre nosotros y nuestro entorno. Por lo tanto, *Mixtura Lúdica* no prioriza aprender las reglas del inglés sino desarrollar las capacidades verbales y escritas para lograr comunicar ideas y emociones fluidamente. Esto se logra a través de la estrategia propuesta, *Mixtura Lúdica*, porque promueve el uso creativo de actividades significativas como la observación de gestualizaciones, imágenes, figuras, etc. luego se socializa comunicando con gestos, la oralidad y escritura.

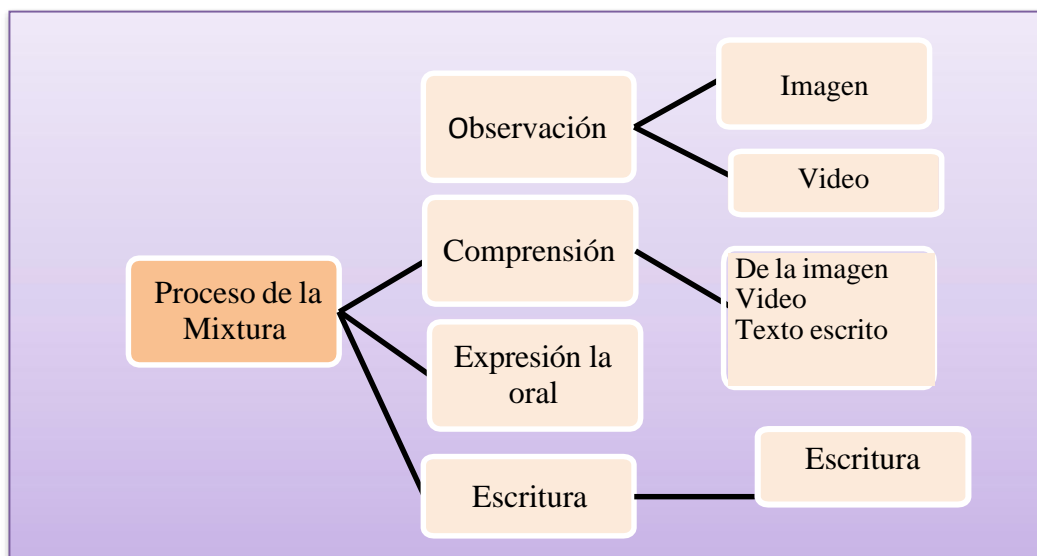
En conclusión, *Mixtura Lúdica* crea conciencia lingüística sobre el aprendizaje del idioma a través del juego significativo, es decir, el estudiante descubre, aprende y se comunica jugando con elementos de su entorno, de tal forma que el área de inglés no solo es una asignatura sino un instrumento sociocultural que expresa, transmite pensamiento, persuade y comunica la situación de su entorno.

2.2.1.4. Los procesos de la Mixtura Lúdica

Mixtura Lúdica es una estrategia que tiene tres procesos fundamentales.

Figura 7

Los procesos de la Mixtura Lúdica



a. Observación

La observación es el primer proceso de la estrategia Mixtura lúdica que consiste en visualizar las características del lenguaje verbal y no verbal que se le presenta con la intencionalidad de identificar la imagen con la palabra. Además, se observan imágenes audiovisuales con la finalidad de discernir los sonidos y relacionarlos con las imágenes.

En este proceso, también se observan diferentes gestos realizados por los docentes y estudiantes, a fin de comunicar el mensaje. Además, a partir de allí, los y las estudiantes casi siempre reconocen la intencionalidad del emisor desde las expresiones verbales como no verbales (Rebel, 2009).

b. Comprensión

La comprensión es el segundo proceso de la estrategia Mixtura Lúdica; consiste en construir y reconstruir significados de un texto según el conocimiento y experiencia del estudiante en relación a su contexto.

En este proceso, el estudiante analiza, infiere e interpreta las diferentes imágenes verbales y visuales en relación al contexto del texto. Estas imágenes son: gestos, señales, iconos, símbolos. Por ejemplo, la comprensión de imágenes audiovisuales tiene que ser inferida a partir de gestos, sonidos y elementos del entorno como tonos, volumen, imágenes, etc. Mientras que a partir del *flashcards* se infieren mensajes propuestos en las diferentes figuras. La lectura según Morón et al. (2001), significa “un proceso de pensar, de solucionar problemas de acuerdo al conocimiento previo, anticipación hipotética y uso de estrategias para la interpretación ideas implícitas y explícitas en el texto” (p.21).

En ese sentido, definimos la lectura como la actividad familiar pero compleja que implica diversos procesos cognoscitivos. Se puede definir la lectura como la recepción y la comprensión de las ideas y los pensamientos de un autor a partir de signos visuales y audiovisuales.

c. Expresión oral

Durante este proceso, el estudiante participa de manera voluntaria u obligatoria en la producción de sonidos; al mismo tiempo, utiliza gestos para transmitir el mensaje de manera más comprensible.

La verbalización de los mensajes es mucho más compleja porque requiere de la pronunciación y buena articulación de las

palabras. A pesar de la dificultad, el estudiante tiene que aprender imitando a los hablantes nativos y al docente. La corrección fonológica es constante por parte del docente y las tecnologías a su alcance.

El diálogo es la clave para desarrollar la capacidad del habla; de manera que, como afirma Cantillo et al. (2005), “el diálogo para el aprendizaje oral del inglés: descubre la necesidad del hombre para discernir lo bueno de lo malo en el aprendizaje para la vida” (p.57).

Por eso, Valero (1989) sostiene que “el diálogo es la expresión más elemental de la humanidad porque relaciona no solo sujetos sino el entorno en general a través del uso práctico del lenguaje” (p.115).

d. La escritura

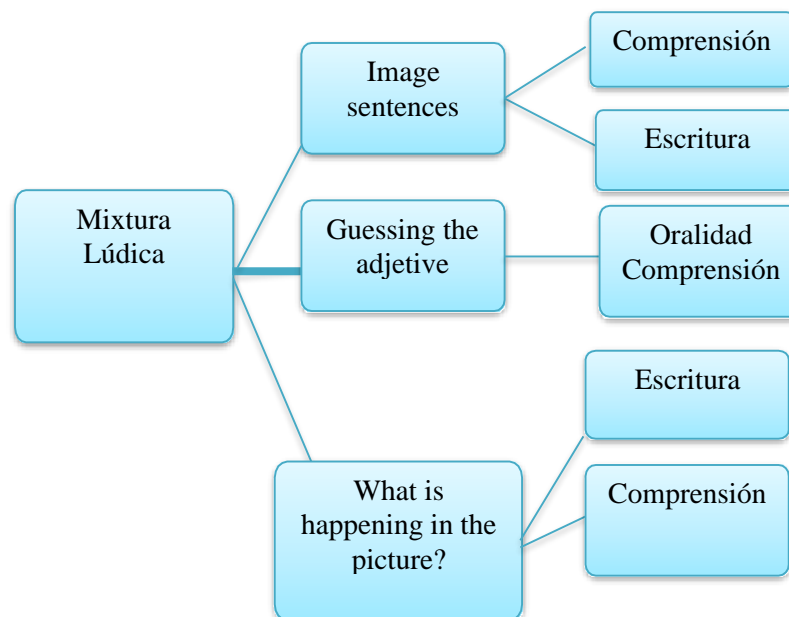
La escritura es el último proceso de la estrategia Mixtura Lúdica, consiste en reconstruir o recrear símbolos gráficos para comunicar ideas, es decir, transmitir significados.

La escritura del texto se realiza a partir de observaciones, de situaciones significativas con una determinada intencionalidad para el proceso de aprendizaje de la lengua. En eso concordamos con la postura de Senner (1992), quien afirma que la escritura como sistema de comunicación humana utiliza símbolos o marcas convencionales. Con estas marcas arbitrarias aprendemos a comunicar y convivir en la compleja sociedad de significados.

La escritura no solo es la combinación de grafías sino, como afirma Poca (1991) transmite la cultura individual y social del ser humano; por eso, es uno de los aspectos primordiales en la enseñanza en la sociedad posmoderna.

2.2.1.5. Dimensiones de la Mixtura Lúdica

Para la estrategia Mixtura Lúdica se ha considerado tres dimensiones fundamentales: la primera dimensión es *Imagine sentences*. En esta dimensión se genera aprendizajes a partir de la observación de imágenes, figuras, gestos o texto audiovisual para lograr la comprensión de textos y luego la imaginación creadora de textos breves a nivel oracional, es decir, el estudiante analiza e infiere los textos que se le presentan y luego escribe textos breves. Además, el estudiante participa respondiendo oralmente algunas interrogantes propuestas por el docente. La segunda dimensión es *Guessing the adjective*, que consiste en observar y escuchar textos orales y escritos para adivinar, luego de interpretar símbolos gráficos, auditivos y audiovisuales. La tercera dimensión es *What is happening in the picture?*, consiste en observar diferentes imágenes, palabras u oraciones que le acompañan a la figura; luego verbaliza para aprender el sonido en el inglés y, finalmente, recrea en textos breves el mensaje observado o nuevos mensajes para construir diálogos.

Figura 8*Dimisiones de la Mixtura Lúdica*

A continuación, se desarrollan las características de las dimensiones de Mixtura Lúdica, propuestas por Navarro, y Piñeiro (2012).

a. *Image sentences*

Consiste en transmitir la información familiar para escribir oraciones apropiadas, identificando detalles cuando se responde después de haber visto la imagen.

Procedimientos:

- Divide la clase en pares. Entrega a cada grupo algunos periódicos, revistas y hojas de papel.
- Cada grupo recorta algunas imágenes, pega en las hojas de papel y escribe diez oraciones usando el verbo *to be* y el verbo *to have*.
- Cada grupo lee sus declaraciones en voz alta, mientras presenta a la clase las imágenes que describen las declaraciones.

- El primer grupo que presenta diez declaraciones correctas gana.

b. *Guessing the adjective*

Consiste en comprender vocabularios y frases relacionadas con la apariencia física de los individuos.

Procedimientos:

- El docente forma grupos de cuatro estudiantes.
- En cada grupo, un estudiante (A) se sienta frente a los otros dos estudiantes (B y C), y el último estudiante (D) se coloca detrás del estudiante A.
- El docente proporciona al estudiante (D) de cada grupo un conjunto de tarjetas con palabras de vocabulario sobre la apariencia física de los seres humanos.
- El estudiante con el juego de cartas estará a cargo del grupo.
- El estudiante A está a cargo de decir las pistas a sus compañeros (estudiantes B y C) usando su lenguaje corporal para que puedan adivinar la palabra que se muestra.

c. *What is happening in the picture?*

Consiste en describir personas o entornos relacionados con las actividades cotidianas.

Procedimientos:

- Se divide la clase en grupos de tres o cuatro estudiantes. Se le proporciona a cada grupo una imagen.
- Indica a los grupos que usen un tiempo verbal específico para hacer tantas oraciones y construir textos como les sea posible en el tiempo permitido. Estas oraciones deben ser gramaticalmente correctas y

describir con precisión lo que sucede en la imagen.

- El equipo con las respuestas más correctas al final del límite de tiempo gana.
- A fin de identificar la precisión, cada grupo lee sus textos o los escribe en la pizarra.

2.2.2. El aprendizaje del idioma inglés

2.2.2.1. Definición de aprendizaje

La definición de aprendizaje es muy compleja; sin embargo, consideramos que el aprendizaje es la construcción y reconstrucción del conocimiento de acuerdo con el contexto.

El aprendizaje significativo está íntimamente ligado a la experiencia significativa que tiene el aprendiz; por eso, el aprendizaje como producto es el resultado de la experiencia. Mientras que el aprendizaje como proceso, es el resultado de los sucesos durante la experiencia.

2.2.2.2. Enfoques metodológicos sobre la enseñanza del inglés

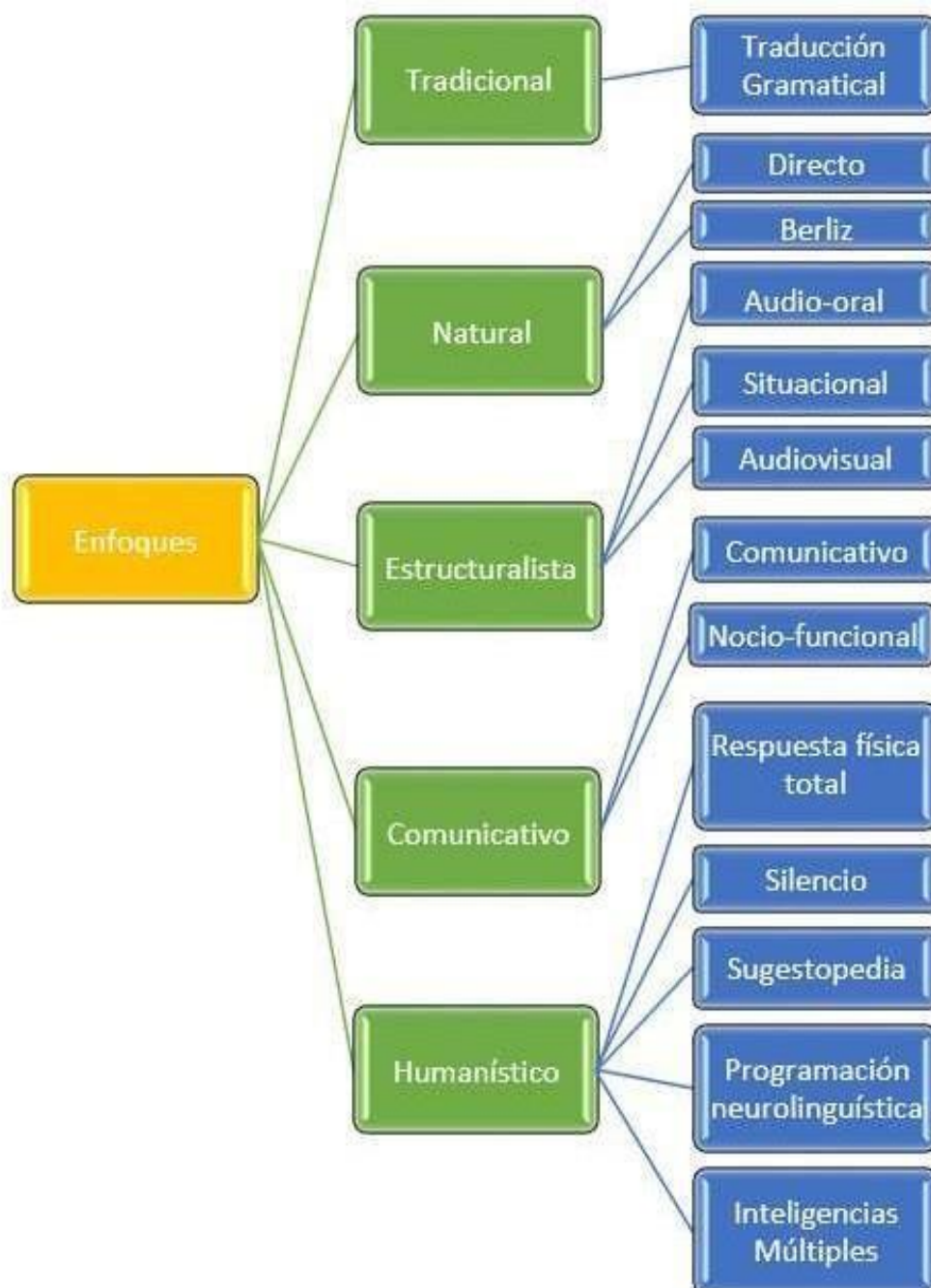
Antes de abordar sobre el desarrollo de los enfoques metodológicos, definiremos ¿qué es un enfoque metodológico?

