Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades
ISSN: 2307-6100 (Impreso) | 2706-9559 (En línea)

Mixtura lúdica y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo año de secundaria

Playful mixture and English language learning in second-year high school students

Javier Dionisio Rosas Domínguez [1,a], Karen Analí Timoteo Nieto [2,b]

Recibido: 05-11-2023
Aceptado: 15-12-2023
Publicado en línea: 04-01-2024

Artículo disponible escaneando QR

Citar como
Rosas Domínguez, J., y Timoteo Nieto, K. (2024). Mixtura lúdica y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo año de secundaria. *Desafíos, 15*(1), 37-42. https://doi.org/10.37711/desafios.2023.15.1.409

RESUMEN

Objetivo. Determinar si existe relación entre la mixtura lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún de la provincia de Leoncio Prado, región Huánuco, 2019. **Métodos.** El estudio corresponde a la investigación básica, nivel descriptivo correlacional con diseño no experimental y transversal. La población estuvo conformada por 66 estudiantes. Fue seleccionada la muestra de 30 estudiantes del segundo A, considerando el muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se utilizó el cuestionario y un test de comprensión y escritura, que fue validado a través de la prueba de confiabilidad y juicio de expertos. Así mismo, se contrastó la hipótesis con el coeficiente rho de Spearman. **Resultados.** La prueba del coeficiente rho de Spearman, respecto a la hipótesis general (relación entre la variable mixtura lúdica y el aprendizaje de inglés), fue de 0,722 y el p-valor = 0,000. En relación con la primera hipótesis específica (relación entre la mixtura lúdica y lee diversos tipos de textos) se obtuvo una correlación de 0,576 y el p-valor = 0,05; en relación con la segunda hipótesis específica (relación entre la Mixtura lúdica y escribe diversos tipos de textos), el resultado fue de 0,641 y el p-valor = 0,05. Los tres resultados indican una correlación positiva moderada. **Conclusiones.** Existe correlación significativa moderada entre la variable mixtura lúdica el aprendizaje del inglés en estudiantes del segundo grado "A" de secundaria de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, 2019.

Palabras clave: *mixtura lúdica; aprendizaje; idioma inglés; estudiantes; educación.*

ABSTRACT

Objective. To determine if there is a relationship between playful mixtures and English language learning among high school students at Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún in Leoncio Prado province, Huánuco region, 2019. **Methods.** This study is basic research at the descriptive correlational level with a non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of 66 students. A sample of 30 students from the second grade "A" was selected using non-probabilistic sampling. For data collection, a questionnaire and a comprehension and writing test were used, validated through reliability testing and expert judgment. The hypothesis was tested using Spearman's rho coefficient. **Results.** The Spearman's rho coefficient test regarding the general hypothesis (relationship between playful mixture and English learning) was 0.722 with a p-value = 0.000. Concerning the first specific hypothesis (relationship between playful mixture and reading various types of texts), a correlation of 0.576 and a p-value = 0.05 was obtained; for the second specific hypothesis (relationship between playful mixture and writing various types of texts), the result was 0.641 with a p-value = 0.05. All three results indicate a moderate positive correlation. **Conclusions.** There is a significant moderate correlation between the playful mixture variable and English learning among second-grade "A" students at I.E. Mariano Dámaso Beraún, 2019.

Keywords: *playful mixture; learning; English language; students; education.*

Filiación y grado académico
[1] Universidad Nacional Agraria de la Selva, Tingo María, Perú.
[2] Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco, Perú.
[a] Doctor en Educación.
[b] Licenciada en Educación.

© El autor. Este es un artículo bajo la licencia de Creative Commons, CC-BY 4.0

INTRODUCCIÓN

De acuerdo al enfoque multicultural, el desarrollo de las capacidades lingüísticas es muy relevante porque facilita el aprendizaje de diversos idiomas. Con el dominio de un Idioma se tiene mayor oportunidad profesional, entre otras ventajas.

En nuestra región, existen diversas dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés: la poca inversión para la implementación de laboratorios, la mayoría de docentes no son de la especialidad, uso inadecuado de estrategias metodológicas, entre otros. Motivo por el cual se inició esta investigación en la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Leoncio Prado. En esta institución, el bajo nivel de aprendizaje de la lengua inglesa se debe al uso inapropiado estrategias de didácticas para la enseñanza del inglés. Para mejorar el aprendizaje del inglés, se propuso la mixtura lúdica, como estrategia cognitiva y metacognitiva. Esta estrategia combina diferentes juegos, no solo con la finalidad de motivar, sino de generar un aprendizaje significativo. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), el juego interrelaciona diferentes aspectos de la vida del niño y la niña en la escuela, la casa, el barrio y el mundo.

Las teorías que fundamentan la mixtura lúdica son: la neuropedagogía, la cual es, según Mendoza (2003), una disciplina que estudia el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el campo de la biología y las ciencias sociales. El autor sostiene que no existe "mente sin cerebro, ni cerebro sin contexto social y cultural" (p. 20). La teoría cognitiva de Jean Piaget postula que los procesos mentales se interrelacionan para resolver problemas y generar nuevos conocimientos (Alegría; 2012). Estos procesos son: recibir, organizar, almacenar, retener y utilizar la información. Así mismo, plantea las etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotriz (0 - 2 años), preoperacional (2 - 7 años), concreto operacional (7 – 12 años) y formal operacional (12 años a más). La teoría sociocultural (Vygotsky, 1997) plantea por su parte que "el aprendizaje tiene tres zonas: zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial. Esta distancia entre las zonas de desarrollo está determinada por la influencia del adulto que facilita el aprendizaje" (p. 86). La mediación se ejecuta en la zona de desarrollo próximo, que realiza el docente según las características del contexto, la estimulación cerebral y el desarrollo biopsicosocial.