El enfoque metodológico es una propuesta educativa, pedagógica y didáctica que orienta el desarrollo de diversos procesos para la formación del estudiante. Según Guillermo et al. (2018) el enfoque de aprendizaje es el camino seleccionado que sigue el estudiante para aprender de manera secuencial, usando diversas estrategias.

Los enfoques que se han desarrollado durante la historia se sintetizan en la siguiente figura:

Figura 9

Enfoques sobre la enseñanza del inglés



Nota: El gráfico representa el resumen de los enfoques de la enseñanza del inglés (Gooding, 2020).

a. Enfoque tradicional

Surge en el s. XIX y es uno de los primeros métodos para la enseñanza de la lengua extranjera. Se circunscribe en el análisis detallado de las normas de la gramática y sus acepciones para, posteriormente, poner en práctica los saberes desarrollados para traducir oraciones y textos.

Las características principales de este método son:

- Prioriza el aprendizaje de las normas gramaticales y sus aplicaciones en las diversas traducciones de palabras u oraciones de una lengua a otra.
- El vocabulario del idioma inglés es adquirido mediante palabras separadas y enlistadas.
- Lo correcto es que se les proporcione textos escritos para que lean en inglés y no estén traduciendo o discutiendo en clase el significado en su lengua materna
- El orden gramatical se enseña con oraciones extensas.
- Las clases se basan en leer y escribir en lugar de practicar el habla y la escucha.
- La gramática es desarrollada de manera deductiva.
- La función del docente debe estar centrada en compartir información con el estudiante, dando consignas de acuerdo a la necesidad y retroalimentar en las dificultades. Los aprendices demuestran un rol de pasividad frente a la construcción de su aprendizaje al contentarse estos con escuchar teóricamente la información que transmite el docente.

b. Enfoque natural

Tuvo su origen a fines del s. XIX en contraposición a la metodología anterior. También es conocido como método natural propuesto por L. Sauer (1826-1907).

Esta metodología sostiene que para comprender e internalizar una lengua no hay necesidad de traducir o pensar en la comprensión en la lengua materna, sino que, más bien se puede adquirir o mostrar con gestos o mímicas de acuerdo con los diferentes temas en la enseñanza. Este enfoque lo desarrolló Maximilian Berlitz.

El rol del docente consiste en brindar información a los y las estudiantes sobre el idioma extranjero; para ello se tiene que recrear un ambiente de aprendizaje, donde los sujetos se mantengan adecuadamente y puedan preguntar y responder con serenidad. Por su parte, el rol del estudiante es cumplir con la realización de las acciones relacionadas al juego y simular sin enseñar en inglés u otro idioma hasta responder preguntas del profesor y utilizar las estructuras fijas de la conversación.

Los principios de este método son:

- Las órdenes y consignas para desarrollar las actividades del aula se expresan en la lengua inglesa. Únicamente a partir de la presentación del vocabulario y palabras cotidianas.
- Las habilidades de comunicación oral se van construyendo de forma paulatina haciendo preguntas y respondiendo durante las clases intensivas.
- La gramática es enseñada de manera inductiva.

- Los saberes novedosos se deben presentar oralmente.
- El vocabulario determinado se presente mediante roles actorales, gestos, vivenciando con cosas del entorno u otros, así como con figuras y fotos.
- El saber escuchar y hablar también debe enseñarse de manera natural
- Poner énfasis a la hora de pronunciar y en la práctica gramatical.

c. Enfoque estructural

Este enfoque tiene tres componentes:

- **Método audio lingüístico**

Denominado también *Army Method*. Basado en la ideología conductista.

Promueve que las personas utilicen directamente el lenguaje, sin utilizar la lengua materna para aprender la segunda lengua.

Hay una serie de principios por los que se rige este método:

- El refuerzo positivo apoya al estudiante para desarrollar hábitos de modelamiento adecuado.
- El profesor debe ser un director de música para conducir y regular los aprendices de una segunda lengua.
- Los gestos, la capacidad de memorizar y la ejercitación por modelamiento son técnicas que se utilizan con mayor intensidad.
- La capacidad de escucha y habla son importantes; además, anteceden a la capacidad de leer y escribir.
- La semántica de las gráficas nace de una situación lingüística y cultural, y no de forma separada o suelta.

- En cuanto a la clase de entrenamiento es necesario incluir los siguientes aspectos:
- ✓ Repetir. Los pupilos deber repetir lo que se les indica con voz fuerte.
- ✓ Inflexión. Una palabra se presenta en otra oración, pero de diversa manera.
- ✓ Reemplazar. Una palabra dentro la frase es cambiada por otra.
- ✓ Reexpresión. Los sujetos reelaboran una oración y la pasan a otro participante de acuerdo con las consignas.
- ✓ Completar. Los adolescentes escuchan un texto incompleto, donde faltan algunas ideas. Ellos repiten el texto completando con las ideas o palabras que faltaban.
- ✓ Transposición. En algún momento hay necesidad de cambiar el orden de los sintagmas para darle sentido a la expresión o la hora de agregar ideas o palabras.
- ✓ Expansión. Se produce al añadir palabras dentro de la frase en espacios específicos.
- ✓ Contracción. Se genera cuando existe sinonimia dentro de la frase.
- ✓ Transformación. Cuando se produce el cambio de negativo o interrogativo modificando mediante las desinencias en tiempo, modo, voz o aspecto.
- ✓ Interrogación. Se produce cuando se juntan dos ideas o textos separados en uno solo.
- ✓ Réplica. Los aprendices elaboran un texto similar.

- **Método situacional:**

La estrategia situacional está constituida por secuencias orales, donde se usan varios entornos situacionales a fin de conocer un nuevo vocabulario, frases u oraciones. El trabajo primordial en la clase es practicar oralmente mediante experiencias. Concibe que es importante saber el esquema del idioma con la finalidad de hablar estableciendo prioridades a la oralidad previo a la escritura.

Los objetivos son:

- Dominio de la práctica respecto a las cuatro capacidades primordiales del idioma, mediante el conocimiento de la estructura gramatical.
- Exactitud en la correcta forma de pronunciar como en las reglas gramaticales.
- Capacidad de contestar con celeridad y de manera precisa en circunstancias donde se pueda hablar.
- Control automático de los esquemas básicos y los modelos de oraciones dadas.

- **Método audiovisual:**

Incide en la oralidad del lenguaje previo a la escritura. La expresión verbal es generalmente mostrada con una figura que ayuda a comprender con mayor facilidad.

Los rasgos más relevantes del método mencionado son:

- Ante todo, presentar diálogos, luego proyectar imágenes para comprender mejor.

- Explicar las figuras o fotos de acuerdo a sus características funcionales en base a las estructuras gramaticales mostradas en el modelo a seguir, a fin de concientizar el uso del idioma.
- La transposición tiene como objetivo reutilizar libremente el lenguaje que el sujeto ha adquirido.

d. Enfoque comunicativo

Este enfoque tiene los siguientes métodos:

- **Método comunicativo:**

Las características más representativas son:

- Es muy interactivo.
- Uso de textos objetivos en los procesos de aprendizaje.
- Es importante las vivencias individuales de los estudiantes para contribuir en la construcción de su conocimiento en la clase.
- Relaciona el idioma aprendido con actividades fuera del aula en ambientes comunitarios de la realidad.

Piepho (1981) propone los siguientes niveles del enfoque comunicativo:

- Nivel de integración y contenido (se asume que la lengua es una herramienta para expresar una temática)
- Nivel lingüístico e instrumental (lenguaje sistematizado semióticamente como objeto de aprendizaje)
- Nivel afectivo y de relaciones interpersonales (lenguaje para expresarse y juzgarse a sí mismos y a los del entorno)
- Nivel de necesidades de aprendizaje individuales (sustentado

en aprender a partir de las equivocaciones)

- Nivel de educación general de objetivos extralingüísticos (aprender el idioma de acuerdo al plan de estudios de la institución educativa)

e. Enfoque humanístico

En este campo el estudiante es el centro porque la enseñanza se construye teniendo en cuenta sus capacidades, intereses, necesidades expectativas y motivaciones para desarrollar su autonomía.

Los métodos de mayor relevancia son los siguientes:

- **Respuesta física total:**

Plantea que, para aprender un idioma, se decodifican los códigos de una lengua determinada. Estas etapas generan un desarrollo de la interpretación antes de producir el habla. De acuerdo al método, el facilitador muestra el caudal del vocabulario y la norma gramática de su entorno. Los participantes responden físicamente a las instrucciones brindadas de manera verbal.

- **El método del silencio:**

El objetivo general es proporcionar a los discentes desde el nivel de inicio, la oralidad y audición como aspectos primordiales para adquirir la lengua extranjera.

Esta metodología incide en la autonomía del estudiante. El rol del docente es monitorear el trabajo de los participantes.

Los aprendices con este método deben obtener, por ejemplo:

- La sabiduría práctica y la utilización del segundo idioma.
- Hablar usando el dialecto adecuado del contexto.
- Desenvolverse pertinentemente en ciertas disciplinas como la parte ortográfica, la práctica lectora, la comprensión y el acto de escribir.

Las principales técnicas utilizadas en este método según Larsen-Freeman (1986), son:

- El silencio del profesor
- Coevaluación en pares
- Utilización del fichaje, asociando al color, sonido o palabra
- Autocorrección
- Uso de gestos
- Tablas de vocabulario o palabras
- Análisis y coevaluación de la clase al término de la sesión por los participantes

- **La sugestopedia**

El objetivo primordial de este método es trabajar en base a su potencial mental, con la finalidad de adelantar las etapas a través de las cuales están aprendiendo a comprender y utilizar una segunda lengua.

Lozanov (1970) expresa tajantemente que el objetivo esencial de la enseñanza no es el uso de la técnica memorística, sino comprender para resolver creativamente las de situaciones problemáticas.

Asimismo, esta metodología propone tres pasos:

- Al inicio de clase: introducción a la temática. Puede ser con una pieza musical, que sea relajante para el cuerpo y la mente hasta sentir el palpitar lento del corazón.
- A mitad de la clase: explica el tema usando tres diferentes tonos de voz y se apoya con la música para llamar la atención del estudiante.
- Término de la clase: se usa la música nuevamente para estimular la imaginación.

- **Programación neurolingüística (PNL)**

Los teóricos sostienen que este método relaciona los momentos neurológicos, el código lingüístico y los modelos de conductas adquiridas en la vivencia y que estos comportamientos deben cambiar a fin de obtener los aprendizajes previstos y específicos de la vida.

Richards y Rodgers (1998) refieren sobre la PNL que esta tiene cuatro principios básicos y fundamentales que son los siguientes:

- Resultados: las metas deben estar planteadas con claridad y viables para lograrlo.
- Comunicación: la comunicación debe ser consigo mismo y con los otros participantes.

- Agudeza sensorial: analiza los códigos y mensajes no verbales mediante los órganos sensitivos de todo el cuerpo.
- Flexibilidad: modifica la manera de comportarse y, si no cumple con el funcionamiento, se debe hacer todo lo posible hasta lograr la meta trazada.

- **Método de las inteligencias múltiples**

La metodología fue planteada en la obra *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences* en 1983 por Gardner. De acuerdo a sus planteamientos, existe una variedad de inteligencias que pueden producir un todo a partir de las diversas habilidades independientes y semindependientes.

Gardner (1983) manifiesta que la inteligencia es la capacidad mental para solucionar diferentes situaciones problemáticas y evidenciar como producto de valor agregado dentro de su cultura u otras culturas por conocer.

El investigador propone la existencia de ocho tipos de inteligencias: musical, lingüística, visual, corporal, interpersonal, naturalista, intrapersonal y cenestésica, que permitirán el mayor desarrollo de las habilidades en los discentes.

A continuación, se expone la metodología aplicada considerando que la teoría de Gardner sigue una serie de etapas:

Etapas 1: Despertar la inteligencia. Una gran cantidad de motivaciones sensorias a fin de que los pupilos puedan estar preparados para continuar la sesión de aprendizaje.

Etapas 2: Ampliar la inteligencia. Los participantes expresan sus

vivencias individuales y los demás corroboran y capitalizan sus experiencias expresadas.

Etapa 3: Enseñar con y para la inteligencia. Este proceso es la etapa "tradicional" del aprendizaje en su totalidad, con labores ejecutadas en los papeles de la tarea de proyectos del equipo. Se usa con la finalidad de solucionar las asignaciones, lo que conlleva a la mejora del conocimiento.

Etapa 4: Transferencia de la inteligencia. Los individuos analizan respecto a sus vivencias del pasado e intentan realizar analogías entre ciertas dificultades de la vida diaria.

De acuerdo con el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (2016) el enfoque comunicativo fundamenta el área de inglés. Este enfoque, sustenta que la práctica comunicativa es esencial para el aprendizaje según el paradigma sociocultural. En ese contexto, el desarrollo de las competencias comunicativas (comprensión y producción de textos orales y escritos) requiere diversidad de estrategias contextualizadas para generar un aprendizaje significativo; estas pueden desarrollarse utilizando recursos audiovisuales y virtuales.

El aprendizaje significativo se logra si se incorpora en la práctica pedagógica y en las prácticas sociales cotidianas del estudiante. De acuerdo con el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (2016), las prácticas sociales con visión sociocultural significan: incorporar la práctica social del lenguaje a la situación comunicativa, ya que no son fenómenos aislados: La

práctica social es la interacción del estudiante con su entorno. Entonces, contextualizar el aprendizaje es fundamental para el desarrollo progresivo de las habilidades lingüísticas. Por lo tanto, la oralidad y la escritura tienen características peculiares en cada contexto, es decir, se adecúan al proceso de aprendizaje, según el momento histórico.

La estrategia Mixtura Lúdica para el aprendizaje del idioma inglés se fundamenta en el enfoque comunicativo como marco teórico principal.

2.2.2.3. Dimensiones del aprendizaje del idioma inglés

Para explicar este punto se consideró la propuesta del MINEDU (2016) planteada en el Diseño Curricular Nacional del área de inglés, que a continuación se transcribe textualmente:

a. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

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

Esta competencia también implica el uso adecuado de diferentes estrategias conversacionales considerando los modos de cortesía de acuerdo con el contexto sociocultural, como tomar el turno oportunamente, enriquecer y contribuir al tema de una conversación y

mantener el hilo temático con el fin de negociar, persuadir, cooperar, entre otros.

Para construir el sentido de los textos orales, es indispensable asumir la oralidad como una actividad social donde el estudiante interactúa con distintos grupos o comunidades socioculturales. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta la repercusión de lo dicho.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- Obtiene información de textos orales: consiste en recuperar y extraer información explícita expresada por los interlocutores.
- Infiere e interpreta información de textos orales: el estudiante construye el sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos, el uso estético del lenguaje y las intenciones de los interlocutores con los que se relaciona en un contexto sociocultural determinado.
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: consiste en desarrollar ideas adecuándolas al propósito, destinatario, características del tipo de texto, registro y contexto, considerando las normas y modos de cortesía. Organiza la información en torno a un tema y usa diversos recursos cohesivos para relacionar las ideas del texto oral.

- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica: el estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: el estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, compara y contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión sobre los aspectos formales, el contenido, y las intenciones de los interlocutores con los que interactúa, en relación al contexto sociocultural donde se encuentran (p. 93).

b. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Se trata de una comprensión crítica porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que lee a través de procesos de comprensión literal e inferencial, interpretación y reflexión. En tales procesos, el estudiante pone en juego habilidades,

saberes y actitudes provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea, tomando conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido.

Esta competencia también implica que el estudiante sea consciente que la lectura de textos cumple propósitos específicos, como disfrutar, resolver un problema o una duda, seguir instrucciones, investigar, defender una posición, entre otros.

Asimismo, la competencia considera la lectura de diversos tipos de textos, es decir, estos textos pertenecen a diferentes géneros, épocas y autores, y están situados en espacios y tiempos determinados. Esta diversidad textual se presenta en diferentes formatos y soportes, como el impreso, digital y multimodal, cada cual con sus características y particularidades.

Para construir el sentido de los textos que lee, es indispensable que el estudiante participe en prácticas sociales de lectura en inglés que se presentan en distintos grupos o comunidades socioculturales. Al participar en tales prácticas de lectura, el estudiante contribuye con su desarrollo integral, así como el de su propia comunidad, además de conocer e interactuar con contextos socioculturales distintos al suyo. Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.
- Infiere e interpreta información del texto escrito: el estudiante

construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e implícita de éste para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito. A partir de estas deducciones, el estudiante interpreta la relación entre la información implícita y la información explícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, así como la relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.

- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Para ello, compara y contrasta aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión sobre aspectos formales, estéticos, contenidos de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector (p. 96).

c. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera:

Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así

como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.

El estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. Utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es crucial en una época dominada por nuevas tecnologías que han transformado la naturaleza de la comunicación escrita.

Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social que permite participar en distintos grupos o comunidades socioculturales. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, como la construcción de conocimientos o el uso estético del lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta su repercusión en los demás.

Esta competencia concibe la interdependencia de ciertas capacidades:

- Adecúa el texto a la situación comunicativa: el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita.

- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente.
- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: el estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural (p. 101).

2.2.2.4. Evaluación del idioma inglés

La evaluación según el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular es por competencias. El desarrollo de las competencias se logra de acuerdo con el estándar del grado. Estas competencias están divididas en capacidades y las capacidades en desempeños. Finalmente, los desempeños se concretizan en criterios de evaluación.

Otro documento relevante para la evaluación del idioma inglés es el Marco Común Europeo para las lenguas Modernas (MCER) como estándar internacional de las competencias lingüísticas. El objetivo del

MCER es que los estudiantes deben “emplear la lengua para comunicar, y los conocimientos y habilidades que deben desarrollar para actuar de manera competente” (MINEDU, 2014, p. 6).

Las habilidades en inglés, según el MCER se divide en seis niveles comunes del idioma y sobre esta base se evalúa el progreso del estudiante.

Cuadro de competencias de inglés según MCER

MCER	INGLES	DESCRIPCIÓN MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS
		Niveles comunes de referencia: escala global
A1	A1	Usuario básico. Es capaz de comprender expresiones familiares del día a día y frases básicas para resolver situaciones y necesidades de tipo concreto. Es capaz de presentarse a otros y de formular y contestar preguntas sobre donde vive, la gente que conoce y los objetos que le rodean. Puede comunicarse con otros hablantes siempre que estos hablen despacio y con claridad y estén dispuestos a hacerse entender.
	A1+	
A2	A2	Usuario básico. Es capaz de comprender expresiones y frases de uso frecuente sobre temas básicos (por ejemplo, cuestiones básicas sobre uno mismo a la familia, ir de compras, empleo). Es capaz de comunicarse en situaciones de rutina que requieran un intercambio de información simple y directa sobre temas conocidos. Es capaz de describir de manera sencilla aspectos sobre sí mismo, su entorno inmediato y puede manejarse en cuestiones de inmediata necesidad.
	A2+	
B1	B1.1	Usuario independiente. Es capaz de comprender los contenidos fundamentales de información suministrada de manera clara y sobre temas cotidianos referentes al trabajo, los estudios, las actividades de ocio, etc. Es capaz de manejarse en la mayoría de situaciones que puedan surgirle en el país donde se habla la lengua. Es capaz de escribir textos simples de forma coherente y puede expresar opiniones, deseos o ambiciones, y defender sus puntos de vista.
	B1.2	
	B1+.1	
	B1+.2	
B2	B2	Usuario independiente. Es capaz de comprender las ideas principales de textos complejos sobre temas concretos o abstractos, incluyendo temas técnicos pertenecientes a su ámbito de estudio. Es capaz de interactuar con un nivel de fluidez y espontaneidad que facilita la interacción con hablantes nativos con un mínimo de esfuerzo por ambas partes. Es capaz de producir textos claros y detallados sobre una gran variedad de temas, pudiendo expresar sus opiniones y sostenerlas exponiendo las ventajas y desventajas de cada punto de vista.
	B2+	
C1	C1	Usuario competente. Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y complejos, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresar de forma fluida y espontánea. Puede hacer un uso efectivo y flexible del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas complejos, y llevar a cabo tareas complejas de trabajo y estudio.
	C1+	
C2	C2	Usuario competente. Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.

2.3. Definición de términos

- a. **Aprendizaje.** Es el proceso de construir y reconstruir el conocimiento a través del lenguaje.
- b. **Guessing the adjective.** Es la estrategia que consiste en adivinar utilizando adjetivos descriptivos. Cada estudiante tiene la imagen de un elemento común y debe elegir tres adjetivos para describir el elemento. Luego comparten sus pistas con la clase.
- c. **Image sentences.** Consiste de detallar la información familiar con el objeto de escribir oraciones para responder la pregunta.
- d. **Listening.** Es la habilidad de escucha. Consiste en desarrollar las competencias de audición de los discentes mediante distintas composiciones en inglés.
- e. **Mixtura Lúdica.** Es un conjunto de estrategias cognitivas, afectivas y metacognitivas que facilitan el aprendizaje del idioma inglés a través del juego con acciones agradables y placenteras donde se desarrollan temáticas establecidas en el plan de estudios.
- f. **Reading.** Es la capacidad de leer distintos tipos de textos en inglés, comprendiendo su contenido.
- g. **Speaking.** Es la capacidad del habla. Consiste en desarrollar las reglas de la fonética inglesa y evaluar la misma.
- h. **What is happening in the picture?** Esta estrategia destaca el acto de colocar una gran cantidad consignas en los flashcards, para poder construir textos con base en ello.
- i. **Writing.** Es la habilidad de escritura. Está compuesta de las normas de la gramática del inglés para alcanzar más adelante la expresión escrita pertinente.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básico porque consiste en describir la relación entre las variables estudiadas en un tiempo determinado. De acuerdo con Hernández et al. (2014) la investigación es de alcance correlacional: “Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p. 93). Para esta investigación se relacionó la variable Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria.

3.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación corresponde, según Caballero (2008), al nivel correlacional “...debido a que su tipo de análisis predominantemente es cuantitativo; para saber cómo influye esta la variable al conocer el comportamiento del otro” (p.84). Se relaciona dos variables observadas, puesto que no se manipula ninguna variable para producir un efecto en la otra variable, sino que se analiza la relación entre variables, buscando identificar niveles de correlación significativa, de esta manera se prueba la hipótesis a través de estadígrafos cuantitativos.

3.2. Diseño y esquema de investigación

3.2.1. Método de investigación

Se utilizó el método cuantitativo como método general de la investigación, que consiste en "...la cuantificación y procesamiento de los datos para su interpretación" (García, 2012, p. 176).

Se utilizó como método específico, el método Hipotético Deductivo que consiste en "...posibilitar el surgimiento de nuevos conocimientos, tomando como punto de partida otros establecidos que progresivamente son sometidos a deducciones...así como inferir el desarrollo ulterior, desde el sistema de conocimientos científicos establecidos en la parte teórica de una ciencia determinada" (Gómez, 2006, p. 30).

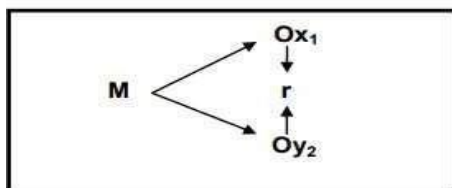
3.2.2. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño no experimental de tipo transversal correlacional causal, porque identifica o determina el grado y el tipo de relación existente entre dos variables, sin manipular o influenciar sobre las mismas.

Se correlacionan ambas variables de investigación y luego se describe sobre los logros alcanzados.

Hernández et al. (2014), sostienen que en los estudios no experimentales "Estos diseños representan relaciones entre categorías tipificadas, definiciones o modificaciones en un tiempo específico. A veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la respuesta causa-efecto" (p.157).

El esquema del diseño es:



Donde:

M = Es la muestra a utilizar.

X = Mixtura Lúdica.

r = Posible relación entre las variables de estudio.

Y = Aprendizaje del idioma inglés.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población estuvo constituida por 66 estudiantes del segundo grado A y B de educación secundaria de la I. E. Mariano Dámaso Beraún de la Provincia de Leoncio Prado, Huánuco. La nómina consigna 67 estudiantes; no se consideró a uno porque nunca asistió.

Tabla 1

Total de estudiantes matriculados del segundo grado A y B de la I. E. Mariano Dámaso Beraún de la provincia de Leoncio Prado, Huánuco - 2019.

SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
A	12	18	30
B	19	17	36
TOTAL	31	35	66

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 30 estudiantes, que corresponde al segundo grado A de la I. E. Mariano Dámaso Beraún. Dicha muestra se seleccionó de acuerdo con el muestreo no probabilístico en su variante intencional o criterial porque “depende de la toma de decisiones de un investigador o de los investigadores” (Hernández et al., 2014, p. 176).

Tabla 2

Total de estudiantes matriculados en el segundo grado A del 2019 en la I. E. Mariano Dámaso Beraún de la provincia de Leoncio Prado, Huánuco.

GRUPO	VARONES	MUJERES	TOTAL
A	12	18	30
TOTAL			

Fuente: Nómina de matrícula 2019

3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Se empleó el análisis documental y la encuesta.

Cada técnica tiene sus propias características según las variables de estudio de investigación.

3.4.2. Instrumentos

En la siguiente tabla se muestra las técnicas e instrumentos que se empleó para recolectar los datos.

Variable	Técnica	Instrumento	Objetivo
Mixtura Lúdica	Encuesta	Cuestionario	Determinar el nivel de percepción sobre eficacia de la estrategia Mixtura Lúdica.
Aprendizaje del idioma inglés	Análisis documental	Test de comprensión y escritura (Comprehension and writing Test)	Evaluar las competencias lee y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

3.4.3. Sistematización de la información. Las informaciones teóricas se sistematizaron con los organizadores de conocimiento; mientras que la información del cuestionario y del test se realizaron a través de gráficos y tablas de doble entrada.

3.4.4. Técnicas de la estadística descriptiva. La clasificación y el agrupamiento de datos se realizaron con las distribuciones de frecuencias, que se trabajó en la hoja de cálculo. Además, se empleó la frecuencia absoluta porcentual y la media aritmética para determinar el promedio general del cuestionario y del test de comprensión y escritura, tal como se muestran en tablas y gráficos estadísticos.

3.4.5. Técnicas de la estadística inferencial. Para probar la hipótesis se realizó con el Coeficiente de correlación de Spearman.

3.5. Validez y confiabilidad del instrumento

3.5.1. Validez

Los instrumentos antes de aplicarse han sido validados a través de juicios de tres expertos.

3.5.2. Confiabilidad

La confiabilidad del test de comprensión y escritura se realizó con la prueba piloto a 15 estudiantes de la I.E. Gómez Arias Dávila; luego se determinó su grado de confiabilidad según el coeficiente alfa de Cronbach.

Entonces, el coeficiente alfa de Cronbach subestima el coeficiente de correlación. $\alpha < CC$

El coeficiente alfa tiene la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

k = número de ítems

$(\sigma_i)^2$ = varianza de cada ítem

$(\sigma_x)^2$ = varianza de la cuestionario total

Siendo el resultado del alfa de Cronbach: 0.7 para el cuestionario y 0.8 para el test. Esto indica que los instrumentos tienen un buen nivel de confiabilidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Para el enfoque cuantitativo, los resultados del trabajo de campo constituyen un factor fundamental en la investigación. En esta secuencia se evidencia el comportamiento de las variables: Mixtura Lúdica y aprendizaje del idioma inglés y sus dimensiones correspondientes. Asimismo, se muestra la relación que tienen las referidas variables. Los resultados se expresan en tablas y figuras estadísticas y las contrastaciones de la hipótesis general y específica se realizaron con la correlación de Spearman, en razón de que el comportamiento de los datos indicó la aplicación de una prueba no paramétrica de acuerdo a la prueba de normalidad.

Las escalas utilizadas para la sistematización de datos se muestran en las tablas siguientes:

Tabla 3

Escalas de medición para la variable Mixtura Lúdica

Escala cualitativa	Valoración
Insatisfactorio	0 – 20
Aceptable	21 – 40
Regular	41 – 60
Satisfactorio	61 – 80
Muy satisfactorio	81 – 100

Fuente: Escala Lickert

Nota: Los puntajes de las dimensiones se homologaron en una puntuación de [0; 100] para utilizar la tabla 1.

Tabla 4*Escalas de medición para el aprendizaje del idioma inglés*

Escala cualitativa		Valoración*
En inicio	C	00 – 10
En proceso	B	11 – 13
Logro esperado	A	14 – 17
Logro destacado	AD	18 – 20

Fuente: Currículo Nacional

* Escala cuantitativa para efectos de homologación con las escalas de calificación literal del CN

Base de datos de las variables y sus dimensiones**Tabla 5***Base de datos sobre Mixtura Lúdica*

VARIABLE 1: MIXTURA LÚDICA							
N°	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Total
	Puntaje	Puntaje en base a 100	Puntaje	Puntaje en base a 100	Puntaje	Puntaje en base a 100	
1	34	97	32	91	28	93	94
2	35	100	19	54	22	73	76
3	27	77	26	74	19	63	72
4	30	86	28	80	27	90	85
5	32	91	26	74	26	87	84
6	33	94	29	83	24	80	86
7	31	89	33	94	29	97	93
8	33	94	32	91	30	100	95
9	33	94	33	94	29	97	95
10	24	69	21	60	21	70	66
11	31	89	34	97	30	100	95
12	28	80	27	77	17	57	72
13	33	94	24	69	29	97	86
14	35	100	33	94	19	63	87

Nº	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Total
	Puntaje	Puntaje en base a 100	Puntaje	Puntaje en base a 100	Puntaje	Puntaje en base a 100	
15	32	91	24	69	21	70	77
16	30	86	28	80	23	77	81
17	30	86	32	91	28	93	90
18	32	91	32	91	27	90	91
19	34	97	29	83	28	93	91
20	33	94	32	91	29	97	94
21	30	86	30	86	25	83	85
22	34	97	34	97	24	80	92
23	34	97	30	86	29	97	93
24	27	77	34	97	29	97	90
25	33	94	32	91	25	83	90
26	33	94	32	91	30	100	95
27	29	83	28	80	20	67	77
28	30	86	34	97	27	90	91
29	26	74	19	54	21	70	66
30	33	94	27	77	28	93	88

Fuente: Encuesta

Tabla 6*Base de datos sobre aprendizaje del idioma inglés*

VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS												
Nº	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera					Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera						Total V2
	Nivel literal	Nivel inferencial	Nivel crítico	Total D1	Total D1 en base 20	Adecúa el texto a la situación comunicativa	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma cohesionada	Reflexiona y evalúa la forma y el contenido del texto	Total D2	Total D2 en base 20	
	Ítem 1	Ítems 2; 3 y 4	Ítem 5			Ítem 6	Ítem 6	Ítem 6	Ítem 7			
1	1	4	2	7	14	1	3	3	3	10	20	17
2	1	5	2	8	16	1	3	2	2	8	16	16
3	1	3	2	6	12	1	2	2	1	6	12	12

N°	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera					Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera						Total V2
	Nivel literal	Nivel inferencial	Nivel crítico	Total D1	Total D1 en base 20	Adecúa el texto a la situación comunicativa	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma cohesionada	Reflexiona y evalúa la forma y el contenido del texto	Total D2	Total D2 en base 20	
	Ítem 1	Ítems 2; 3 y 4	Ítem 5			Ítem 6	Ítem 6	Ítem 6	Ítem 7			
4	1	4	2	7	14	1	2	3	2	8	16	15
5	1	6	2	9	18	1	3	2	2	8	16	17
6	1	3	2	6	12	1	1	1	1	4	8	10
7	1	6	2	9	18	1	3	2	2	8	16	17
8	1	5	3	9	18	1	3	2	3	9	18	18
9	1	5	3	9	18	1	2	2	3	8	16	17
10	1	5	0	6	12	1	1	1	1	4	8	10
11	1	5	3	9	18	1	2	3	3	9	18	18
12	1	5	1	7	14	1	2	1	2	6	12	13
13	1	5	2	8	16	1	3	2	2	8	16	16
14	1	5	2	8	16	1	2	3	2	8	16	16
15	1	4	1	6	12	1	2	2	2	7	14	13
16	1	5	2	8	16	1	2	2	1	6	12	14
17	1	4	2	7	14	1	2	2	2	7	14	14
18	1	4	2	7	14	1	2	2	2	7	14	14
19	0	5	2	7	14	1	3	2	2	8	16	15
20	1	5	2	8	16	1	2	3	2	8	16	16
21	1	4	2	7	14	1	3	2	0	6	12	13
22	1	6	2	9	18	1	2	1	2	6	12	15
23	1	2	3	6	12	1	2	3	3	9	18	15
24	1	5	2	8	16	1	3	1	1	6	12	14
25	0	5	2	7	14	1	2	2	2	7	14	14
26	1	5	3	9	18	1	2	2	3	8	16	17
27	1	5	1	7	14	1	2	2	1	6	12	13
28	1	5	2	8	16	1	2	1	2	6	12	14
29	1	4	0	5	10	1	1	1	0	3	6	8
30	1	5	2	8	16	1	2	2	2	7	14	15

Fuente: Test de comprensión y escritura

4.1 Análisis e interpretación de resultados

4.1.1 Resultados sobre la variable 1: Mixtura Lúdica

a. Resultados generales sobre la variable Mixtura Lúdica

Tabla 7

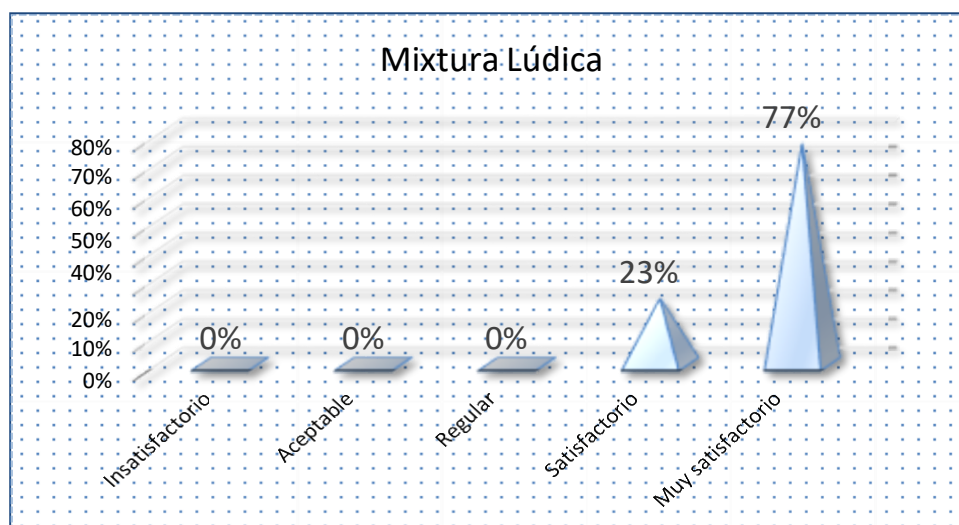
Nivel de apreciación sobre la Mixtura Lúdica en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Escala de medición		fi	%
Insatisfactorio	0 – 20	0	0%
Aceptable	21 – 40	0	0%
Regular	41 – 60	0	0%
Satisfactorio	61 – 80	7	23%
Muy satisfactorio	81 – 100	23	77%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta

Figura 10

Nivel de apreciación sobre la Mixtura Lúdica en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 7 y figura 10 se evidencian resultados generales correspondientes a la Mixtura Lúdica. El 77% de unidades de análisis mostró su apreciación en la escala de muy satisfactorio, el 23% en satisfactorio y ninguno en las escalas inferiores. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio expresan estar de acuerdo con el trabajo de Mixtura Lúdica en lo que concierne a: *image sentences, guessing the adjective and what is happening in the picture?*

b. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 1: Image sentences.

Tabla 8

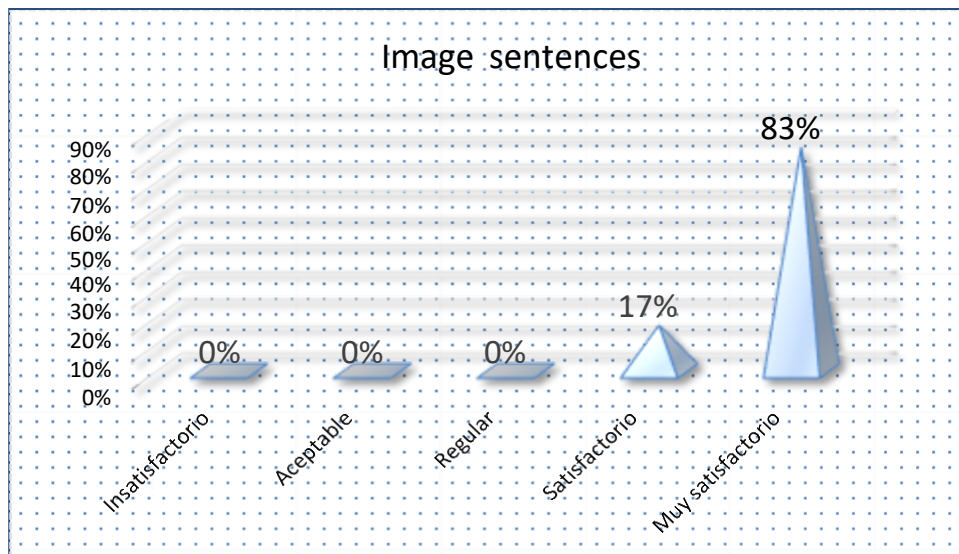
Nivel de apreciación sobre la dimensión image sentences en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Escala de medición		fi	%
Insatisfactorio	0 – 20	0	0%
Aceptable	21 – 40	0	0%
Regular	41 – 60	0	0%
Satisfactorio	61 – 80	5	17%
Muy satisfactorio	81 – 100	25	83%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta

Figura 11

Nivel de apreciación sobre la dimensión image sentences en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 8 y figura 11 se evidencian resultados generales correspondientes a la Mixtura Lúdica en la dimensión: *image sentences*. El 83% de unidades de análisis mostró su apreciación en la escala de muy satisfactorio, el 17% en satisfactorio y ninguno en las escalas inferiores. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio expresan estar de acuerdo con el trabajo de Mixtura Lúdica en la dimensión *image sentences* que permite mostrar interés en el aprendizaje del inglés a través del juego y promover la escritura de oraciones teniendo en cuenta el contexto familiar y escolar.

c. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 2: Guessing the adjective.

Tabla 9

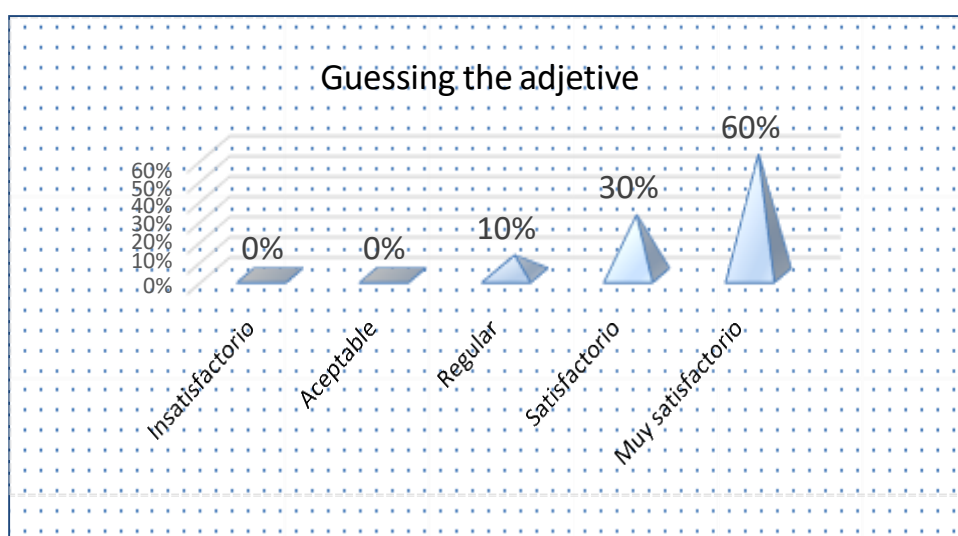
Nivel de apreciación sobre la dimensión guessing the adjective en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Escala de medición		fi	%
Insatisfactorio	0 – 20	0	0%
Aceptable	21 – 40	0	0%
Regular	41 – 60	3	10%
Satisfactorio	61 – 80	9	30%
Muy satisfactorio	81 – 100	18	60%
Total		30	100%

Fuente: la encuesta

Figura 12

Nivel de apreciación sobre la dimensión guessing the adjective en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 9 y figura 12 se evidencian resultados generales correspondientes a la Mixtura Lúdica en la dimensión: *guessing the adjective*. El 60% de unidades de análisis mostró su apreciación en la escala de muy satisfactorio, el 30% en satisfactorio, el 10% en la escala regular y ninguno en las escalas inferiores. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes de la muestra en estudio expresan estar de acuerdo con el trabajo de Mixtura Lúdica en la dimensión *guessing the adjective*, ya que les permite su participación activa en la adivinación de los adjetivos y fomenta el aprendizaje colaborativo.

d. Resultados generales sobre la variable 1 respecto a la dimensión 3: What is happening in the picture?

Tabla 10

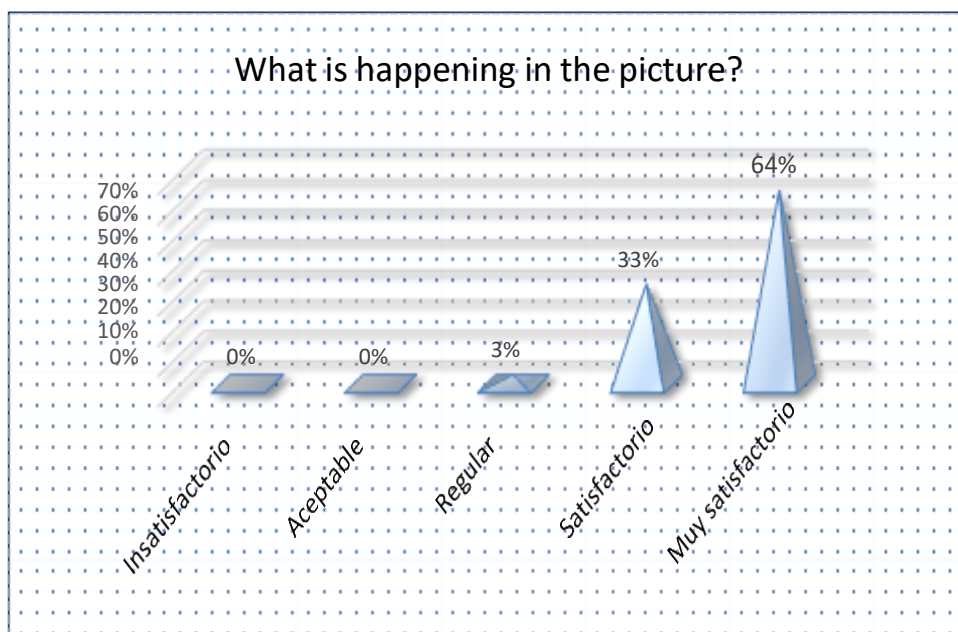
Nivel de apreciación sobre la dimensión What is happening in the picture? en estudiantes de segundo grado de secundaria

Escala de medición		fi	%
Insatisfactorio	0 – 20	0	0%
Aceptable	21 – 40	0	0%
Regular	41 – 60	1	3%
Satisfactorio	61 – 80	10	33%
Muy satisfactorio	81 – 100	19	64%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta

Figura 13

Nivel de apreciación sobre la dimensión *What is happening in the picture?* en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 10 y figura 13 se evidencian resultados generales correspondientes a la Mixtura Lúdica en la dimensión, *What is happening in the picture?*: El 64% estudiantes mostró su apreciación en la escala de muy satisfactorio, el 33% en satisfactorio, el 3% en regular y ninguno en escalas inferiores. Estos resultados muestran que un gran porcentaje de los estudiantes están de acuerdo con el trabajo de Mixtura Lúdica en la dimensión *What is happening in the picture?* ya que permite facilitar la construcción de textos a partir de actividades que se observa en los flashcards; asimismo, permite leer y comprender las descripciones de sus compañeros.

4.1.2 Resultados sobre la variable 2: Aprendizaje del idioma inglés

a. Resultados generales sobre la variable aprendizaje del idioma inglés

Tabla 11

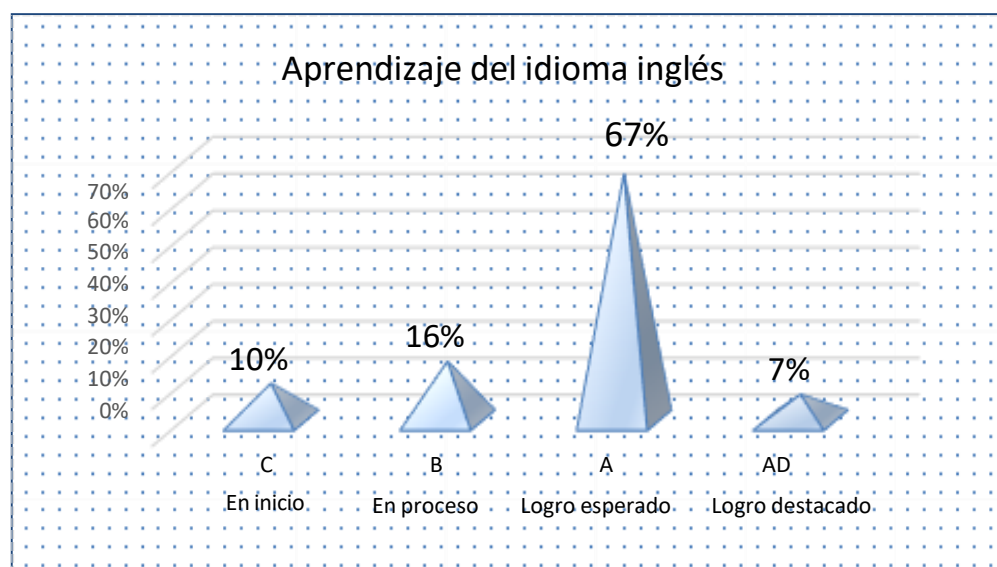
Nivel de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de segundo grado de educación secundaria.

Escala de medición		fi	%
En inicio (C)	0 - 10	3	10%
En proceso (B)	11 - 13	5	16%
Logro esperado (A)	14 - 17	20	67%
Logro destacado (AD)	18 - 20	2	7%
Total		30	100%

Fuente: Test

Figura 14

Nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 11 y figura 14 se evidencian los resultados generales correspondientes al aprendizaje del idioma inglés. El 7% de unidades de análisis se ubicaron en logro destacado, el 67% en logro esperado, el 16% en proceso y el 10% en inicio. Estos resultados resaltan que la mayoría de los estudiantes

se encuentran en niveles aceptables en lo que concierne a la lectura y escritura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

b. Resultados generales sobre la variable 2 respecto a la dimensión 1: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Tabla 12

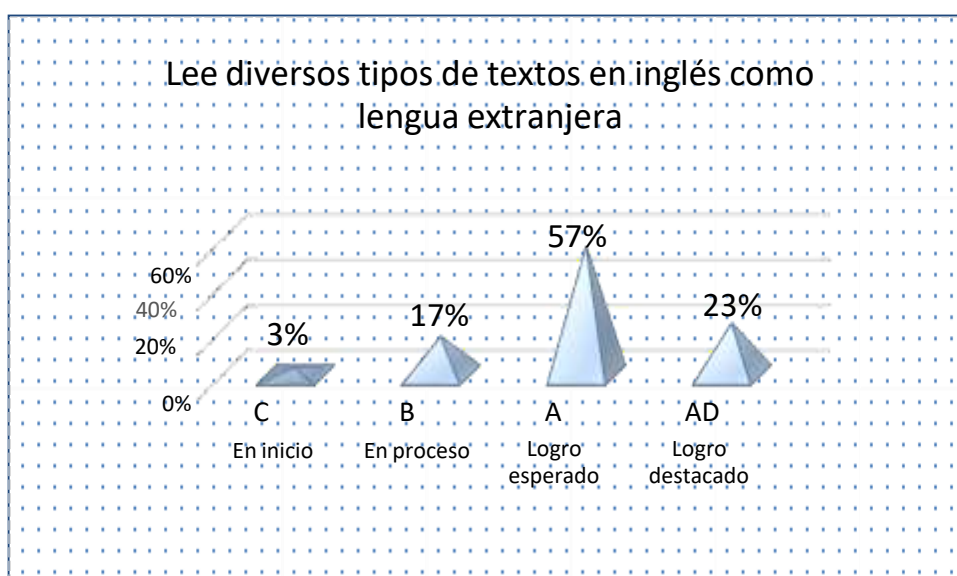
Nivel de lectura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Escala de medición		fi	%
En inicio (C)	0 - 10	1	3%
En proceso (B)	11 - 13	5	17%
Logro esperado (A)	14 - 17	17	57%
Logro destacado (AD)	18 - 20	7	23%
Total		30	100%

Fuente: Test

Figura 15

Nivel de lectura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 12 y figura 15 se evidencian resultados generales correspondientes a la dimensión *lee diversos tipos de textos en inglés*: El 23% de unidades de análisis se ubicaron en logro destacado, el 57% en logro esperado, el 17% en proceso y el 3% en inicio. Estos resultados resaltan que la mayoría de los estudiantes se encuentran en niveles aceptables en el aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la dimensión *lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*, el cual les conllevó a obtener, inferir e interpretar información del texto escrito, asimismo a reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

c. Resultados generales sobre la variable 2 respecto a la dimensión 2: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Tabla 13

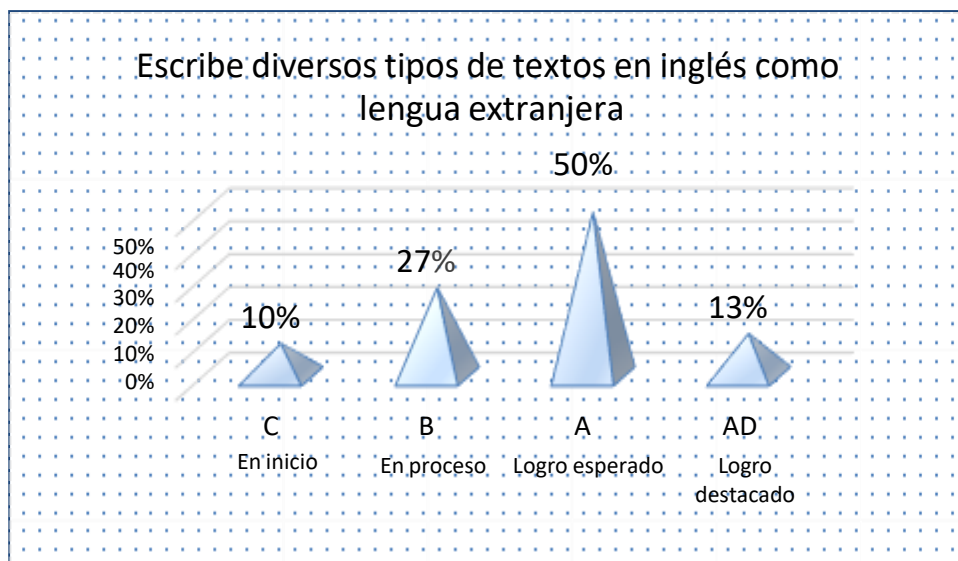
Nivel de escritura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Escala de medición		fi	%
En inicio (C)	0 - 10	3	10%
En proceso (B)	11 - 13	8	27%
Logro esperado (A)	14 - 17	15	50%
Logro destacado (AD)	18 - 20	4	13%
Total		30	100%

Fuente: Test

Figura 16

Nivel de escritura de diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo grado de secundaria.



En la tabla 13 y figura 16 se evidencian resultados generales correspondientes a la dimensión *escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*: El 13% de unidades de análisis se ubicaron en logro destacado, el 50% en logro esperado, el 27% en proceso y el 10% en inicio. Estos resultados resaltan que la mayoría de los estudiantes se encuentran en niveles aceptables en el aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la dimensión *escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*, el cual les conllevó a adecuar el texto a la situación comunicativa, organizar y desarrollar las ideas coherentemente, emplear convenciones del lenguaje escrito de forma cohesionada, asimismo a reflexionar y evaluar la forma y el contenido.

4.2 Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

A continuación, se presenta el análisis inferencial y las contrastaciones de hipótesis. Este procedimiento permitió conocer el grado de relación de las variables y de las dimensiones involucradas. La contrastación de las hipótesis corresponde a una

prueba no paramétrica a través de la correlación Rho de Spearman. Esta correlación permite establecer el nivel de correlación entre las puntuaciones involucradas. Asimismo, permite determinar la significación de relación entre las variables y las dimensiones correspondientes.

El nivel de correlación se determinará con la siguiente tabla:

Tabla 14

Significado de correlación de Spearman

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,90 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,70 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,40 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,20 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,20 a 0,39	Correlación positiva baja
0,40 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,70 a 0,89	Correlación positiva alta
0,90 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Prueba de normalidad:

La prueba de normalidad fue necesaria porque permitió direccionar al tipo de prueba a utilizar. En este caso, se direccionó a una prueba no paramétrica, ya que el comportamiento de los datos no se aproxima a una distribución normal. Para este caso, se hizo uso de la correlación Rho de Spearman.

1°. Planteo de hipótesis para normalidad

H_0 : Las observaciones se ajustan a una distribución normal.

H_a : Las observaciones no se ajustan a una distribución normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3°. Estadístico de prueba de normalidad: teniendo en cuenta que la cantidad de datos en cada variable y dimensión es menor que 50, se verificó a través del método de Shapiro Wilk.

Tabla 15

Valores de normalidad para los datos de las variables y dimensiones

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1: Mixtura Lúdica	,181	30	,013	,871	30	,002
V2: Aprendizaje del idioma inglés	,145	30	,108	,929	30	,046
V2:D1: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	,170	30	,027	,904	30	,010
V2:D2: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	,196	30	,005	,921	30	,028

a. Corrección de la significación de Lilliefors

4°. Decisión: Según la tabla 15 el valor de normalidad (sig.) de la prueba Shapiro Wilk (variables 1 y 2) es $\alpha = 0.05$; asimismo, de las dimensiones de la variable 2 son menores que el nivel de significancia. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que las observaciones no se ajustan a una distribución normal.

En ese sentido, la contrastación de las hipótesis corresponde a una prueba estadística no paramétrica, mediante Rho de Spearman, teniendo en cuenta el p- valor y el valor de Rho permitió verificar el grado de correlación.

4.2.1 Contrastación de la hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis

H₀: No existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

H₁: Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 16

Correlación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés

			Mixtura lúdica	Aprendizaje del idioma inglés
Rho de Spearman	Mixtura lúdica	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000	,722**
		N	.	,000
		N	30	30
	Aprendizaje del idioma inglés	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,722**	1,000
		N	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

d) Decisión

El p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y el valor Rho de Spearman es igual a 0,722, que representa la correlación positiva alta entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que Mixtura Lúdica tiene relación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés.

La contrastación de las hipótesis específicas se realizó con la correlación Rho de Spearman de forma similar a la hipótesis general.

4.2.2 Contrastación de hipótesis específicas

A. Contrastación de la hipótesis específica 1

a) Formulación de la hipótesis

H₀: No existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

H₁: Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 17

Correlación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera

		Mixtura lúdica	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	
Rho de Spearman	Mixtura Lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,576**	
		N	,001	
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Coefficiente de correlación	30	30
		Sig. (bilateral)	,576**	1,000
		N	,001	.
		30	30	

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

d) Decisión

El p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y el coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,576, lo cual representa una correlación positiva moderada. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que Mixtura Lúdica tiene relación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión *lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*.

B. Contrastación de la hipótesis específica 2

a) Formulación de la hipótesis

H₀: No existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

H₁: Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria.

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Determinación del nivel de significancia α de la prueba:

Se asumió el nivel de significación de $\alpha = 0,05$

c) Determinación del estadístico de la prueba.

El estadístico adecuado para la prueba es el coeficiente de correlación Rho de Spearman mediante el contraste de asociación.

$$rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dónde:

n: Cantidad de sujetos que se clasifican.

d_i: Diferencia entre el rango de sujetos de una variable con otra, según jerarquía.

El valor de Rho se ha determinado en el estadístico SPSS, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 18

Correlación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera

		Mixtura Lúdica	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	
Rho de Spearman	Mixtura Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,641**	
		N	30	
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Coeficiente de correlación	,641**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

d) Decisión

El p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y el coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,641, lo cual representa una correlación positiva moderada. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que Mixtura Lúdica tiene relación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión *escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera*.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión teórica

El problema de la investigación fue el bajo nivel de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria. Para determinar esta problemática se utilizó el estándar de aprendizaje del Diseño Curricular Nacional 2016, propuesto por el Ministerio de Educación del Perú.

La principal causa del problema es la inadecuada aplicación de las estrategias para la enseñanza-aprendizaje del inglés. Para superar este problema se propuso la aplicación de la estrategia Mixtura Lúdica que desarrolla las competencias y capacidades para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel básico.

Mixtura Lúdica se sustenta en la Neuropedagogía, Teoría Cognitiva y Sociocultural. Estas teorías sostienen que el juego planificado y contextualizado de acuerdo con el desarrollo biopsicosocial facilita el aprendizaje del inglés de manera significativa; es decir, las actividades de aprendizaje deben ser según la edad del estudiante y el contexto, para estimular la plasticidad cerebral y la reestructuración cognitiva con el fin de generar aprendizajes significativos.

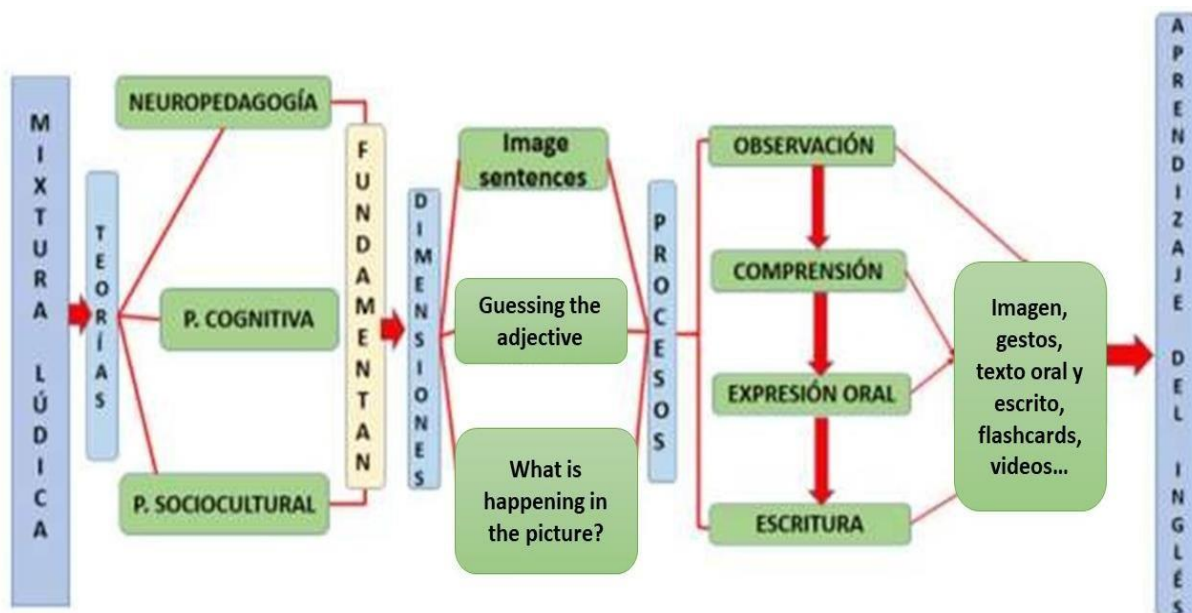
Mixtura Lúdica tiene tres actividades estratégicas para el aprendizaje del idioma inglés. El primero, *image sentences*, que consiste en formular textos orales y escritos a partir de la discriminación de imágenes visuales, audiovisuales y sonidos paralingüísticos. El segundo, *guessing the adjective*, que consiste en adivinar el adjetivo después de la observación de imágenes y lectura oral del texto. El tercero, *What is happening in the picture?* que consiste en observar las imágenes fotográficas, luego responder las interrogantes de forma oral y escrita.

Los procesos de la estrategia Mixtura Lúdica son los siguientes: la observación, expresión oral, comprensión y escritura. La observación consiste en la acción de percibir las características de los sujetos, objetos o acontecimientos. En este proceso los estudiantes observan imágenes y gráficas para asociar e inferir el significado de las palabras u oraciones. El siguiente proceso es la expresión oral, que consiste en escuchar y expresar oralmente lo observado para comprender el sentido textual según la intención pedagógica del aprendizaje. El tercer proceso es la comprensión del texto que consiste en asociar, inferir, entender y codificar el mensaje. En este proceso la contextualización es muy relevante porque muestra elementos del entorno del estudiante. Por lo tanto, comprende no solo el mensaje sino la intencionalidad del autor según la característica del contexto. Luego de comprender el mensaje, el estudiante tiene que realizar el papel de emisor, entonces formula una respuesta a la interrogante del docente. Esta respuesta puede ser en forma oral, gestual o escrita, dependiendo de la intencionalidad pedagógica. La construcción de textos escritos es compleja porque depende de las reglas gramaticales del idioma y la estructuración de la lengua materna desde los primeros años de vida. En ese sentido, la escritura necesita el desarrollo la memoria asociativa para relacionar el significante y significado del signo lingüístico de la lengua que se aprende.

En la figura 17 se presenta el modelo teórico que fundamenta la investigación en relación a las dos variables: Mixtura lúdica y aprendizaje del idioma inglés.

Figura 17

Modelo teórico de la Mixtura Lúdica



Referido a la variable Aprendizaje del idioma inglés se ha determinado dos competencias: lee diversos tipos de textos y escribe diversos tipos de textos. Estas competencias son las dimensiones de la variable dependiente y se desarrolló a través de estrategias lúdicas, que favorece la estructuración y reestructuración cognitiva para el aprendizaje del idioma inglés. Al respecto Calero (2003) sostiene que el juego es muy relevante en el aprendizaje de toda materia. El juego es el medio más relevante para la educación.

5.2. Discusión empírica

Después de realizar el análisis y la interpretación de los datos del cuestionario y el test de comprensión y escritura se expone los argumentos cuantitativos y teóricos que fundamentan la correlación entre las dos variables de investigación: Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés.

El resultado del coeficiente de correlación de Spearman, que muestra la tabla 16 ($Rho = 0,722$), determina que existe relación significativa alta entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo grado A de Secundaria. Por lo tanto, a mayor uso de las estrategias de Mixtura Lúdica mejora el aprendizaje del inglés. Guevara (2015) sostiene que la estrategia lúdica contribuye en el aprendizaje de la lengua extranjera porque motiva significativamente a los estudiantes. De acuerdo a la tesis de Guevara y el resultado del coeficiente de correlación de Spearman, la estrategia Mixtura Lúdica desarrolla habilidades comunicativas porque interrelaciona las competencias (lee, escribe, escucha y comunica oralmente) con las tres estrategias (*image sentences*, *guessing the adjective* y *what is happening in the picture?*). Cada estrategia está articulada a los procesos metodológicos: la observación, expresión oral, la comprensión oral y escrita. En ese sentido, la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se realiza a partir de la observación y la comprensión del texto oral contextualizado al entorno del estudiante para generar el aprendizaje significativo.

El resultado del coeficiente de correlación de Spearman, que muestra la tabla 17 ($Rho = 0,576$), determina que existe la relación significativa moderada entre Mixtura Lúdica y la dimensión *lee diferentes tipos de textos en inglés* en los estudiantes del segundo grado A de Secundaria. Por lo tanto, a mayor uso de las estrategias de Mixtura Lúdica mejora la lectura de diversos tipos textos en inglés. Armijos (2013) sostiene que los estudiantes aprenden significativamente a través de actividades lúdicas. En su investigación, Condori (2017) sostiene que el uso de flashcards y cognados son las estrategias relevantes en la enseñanza-aprendizaje del inglés, es decir, mejoran la comprensión y expresión oral.

Según los resultados cuantitativos, la estrategia *guessing the adjective* ha desarrollado la competencia *lee diversos tipos de textos en inglés* porque realiza diferentes actividades de carácter inferencial. La capacidad inferencial se evidenció cuando los estudiantes identificaban adecuadamente el tema, las ideas y el propósito. Los procesos inferenciales se realizaron a partir de imágenes, gestos y textos escritos.

El resultado del coeficiente de correlación de Spearman que muestra la tabla 18 ($Rho = 0,641$) determina que existe relación significativa moderada entre Mixtura Lúdica y la dimensión *escribe diferentes tipos de textos en inglés*. Por lo tanto, a mayor uso de las estrategias de Mixtura Lúdica mejora la escritura de diversos tipos de textos en inglés. Custodio (2014) señala que los métodos lúdicos desarrollan el aprendizaje del inglés en la capacidad: expresión y comprensión oral, y la comprensión del texto escrito.

Con la estrategia *What is happening in the picture?* se ha logrado desarrollar la capacidad de escritura. Esta estrategia favoreció la elaboración de descripciones de su contexto y su práctica social cotidiana. La descripción comienza determinando las palabras clave (generalmente es un sustantivo); luego con las palabras seleccionadas elaboran frases, oraciones, párrafos y hasta escritos más complejos. Finalmente, se realiza el proceso de revisión y corrección del texto escrito que se realiza en tres momentos: autocorrección, revisión en pares y la revisión del docente.

CONCLUSIONES

- Al 95% de confianza y un margen de error del 5% se determinó que el p-valor = 0,000 es menor que el grado de significancia $\alpha = 0,05$ y el resultado del coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,722; entonces, se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se afirma que Mixtura Lúdica tiene correlación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés.

- Al 95% de confianza y un margen de error del 5% se determinó que el p-valor = 0,001 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y el coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,576; entonces, se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se afirma que Mixtura Lúdica tiene relación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión: lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

- Al 95% de confianza y un margen de error del 5% se determinó que el p-valor = 0,000 es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y el coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,641; entonces, se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se afirma que Mixtura Lúdica tiene relación directa y significativa con el aprendizaje del idioma inglés en la dimensión: escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún fomentar la aplicación de la estrategia Mixtura Lúdica para el aprendizaje del idioma inglés porque el carácter lúdico de la metodología genera aprendizaje significativo.
- Se recomienda a los docentes y estudiantes usar diferentes estrategias lúdicas porque generan plasticidad cerebral para desarrollar capacidades lingüísticas en el aprendizaje de diversos idiomas.
- A los investigadores, se les recomienda continuar realizando estudios sobre gamificación en diferentes niveles y contextos, ya que las estrategias lúdicas desarrollan capacidades afectivas, cognitivas y metacognitivas según el desarrollo físico y psicológico de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. (2015). *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en los niños de cuatro años* [Tesis de Maestría, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional -URP
https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/737/alvares_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Armijos, G. (2013). *Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de Educación Básica del Centro Educativo Particular Alianza en la Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11626/1/T-UCE-0010-300.pdf>.
- Caballero A. (2008). *Innovaciones en las Guías Metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado*. Instituto Metodológico Alen Caro.
- Cabrera, M. (2014). *Revisión de los diferentes enfoques y métodos existentes a lo largo de la historia para la enseñanza de lenguas extranjeras* [Tesis de Pregrado, Universidad de Jaen]. Repositorio de Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén
[http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/890/7/TFG_ Cabrera Mariscal, Marta.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/890/7/TFG_Cabrera%20Mariscal,%20Marta.pdf).
- Calero, M. (1998). *Teorías y aplicaciones básicas del constructivismo pedagógico*. San Marcos.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. San Marcos.
- Canal Mishra (2017, octubre 29). *Piaget Theory of Cognitive Development part II [video]* YOUTUBE. <https://www.youtube.com/watch?v=DrDJsebCQG4>
- Cantillo, J., Domínguez, A., Encinas, S., Muñoz, A., Navarro, F. y Salazar, A. (2005). Dilemas morales: *Un aprendizaje de valores mediante el diálogo*. Nau Llibres – Edicions Culturals

Valencianes.

Cervantes, F & Sierra, J. (2013). *Los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los discentes del quinto y sexto grado de primaria de la institución educativa particular Jesús el Maestro, Camaná 2016* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6178/EDScecrfa.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Chojak, M. (2018). Neuropedagogy as a Scientific Discipline: Interdisciplinary Description of the Theoretical Basis for the Development of a Research Field. *International Scholarly and Scientific Research & Innovation*, 12(8), 1084-1087. doi.org/10.5281/zenodo.1474341

Cipagauta, M. (2018). *Mixtura educativa a la carta reflexiones en torno a la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación*. Global Knowledge Academics. Global Knowledge Academics

Condori, R. (2017). *Estrategias de la enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado de Karina del Distrito de Chucuito – Puno en el segundo trimestre del año académico 2017* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional del Altiplano. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6168/Condori_Flores_Rene.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Santiago de Chile: El Diálogo.

- Custodio, J. (2014). *El estudio de los métodos de enseñanza del inglés realizado por los docentes de secundaria para el aprendizaje de los alumnos de Educación Secundaria del Distrito de Huánuco* [tesis de Pregrado no publicada]. Instituto Superior Pedagógico Público Marcos Duran Martel.
- Education First. (2016). EF EPI: *EF English proficiency index*. Disponible en [https://www.churchofjesuschrist.org/bc/content/ldsorg/seminary-institute/education/PIlot_Learn_English_Now_Spa.pdf?lang=spa](http://www.ef.edu/eipi/downloads/Golder, C. y Gaonac'h, D. Leer y comprender: psicología de la lectura. México: Siglo XXI S. A.</p>
<p>Englishconnect (2016). Learn English Now (2020, agosto) <a href=)
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Learning through play [Archivo PDF]. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Freking, F., & Ingber, J. (2015). Teaching Science Teachers in an Online Context with a Constructivist Approach. *Occasional Paper Series, 2015* (34). Retrieved from <https://educate.bankstreet.edu/occasional-paper-series/vol2015/iss34/5>
- García, R. (2012). *Métodos de elaboración de proyectos de investigación*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Gardner, Howard. (1993). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gavino, A., Tarazona L., & Ramos, N. (2020) *Estrategias didácticas para desarrollar la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Leoncio Prado Huallpayunca, Obas, 2019* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Hermilio Valdizán] Repositorio Institucional Digital UNHEVAL <https://1library.co/document/yeve7wrz-estrategias-didacticas-desarrollar-expresion-estudiantes-educacion-secundaria->

huallpayunca.html

Gonzales, W. (2006). *El juego como técnica de aprendizaje*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Gooding, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognitiona.*, 4 (1), 20 –38.
<https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>

Guevara, P. (2015). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de lengua extranjera inglés, en estudiantes de décimo E.G.B., Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, Ambato, Tungurahua, período 2014-2015* [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador]
 Repositorio Digital UCE
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11626/1/T-UCE-0010-300.pdf>

Guillermo, M., Cárdenas, F. A., & Hernández-Pina, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. *Ciência & Educação (Bauru)*, 24 (4), 993-1012. <https://doi.org/10.1590/1516-731320180040012>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*.
 Mc Graw Hill Education.

Hernández, E. (2014). *El B – Learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del Departamento Especializado de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato* [Tesis de Posgrado, Universidad Complutense de Madrid]
 Repositorio Institucional de la UCM.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/29610/1/T35913.pdf>

Institute for Statistics. (2016). *Education* [data file]. [http:// data.uis.unesco.org/](http://data.uis.unesco.org/).

- Janampa, M. (2021). *El juego de roles en el aprendizaje del idioma inglés, en las estudiantes de 5°A de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Vicente Ferrer del distrito de Los Olivos en el 2019*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Sede Sapientiae] Repositorio Institucional Digital de la UCSSh <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/1010>
- Jimenez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Aula Abierta.
- Lozanov, G. (1978). *Sugestopedia- Dessuggestive Teaching, Communicative Method "On the level of the hidden reserves of Human Mind"* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29610/1/T35913.pdf>
- Mendoza, M. (2003). *¿Cómo aprendemos desde la neurociencia? la neuropedagogía y el impacto en el aula de clase*. [Archivo PDF]. Educrea. <https://educrea.cl/como-aprendemos-desde-la-neurociencia-neuropedagogia-y-el-impacto-en-el-aula-de-clase/>
- Ministerio de Educación (2014, noviembre 10). Aprobación de lineamiento para la implementación de la enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas de Educación Básica Regular. http://www.dreim.gob.pe/dreim/wp-content/uploads/2015/06/Resolucion_Ingles.compressed.pdf
- Ministerio de Educación (2016). *Programación curricular de secundaria*. Lima
- Moreno, F. (2013). *Juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés* [Archivo PDF]. Academia. https://www.academia.edu/24858492/00_Juegos_y_actividades_l%C3%BAdicas_para_ense%C3%B1ar_ingl%C3%A9s

- Morón, C., Puente, A., Cerrillo, P. C., Yubero, S., Gómez-Villalba, E., Arellano, V., Janer, G., Gutiérrez, D., Rodríguez, M., & García, J. (2001). *Hábitos lectores y animación a la lectura*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Navarro, D., & Piñeiro, M. (2012). Didactic strategies for teaching english as a foreign language in seventh and eight grades in secondary schools in Costa Rica. *Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica*, 36(2), 233-251.
<https://www.redalyc.org/pdf/442/44249253001.pdf>
- Poca, A. (1991). *La escritura: teoría y técnica de la transmisión*. Montesinos Editor.
- Rebel, G. (2009). *El lenguaje corporal*. EDAF.S.L.
- Richards, J., & Rogers, T. S. (2011). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Senner, W. (1992). *Orígenes de la escritura*. Siglo XXI
- Trujillo, L. (2017) *Teorías pedagógicas contemporáneas*. Fondo editorial Areandino.
- Valero, J. (1989). *La escuela que yo quiero*. Progreso.
- Vásquez, L., Sicha, E., & Taboada, C. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Luriganchosica, 2015* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Educación.
<https://docplayer.es/82609657-Universidad-nacional-de-educacion-enrique-guzman-y-valle-alma-mater-del-magisterio-nacional.html>

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p>	V.X Mixtura Lúdica	Image sentences	Muestra interés en el aprendizaje del inglés a través del juego	<p>Método: Hipotético-deductivo</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Tipo de Investigación: Básico</p> <p>Diseño de investigación: No experimental, trasversal correlacional</p> <p>Población: 66 estudiantes</p> <p>Muestra: 30 estudiantes</p> <p>Técnica e instrumentos: ✓ <i>Encuesta:</i> Cuestionario ✓ <i>Análisis documental:</i> Test de comprensión y escritura en inglés</p>
					Promueve la escritura de las oraciones del contexto familiar y escolar	
Guessing the adjective	Participa activamente en la adivinación de los adjetivos.					
	Fomenta el aprendizaje colaborativo					
What is happening in the picture?	Facilita construir textos a partir de actividades que observas en el flashcards					
	Facilita leer y Comprender las descripciones de tus compañeros					
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?</p> <p>¿Existe relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Establecer la relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p> <p>Establecer la relación entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de Educación Secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p> <p>Existe relación significativa entre Mixtura Lúdica y la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del segundo grado A de educación secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, provincia de Leoncio Prado – Huánuco, 2019.</p>	V.Y Aprendizaje del idioma inglés	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito	
					Infiere e interpreta información del texto escrito	
					Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	
				Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecúa el texto a la situación Comunicativa	
					Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente	
					Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma cohesionada	
	Reflexiona y evalúa la forma y el contenido de texto					

ANEXO 02

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia,

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su menor hijo(a) en el proyecto de investigación MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019 a cargo de los docentes Rosas Domínguez, Javier Dionisio y Timoteo Nieto, Karen Anali.

La participación consistirá en marcar una encuesta de 20 ítems para conocer su nivel de valoración de la estrategia Mixtura Lúdica. Además, utilizaremos los calificativos en el Área de inglés de su menor hijo(a) con el objetivo de determinar la relación entre la Mixtura Lúdica y el aprendizaje del idioma inglés.

Aclarado el motivo de la presente, le solicitamos leer el compromiso, llenarlo y firmarlo si está de acuerdo.

Yo, _____, he leído detenidamente y comprendido la intención de la petición en el texto que antecede, en ese sentido, autorizo voluntariamente que mi menor hijo/a _____ participe en la realización de la encuesta y sus calificativos en el área de inglés se utilice en dicha investigación, además, me comprometo a brindar toda la información que sea necesario con tal de que la investigación logre los objetivos propuestos.

Tambillo Grande, _ de _____ del 2019

Firma de la madre y/o el padre

DNI N°.....

ANEXO 03

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE EDUCACIÓN – SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN IDIOMA EXTRANJERO / INGLÉS

CUESTIONARIO SOBRE LA EFICACIA DE LA ESTRATEGIA MIXTURA LÚDICA

INSTRUCCIONES: Lee cada una de las oraciones y selecciona UNA de las cinco alternativas, la que sea más apropiada a tu criterio, seleccionando el número (del 1 al 5) que corresponde a la respuesta que escogiste según tu punto de vista. Marca con un aspa el número, no existen respuestas buenas o malas. Asegúrate de responder a TODAS las oraciones.

APELLIDOS Y NOMBRES:

.....

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nro	Items	1	2	3	4	5
Dimensión: Image sentences						
1	Te motiva a participar activamente en el aula.					
2	Te facilita relacionar palabras que describen el contexto.					
3	Las imágenes te ayudan a comprender el mensaje del texto.					
4	Tienes la libertad de escoger las imágenes que más te motivan.					
5	Te ayuda a construir oraciones a partir de las imágenes de tu contexto.					
6	Con esta actividad escribes textos con más facilidad					
7	Te permite trabajar en equipo.					
Dimensión: Guessing the adjective						
8	Las adivinanzas te motivan a leer más textos.					
9	Participas activamente en el juego de la adivinanza.					
10	Te facilita aprender colaborativamente con tus compañeros.					
11	Te ha servido las actividades para reconocer la estructura gramatical del inglés.					
12	Con las adivinanzas recuerdas mejor las palabras nuevas en inglés.					
13	Con esta actividad escribes textos con mayor facilidad.					
14	Esta actividad te permite comprender mejor los textos escritos.					
Dimensión: What is happening in the picture?						
15	Te motiva aprender inglés cuando describes las actividades					
16	Te facilita comprender nuevas palabras porque se relacionan con tus actividades diarias.					
17	Te facilita construir textos a partir de las actividades que observas en los flashcards.					
18	Te facilita leer y comprender las descripciones de tus compañeros.					
19	Comprendes mejor el texto cuando está acompañado de las imágenes.					
20	Reflexionas y evalúa la forma y el contenido del texto de su compañero.					
	Subtotal					
	Total					



COMPREHENSION AND WRITING TEST



Surnames and names.....

I. Read and answer the questions

My family at home

My family lives in a small house in Tambillo. It's simple but pretty. It has a large garden. I like to work in the garden but my sister hates to work in the garden. She prefers to read. She reads in the morning, in the afternoon and at night. She studies at the school Mariano Dámaso Baraún.

I give all of the vegetables to mom and dad. They like to cook in our small kitchen. I eat any vegetable but my sister eats only a few.

My family always eats breakfast and dinner together. We talk. We laugh. Then my sister washes the dishes. At night dad likes to listen to music. I watch television. And my sister reads.

Soon we go to bed. My parents go to bed late but my sister and I go to bed early. I'm ready to go to sleep but my sister wants to keep reading.

I love my family and they love me too. On weekends we usually go to interesting places like Huallaga Rivers, swimming pools, at the Tingo cinema...

- 1. Which is another way to describe the family's house?
 - a. cramped but cozy
 - b. narrow but suitable
 - c. little but attractive
 - d. old but cheery
- 2. What is the topic of the text?
.....
.....
- 3. What is the main idea in the text?
.....
.....
.....
- 4. What is the purpose of the text?
.....
.....
.....
- 5. What is your opinion about the text?
.....
.....
.....

II. Writing a text

6. Write the family characteristic from Tingo Maria.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. According to your opinion, what aspect could you improve?



.....

.....

.....

.....

.....

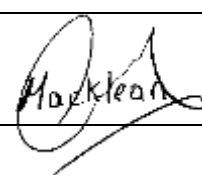
ANEXO 04**VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS**

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Cuestionario sobre eficacia de la estrategia Mixtura Lúdica

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?				X	
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?				X	
3	Metodología , ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia , ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?				X	
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?				X	
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?				X	
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total				40	
	TOTAL GENERAL				40	

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 43032911 _____ Número de teléfono.: 996145986 _____ Firma: 

Nombre y Apellidos del experto evaluador: MACKLEAN REÁTEGUI GUERRA

Grado Académico: Maestro en Investigación y Docencia Superior

VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ y Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Cuestionario sobre eficacia de la estrategia Mixtura Lúdica

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?				X	
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?				X	
3	Metodología . ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia . ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?			X		
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?			X		
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?				X	
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total					
	TOTAL GENERAL					

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 20695951 Número de teléfono : 962504939

Firma:



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

Nombre y Apellidos del experto evaluador: Luzbel Aída Córdova Martínez

Grado Académico: Doctora en Ciencias de la Educación

VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Cuestionario sobre eficacia de la estrategia Mixtura Lúdica

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?			X		
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?				X	
3	Metodología , ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia , ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?				X	
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?				X	
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?			X		
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total					
	TOTAL GENERAL				38	

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 22964540 Número de teléfono.: 901 560 663 Firma:

C. Atalaya

Nombre y Apellidos del experto evaluador: Mg. César Atalaya Horna

Grado Académico: Maestro en Investigación y Docencia Superior


VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Test sobre el aprendizaje del idioma inglés.

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?				X	
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?				X	
3	Metodología . ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia . ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?				X	
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?				X	
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?				X	
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total				40	
	TOTAL GENERAL				40	

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 43032911 _____ Número de teléfono.: 996145986 _____ Firma: 

Nombre y Apellidos del experto evaluador: MACKLEAN REÁTEGUI GUERRA

Grado Académico: Maestro en Investigación y Docencia Superior

VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ y Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Test sobre el aprendizaje del idioma inglés.

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?				X	
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?			X		
3	Metodología . ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia . ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?				X	
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?			X		
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?				X	
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total					
	TOTAL GENERAL					

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 20695951 Número de teléfono : 962504939

Firma:



Dra. Luzbel Aída Córdova Martínez

DNI 20695951

DOCENTE

Válido solo para este documento

Nombre y Apellidos del experto evaluador: Luzbel Aída Córdova Martínez

Grado Académico: Doctora en Ciencias de la Educación

VALIDACIÓN SEGÚN JUICIO DE EXPERTOS

Título del Proyecto de Tesis	MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019
Nombres y Apellidos del autor	Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Analí TIMOTEO NIETO
Denominación del instrumento	Test sobre el aprendizaje del idioma inglés.

Después de haber leído las matrices de consistencia y de contrastación de variables; y analizado los ítems/preguntas del instrumento correspondiente; lea Ud. las siguientes preguntas, dándole un puntaje para su validación marcando los números del puntaje del cuadro – según considere: 1 Completamente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Completamente de acuerdo. V. mín=10 y V. max=40 PTS.

Nº	INDICADORES / CRITERIOS: PREGUNTAS	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1	Coherencia , ¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de investigación?				X	
2	Claridad , ¿La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden?				X	
3	Metodología , ¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?				X	
4	Suficiencia , ¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuado para aplicar a la muestra?			x		
5	Experticia , ¿Existe una relación del conocimiento de los autores con el contenido del instrumento, basado en aspectos teóricos–científicos sobre aprendizaje de la ortografía?				X	
6	Intencionalidad , ¿Existe intencionalidad expresada en conductas observables en la Institución Educativa Superior?				X	
7	Organización , ¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?				X	
8	Pertinencia , ¿Considera Usted que las opciones empleadas son correctas para medir las diversas unidades?				X	
9	Coherencia , ¿hay coherencia entre preguntas, en cuanto a la forma y estructura?				X	
10	Actualidad , ¿es adecuado el avance de la ciencia y tecnología y la experiencia de los tesisistas?				X	
	Total				39	
	TOTAL GENERAL					

Lugar y fecha de la evaluación: Tingo María, noviembre de 2019

D.N.I. : 22964540 Número de teléfono.: 901 560 663 Firma:

C. Atalaya

Nombre y Apellidos del experto evaluador: César Atalaya Horna

Grado Académico: Maestro en Investigación y Docencia Superior

ANEXO 5

NOTAS BIOGRÁFICAS

Javier Dionisio Rosas Domínguez

Nací el 25 de diciembre del año 1976 en el distrito de San Miguel de Cauri de la provincia de Lauricocha, Departamento de Huánuco. Realicé estudios de pregrado en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Centro del Perú. Obtuve el grado de bachiller y el diploma de Licenciado en el año 1998. Los estudios de posgrado lo realicé en la Universidad de Huánuco, obteniendo el grado de magister en el año 2011.

Karen Anali Timoteo Nieto

Nací en Huánuco, el 25 de setiembre de 1995. Mis estudios de pregrado lo realicé en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtuve el título de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Primaria en el año 2018. Realicé estudios en Proyectos de Innovación Pedagógica en la Universidad Peruana Cayetano Heredia en el año 2021.

ANEXO 06
OTROS



“Año de la Universalización de la Salud”
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



RESOLUCIÓN N° 0374-2020-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 28 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 con Oficio N° 0044-2020-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 27/02/2020, 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 colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAUN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los estudiantes **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** de Programa de Segunda Especialidad Profesional 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 del Programa de Segunda Especialidad Profesional Titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAUN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los estudiantes: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a los tesisistas **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de un año, 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. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano



Distribución:
Interesados/Archivo



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

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

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 1071-2021-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 13 de setiembre de 2021.

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Angel LAZO SALCEDO**;

Que mediante Resolución N° 0114-2020-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 23/01/2020, se designa al **Dr. José CONDEZO MARTEL** como asesor de tesis colectiva Titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DAMASO BERAUN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los alumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**;

Que mediante Resolución N° 0374-2020-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 28/02/2020, se aprueba el proyecto de tesis colectiva Titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los alumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**;

Que mediante Oficio N° 0236-2021-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 07/09/21 el Director de la Unidad de Investigación, remite la solicitud de la alumna **Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés** quien solicita renuncia a la Resolución N° 0114-2020-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 23/01/20, de la designación de asesor y la Resolución N° 0374-2020-UNHEVAL-FCE/D de fecha 28/02/20 y la Constancia N° 0193-2021-UNHEVAL-FCE/UI de la tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**;

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

SE RESUELVE:

- 1° **ACEPTAR** la **RENUNCIA** a la alumna: **Maribel Edith ROJAS ATENCIO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés** a la Resolución N° 0114-2020-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 23/01/2020, Resolución N° 0374-2020-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 28/02/2020 y la Constancia N° 0193-2021-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 04/06/21 de la Tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a la interesada para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



c.c.: Jurados (4)/Interesada/Archivo

Facultad de Ciencias de la Educación – Teléfono 062-591060 Anexo 0502- Correo Electrónico: deducacion@unheval.edu.pe



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 1990-2021-UNHEVAL-FCE/D.

Cayhuayna, 30 de diciembre de 2021

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Angel LAZO SALCEDO**;

Que mediante Resolución N° 0697-2021-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 30/06/21, se designa jurados para la revisión del borrador de tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los exalumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**;

Que mediante Oficio Digital N° 0381-2021-UNHEVAL-PSE/CA, recibido el 27/12/21, el Coordinador Académico del Programa de Segunda Especialidad Profesional, remite la solicitud de los exalumnos **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** con mención en **Idioma Extranjero-Inglés**, solicita cambio de jurado revisor **Mg. Rossy MAJINO GONZALES (Secretario)**, manifestando que el jurado no emitió el informe en el plazo establecido;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

1° **MODIFICAR** la Resolución N° 0697-2021-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 30/06/21, con respecto a los jurados para la revisión del borrador de tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los exalumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**, quedando conformado de la siguiente manera por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.

- Dra. Jani MONAGO MALPARTIDA Presidente
- Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS Secretario
- Dr. Hilarión PAUCAR COZ Vocal
- Mg. Dionicio FENANDEZ SANTA CRUZ Accesitario

2° **DISPONER** que los Jurados cumplan con el Art. 41° del Reglamento General de Grados y Títulos de la UNHEVAL, que a la letra dice El Jurado de Tesis tendrá la responsabilidad de dictaminar en un plazo que no exceda los diez (10) días hábiles, bajo la responsabilidad del Presidente, acerca de la suficiencia del trabajo. Si el trabajo fuera declarado insuficiente lo devolverá para que el tesista lo corrija en un plazo que no exceda los veinte (20) días hábiles.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Dr. **Ciro Angel Lazo Salcedo**
DECANO

c.c.: Jurados (4)/Interesados/Archivo



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

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



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN N° 0619-2022-UNHEVAL-FCE/D.

Cayhuayna, 12 de abril de 2022

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Angel LAZO SALCEDO**;

Que mediante Resolución de Consejo Universitario N° 0970-2020-UNHEVAL, de fecha 27/03/2020, se aprueba la Directiva de Asesoría y Sustentación virtual de Practicas Preprofesionales Trabajos de Investigación y tesis en Programas de Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, y tiene por finalidad normar el desarrollo de asesorías y sustentación virtual de trabajo de investigación y tesis para obtener los grados académicos y títulos profesionales en programas de pregrado y posgrado así como de asesoría y sustentación virtual de prácticas preprofesionales de las Carreras Profesionales de la UNHEVAL, como consecuencia del estado de emergencia que el Estado Peruano ha declarado en todo el país para proteger la vida y salud de sus habitantes en consecuencia de la comunidad universitaria de la UNHEVAL, y que la Directiva tiene por objetivos los siguientes: a) Garantizar en la Universidad el desarrollo de las asesorías y sustentaciones de los trabajos de investigación y tesis en programas de pregrados y posgrados, para la obtención de grados académicos y títulos profesionales debiendo ser en forma virtual, b) Establecer la asesoría y sustentación virtual de las practicas preprofesionales de las carreras profesionales de la universidad, c) Hacer uso de plataformas de video conferencia, Zoom, Cisco Webex, Big Blue Button, Skype, para la asesoría y sustentación virtual, d) Brindar a los jurados, docentes asesores, estudiantes practicantes y tesis (investigadores) de pre grado y posgrado, espacios virtuales para intercambiar conocimientos, desarrollar asesorías, correcciones didácticas durante el proceso de elaboración de los trabajos de investigación, la tesis e informe final, así como las prácticas preprofesionales;

Que, con Resolución N° 1990-2021-UNHEVAL-FCE/D, del 30/12/21, se designa jurados revisores del borrador de tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los exalumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ** y **Karen Anali TIMOTEO NIETO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**;

Que, con Oficio Digital N° 0243-2022-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 07/04/22, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite la solicitud de los exalumnos **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ** y **Karen Anali TIMOTEO NIETO** con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés** quien está solicitando fijar fecha y hora para la sustentación de la tesis para el día **18 de abril de 2022 a las 13:00 horas, mediante la plataforma virtual de Cisco Webex**;

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

SE RESUELVE:

1° **FIJAR** fecha y hora para la Sustentación de la tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los exalumnos: **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ** y **Karen Anali TIMOTEO NIETO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Inglés**, para el día **18 de abril de 2022 a las 13:00 horas mediante la plataforma virtual de Cisco Webex**, quedando conformado de la siguiente manera.

- | | |
|-------------------------------------|-------------|
| ➤ Dra. Jani MONAGO MALPARTIDA | Presidente |
| ➤ Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS | Secretario |
| ➤ Dr. Hilarión PAUCAR COZ | Vocal |
| ➤ Mg. Dionicio FERNANDEZ SANTA CRUZ | Accesitario |

3° **DISPONER** que se actúe de acuerdo a lo estipulado en el Reglamento General de Grados y Títulos de la UNHEVAL.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. **Angel Lazo Salcedo**
DECANO

Distribución: Jurados (4)/Expedientes/Archivo



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UGEL - LEONCIO PRADO



I. E. "MARIANO DÁMASO BERAUN"



PERÚ

Ministerio
de Educación

Estudio, Trabajo y Dignidad
"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Tambillo Grande, 16 de diciembre de 2020

Yo, Nelly ROJAS ATENCIO, con documento de identidad personal N°04055278, representante Legal de la Institución Educativa Mariano Dámaso Baraún – Tambillo Grande, perteneciente a la UGEL 302 Leoncio Prado y en respuesta a la solicitud de fecha 12 de diciembre del año en curso; en pleno uso de mis facultades legales e intelectuales, por este medio: **AUTORIZO** para la ejecución del proyecto de investigación de nivel correlacional titulado **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO 2019**; presentada por los estudiantes investigadores: Javier Dionisio ROSAS DOMÍNGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO del Programa de Segunda Especialidad Profesional en la mención Idioma Extranjero-Inglés de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, la cual será **ejecutado a partir del año 2021**.


Nelly Rojas Atencio
Lici Nelly Rojas Atencio
DIRECTORA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. 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					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica								
Número y/o Nombre		MARIANO DAMASO BERAUN			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	23/12/2019	Dpto.	HUÁNUCO								
Código	1 0 0 0 0 0 8	Código Modular	0 5 7 5 6 7 0	Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante					Prov.	LEÓNICIO PRADO							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado	Resolución de Creación N°	R.D. 00239-78		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	MARIANO DAMASO BERAUN
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	2	Sección ⁽⁶⁾													A	Turno ⁽⁹⁾
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾											
			Día	Mes	Año															
1	D.N.I. : 7.4.4.7.1.9.7.3	ALANIA PLACIDO, Kiara	20	06	2004	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
2	D.N.I. : 7.6.3.4.8.1.7.0	AYRA MARTINEZ, Luz Jhanela	20	05	2002	M	PG	P	SI	SI	C	NO	S	SI	DI					
3	D.N.I. : 7.1.3.1.0.1.5.7	BARRUETA ALMONASIN, Leisla Madelin	27	12	2005	M	P	P	NO	SI	C	NO	P	SI						
4	D.N.I. : 6.0.4.3.2.0.1.7	BECERRA ALCANTARA, Andre Sebastian	02	05	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
5	D.N.I. : 6.0.7.3.7.3.4.4	BORJA REYES, Miguel Angel Noe	07	07	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
6	D.N.I. : 7.6.0.0.2.2.2.1	CIELO DIONICIO, Jeferson	26	09	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						0 5 7 5 8 2 9
7	D.N.I. : 6.2.0.3.8.8.8.3	DEL AGUILA SALAZAR, Erika Jarumi	26	06	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
8	D.N.I. : 7.3.0.3.9.6.2.9	FLORES ORIZANO, Luis Ainer	12	10	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
9	D.N.I. : 6.1.7.4.9.6.0.5	FLORES PRINCIPE, Cecy Kiara	12	12	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
10	D.N.I. : 7.1.3.0.3.8.8.4	HUERTAS MASGO, Alejandro Hamor	10	09	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
11	D.N.I. : 7.1.3.0.0.8.9.1	MONTESINOS MARTINEZ, Margiori	16	12	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
12	D.N.I. : 7.1.7.8.9.6.6.4	MORALES VALDIVIA, Juan Salomon	19	02	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
13	D.N.I. : 7.2.3.6.3.0.2.1	PEREZ ZALAZAR, Yovi Razzeli	13	11	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
14	D.N.I. : 6.2.3.0.4.9.7.8	PIRO LACHUN, Edier Jhinder	09	03	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						1 7 3 9 3 1 7
15	D.N.I. : 6.0.5.2.2.9.7.4	RAMOS DIEGO, Cristhofer Diogo	04	07	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI						
16	D.N.I. : 7.1.3.0.0.8.8.7	RETIS RUEDA, Walder Josue	04	04	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
17	D.N.I. : 6.0.0.9.8.3.0.4	RETIS VEGA, Milca Neidy	13	07	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
18	D.N.I. : 7.4.4.2.3.3.3.0	RIVERA GAMARRA, Karina	04	08	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
19	D.N.I. : 7.6.7.7.1.6.8.0	ROBLES AQUINO, Brit Belinda	27	03	2005	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI					
20	D.N.I. : 6.0.4.6.8.2.3.7	ROJAS CASTRO, Cenaydita Celinda	16	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
21	D.N.I. : 7.6.4.0.8.5.1.7	ROJAS CONDEZO, Yanira Jyaneli	23	02	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A.B.C.... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa,(PGP)Púb.de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog.de Educ.Bás.Aller.de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ.Bás. Aller.de Jóvenes y Adultos PBN(PBJ)-PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Aller. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. 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						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica												
Número y/o Nombre			MARIANO DAMASO BERAUN			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	23/12/2019	Dpto.	HUANUCO														
Código	1 0 0 0 0 0 8		Código Modular	0 5 7 5 6 7 0		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante						Prov.	LEONCIO PRADO											
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado		Resolución de Creación N°	R.D. 00239-78		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	MARIANO DAMASO BERAUN						
	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	2	Sección ⁽⁶⁾	B	Turno ⁽⁹⁾													M y T	Centro Poblado						
	Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			Fecha de Nacimiento														TAMBILLO GRANDE							
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																	
							Día	Mes	Año										Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD							
1	D.N.I.	75617891	ALANIA CELIS, Jhak Arnold	21	04	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI				0	7	9	3	1	4	1	COLEGIO NACIONAL	
2	D.N.I.	71303782	AQUINO LEON, Ronaldiño Ronal	11	01	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
3	D.N.I.	77354522	AQUINO PONCE, Abel Juan	15	10	2003	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
4	D.N.I.	71310170	ATAVILLOS ESPIRITU, Jassiel Levy	20	02	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
5	D.N.I.	71304006	CLEMENTE MORALES, Alexander Marcelino	18	05	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
6	D.N.I.	75005161	CONDEZO SANTA MARIA, Vilma Luz	16	12	2004	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
7	D.N.I.	71303873	CUCHUPOMA ESTELA, Heizen Denilson	24	03	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
8	D.N.I.	71304904	DE LA CRUZ ROQUI, Eslinda	30	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
9	D.N.I.	61523098	DOMINGUEZ FAUSTINO, Jhon	22	06	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
10	D.N.I.	60704653	DURAN RIVERA, Loyda Maylit	16	08	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
11	D.N.I.	71308103	DURAND URSUA, Lesly Celinda	19	01	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
12	D.N.I.	71306306	ESPIÑOZA SIMON, Kenider	30	09	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI				0	7	5	1	7	5	0	CAYUMBA	
13	D.N.I.	71304214	ESTELA PURI, Nadine Shantall	27	05	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI												
14	D.N.I.	73707490	FALCON PARDAVE, Cesar Carlos	04	08	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI												
15	D.N.I.	75146678	HERRERA MASGO, Ruth Xiomara	08	08	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				1	2	4	8	0	0	4	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
16	D.N.I.	621660110	LINO ZEVALLOS, Jeferson Farfan	05	06	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
17	D.N.I.	71300849	MAHUANCA LEANDRO, Jose Antonio	22	09	2004	H	PG	P	SI	SI	C	NO	S	SI				1	1	7	7	4	9	2	MARISCAL RAMÓN CASTILLA	
18	D.N.I.	62086562	MARTINEZ RODRIGUEZ, Cyntia Luz	27	11	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
19	D.N.I.	62909269	NOLASCO RAYMUNDO, Dayana Mercy	26	10	2004	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
20	D.N.I.	71306335	ORDOÑEZ BARRUETA, Micaela Diana	06	06	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI												
21	D.N.I.	71304026	RAMIREZ MAIZ, Avilia Dina	10	02	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI												

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
- (4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
PBN/PBJ: PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
- (11) Pais : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolarid. de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. 71306242	RAMIREZ ZEVALLOS, Oscar Bruz	20	04	2006	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
23	D.N.I. 71304048	RAMOS DURAN, Liz	09	03	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
24	D.N.I. 71306438	RAMOS MESCUA, Gianeli Mayli	21	05	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO	SE	SI				
25	D.N.I. 71299488	RETIS ORDÓÑEZ, Mayra	17	09	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
26	D.N.I. 77335578	ROQUE MONTESINOS, Crithian Leoncio	29	10	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
27	D.N.I. 71303726	ROQUE SABINO, Rosalinda	27	11	2004	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
28	D.N.I. 71300905	SABINO ESPINOZA, Josep Jens	15	01	2006	H	P	P	SI	SI	C		NO	SE	SI				
29	D.N.I. 71304240	SACRAMENTO SANTOS, Darwin Ronald	01	04	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
30	D.N.I. 71306436	SALAZAR SABINO, Arnie Elmer	15	08	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
31	D.N.I. 60523026	SILVESTRE ROSALES, Jhork Neftaly	31	05	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
32	D.N.I. 61616793	SIMON SACRAMENTO, Mayk	07	03	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
33	D.N.I. 71623824	TORRES MANCILLA, Silvia	02	08	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
34	D.N.I. 71300813	VENANCIO INOCENCIO, Marleny Lisbeth	18	02	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO	SE	SI				
35	D.N.I. 71306340	ZEVALLOS HUAMAN, Levi Josias	03	10	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	19
Mujeres	16
Total	35


FLORES MARTICORENA, Lila Luz
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



ROJAS ATENCIO, Nelly
 Directora
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
049-2019	17	04	2019



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo								Ubicación Geográfica											
Número y/o Nombre			MARIANO DAMASO BERAUN			Gestión ⁽⁷⁾	P	Inicio	11/03/2019		Fin	23/12/2019		Dpto.	HUANUCO												
Código	1 0 0 0 0 0 8		Código Modular	0 5 7 5 6 7 0		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-								Prov.	LEONCIO PRADO									
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado		Resolución de Creación N°	R.D. 00239-78		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante								Dist.	MARIANO DAMASO BERAUN										
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	2	Sección ⁽⁶⁾	B	Turno ⁽⁹⁾	M y T	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Centro Poblado				
Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			Fecha de Nacimiento		Día	Mes	Año	TAMBILLO GRANDE													Institución Educativa de procedencia ¹⁵				
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD						
1	D.N.I. : 74409619		MASGO RAMIREZ, Katerine				24	01	2005	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	6	1	2	6	3	ALEXANDER VON HUMBOLDT		
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											
16																											
17																											
18																											
19																											
20																											
21																											

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
- (4) Caracterist. : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y Primaria : (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Alimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.







ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **DIECIOCHO** días del mes de **ABRIL** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 619-2022-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **12 de abril del año dos mil veintidós**:

Dra. Jani MONAGO MALPARTIDA	PRESIDENTE
Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS	SECRETARIO
Dr. Hilarión PAUCAR COZ	VOCAL
Mg. Dionicio FERNANDEZ SANTA CRUZ	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-Ingles; Sr(a): Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ** procedió a sustentar su Tesis titulada **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, inició el proceso de sustentación a las 13:15 horas y concluyó a las 14:40 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:


.....

.....


.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: diecisiete (17), por lo que se declara aprobado por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 04063470


 SECRETARIO
 DNI N° 2250233C


 VOCAL
 DNI N° 22690468



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **Dieciocho** días del mes de **ABRIL** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 619-2022-UNHEVAL/FCE-D** de fecha **12 de abril del año dos mil veintidós**:

Dra. Jani MONAGO MALPARTIDA	PRESIDENTE
Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS	SECRETARIO
Dr. Hilarión PAUCAR COZ	VOCAL
Mg. Dionicio FERNANDEZ SANTA CRUZ	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Idioma Extranjero-ingles**; **Sr(a).: Karen Anali TIMOTEO NIETO** procedió a sustentar su Tesis titulada **MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, inició el proceso de sustentación a las 13:15 horas y concluyó a las 14:40 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: diecisiete (17), por lo que se declara aprobada por unanimidad


Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



 PRESIDENTE
 DNI N° 04063470



 SECRETARIO
 DNI N° 22502336



 VOCAL
 DNI N° 22640468



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° 1276-2019-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 22/11/19, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite el Oficio N° 0963-2019-UNHEVAL-FCE-PSE/CA y la solicitud de los estudiantes **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO** con **Mención en Idioma Extranjero - Ingles**, quien solicita designación de asesor y propone al Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL, de la tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019;**

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, es pertinente atender lo solicitado por los estudiantes **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, con **Mención en Idioma Extranjero - Ingles**, 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 Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL, como Asesor de Tesis colectiva titulada: **MIXTURA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, LEONCIO PRADO-HUÁNUCO, 2019**, presentada por los estudiantes **Javier Dionisio ROSAS DOMINGUEZ, Karen Anali TIMOTEO NIETO y Maribel Edith ROJAS ATENCIO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional con **Mención en Idioma Extranjero - Ingles**, 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.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

C.c.-
Asesor/Interesados/Archivo



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA N°0053-2022-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- ROSAS DOMÍNGUEZ Javier Dionisio
- TIMOTEO NIETO Karen Anali

Autores del borrador de la tesis, titulado:

MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019. Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Idioma Extranjero - Inglés

Han obtenido, un reporte de similitud general del 6%/25% con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 12 de abril de 2022



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

**MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE D
EL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTE
S DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN**

AUTOR

Javier Dionisio ROSAS DOMÍNGUEZ

RECUENTO DE PALABRAS

24778 Words

RECUENTO DE CARACTERES

139880 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

145 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

5.2MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 12, 2022 4:09 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 12, 2022 4:14 PM GMT-5**● 6% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

6% Base de datos de Internet

0% Base de datos de publicaciones

Base de datos de Crossref

Base de datos de contenido publicado de Crossref

1% Base de datos de trabajos entregados

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)

- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

ANEXO 10



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	<input type="checkbox"/>	Segunda Especialidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Posgrado:	Maestría	<input type="checkbox"/>	Doctorado	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	----------------------	-------------------------------------	-----------	----------	--------------------------	-----------	--------------------------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	ROSAS DOMÍNGUEZ, JAVIER DIONISIO							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	999442188
Nro. de Documento:	20114556			Correo Electrónico:		javierrosasd@gmail.com		

Apellidos y Nombres:	TIMOTEO NIETO, KAREN ANALI							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	928050564
Nro. de Documento:	74317943			Correo Electrónico:		karentimoteonieto@gmail.com		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:				Correo Electrónico:				

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>				
Apellidos y Nombres:	CONDEZO MARTEL, JOSÉ WUENCISLAO			ORCID ID:	0002-7762-9873			
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22651202

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	MONAGO MALPARTIDA, JANI
Secretario:	RAMIREZ MAYS, DANTE JACOBO
Vocal:	FERNÁNDEZ SANTA CRUZ, DIONICIO RUPERTO
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)

MIXTURA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO DÁMASO BERAÚN, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, 2019

b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)

TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN IDIOMA EXTRANJERO - INGLÉS

c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.

d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.

e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.

f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.

g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.

h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)				2022
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo	Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)	

Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	MIXTURA	LÚDICA	INGLÉS
---------------------------------------------------	---------	--------	--------

Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:





¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	NO	X
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	----	---

Información de la Agencia Patrocinadora:	
------------------------------------------	--

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente, autorizamos publicar a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán la versión electrónica de este trabajo de investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos Académicos por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar la forma para propósitos de estandarización de formatos, pero no modificar el contenido.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	ROSAS DOMÍNGUEZ, JAVIER DIONISIO		Huella Digital
DNI:	20114556		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	TIMOTEO NIETO, KAREN ANALI		Huella Digital
DNI:	74317943		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: viernes, 21 de abril de 2023			