El juego es importante en el proceso de aprendizaje. Guevara (2015) plantea que la estrategia lúdica genera un efecto positivo en el aprendizaje de nuevos idiomas. Condori 2017) logró demostrar en su investigación que los *flashcards,* el karaoke, y los cognados son las estrategias de aprendizaje con mayor efectividad para mejorar la comprensión de textos escritos y la expresión oral. Gavino et al. (2020) afirman que la experimentación con las estrategias didácticas a través de los juegos favorece el desarrollo de la competencia oral.

La mixtura lúdica tiene tres actividades estratégicas para el aprendizaje del idioma. La primera, llamada *image sentences*, que consiste en la observación de las imágenes visuales, audiovisuales y el lenguaje no verbal; luego elaboran textos a nivel oral y escrito. La segunda, *guessing the adjective*, que consiste en adivinar el adjetivo a partir de la observación de imágenes y gestos que realizan los participantes. Y la tercera, ¿*What is happening in the picture*?, que consiste en observar imágenes fotográficas, Para luego responder en forma oral y por escrito las interrogantes a través de oraciones (Navarro y Piñeiro, 2012).

Además, la mixtura lúdica comporta los siguientes procesos: a) La observación, que consiste en observar imágenes, grafías y en realizar discriminación auditiva asociada con la gestualización, de acuerdo a su contexto, para decodificar el signo lingüístico (Rebel, 2009). b) La comprensión, comienza cuando se empieza a decodificar el texto (escrito, oral o audiovisual) y responde al emisor. Según Morón et al. (2001), la comprensión es "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). c) Expresión oral, es el proceso que verifica la comprensión porque el estudiante tiene que responder a la intencionalidad del emisor a través de la oralidad. De esta manera se va generando el diálogo. Según 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). d) La escritura, es el último proceso complejo que requiere la asociación de símbolos, sonidos e imágenes, de acuerdo al propósito comunicativo. En ese sentido, la escritura desarrolla la memoria asociativa para relacionar el significante y significado del signo lingüístico. Por lo tanto, la escritura no solo es la combinación de grafías, sino que más bien, como afirma Poca (1991), transmite la cultura individual y social del ser humano; por eso es uno de los aspectos primordiales de la enseñanza en la sociedad posmoderna.

El aprendizaje de un nuevo idioma depende del uso adecuado de las estrategias cognitivas y metacognitivas porque al porque aprender no solo es interiorizar las reglas lingüísticas, sino comprender la cultura de manera crítica y reflexiva para construir

diversos tipos de textos. Por lo tanto, para aprender una nueva lengua se debe utilizar estrategias innovadoras y neurodidácticas que promuevan el aprendizaje implícito y explícito.

Por tal motivo el objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la mixtura lúdica y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún de la provincia de Leoncio Prado, región Huánuco, 2019.

MÉTODOS

Tipo y área de estudio

La investigación corresponde al enfoque cuantitativo y fue de tipo básica, mientras que el nivel tipo de investigación es básica de nivel fue correlacional. Se usó el método hipotético-deductivo y el diseño fue no experimental de tipo transversal correlacional. Estos diseños "representan relaciones entre categorías tipificadas, definiciones o modificaciones en un tiempo específico" (Hernández et al., 2014, p. 157). La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún de la provincia de Leoncio Prado, región Huánuco, en el año 2019.

Población y muestra

La población estuvo conformada por 66 estudiantes (35 mujeres y 31 varones) del segundo grado A y B de educación secundaria. La muestra estuvo constituida por 30 estudiantes (12 varones y 18 mujeres). El tipo de muestreo fue no probabilístico (intencional).

Variable e instrumento de recolección de datos

Se han correlacionado dos variables: la mixtura lúdica y el aprendizaje del Idioma Inglés (comprensión y producción de textos). La técnica que se empleó fue un test de comprensión y escritura. El test estuvo constituido por dos dimensiones: comprensión de textos (5 ítems) y escritura, compuesta por dos ítems; mientras que la encuesta tiene tres dimensiones (*Guessing the adjective, Image sentences y What is happening in the picture?*) con 20 items. Estos instrumentos fueron elaborados por los autores de la investigación y validados a través del juicio de expertos. El resultado de la validación del cuestionario fue 0,7 puntos y del test de comprensión y escritura ha sido 0,8; siendo por consiguiente confiables los instrumentos de recojo de datos.

Análisis de datos

Para el procesamiento de los datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, a fin de determinar la correlación entre las variables. Finalmente, se contrastó la hipótesis con el coeficiente de correlación de Spearman en el programa estadístico SPSS, versión 22. Se determinó la correlación considerando a un 95 % de confianza.

Los datos se organizaron en tablas y gráficos, y fueron presentados según la secuencia de los objetivos e hipótesis en concordancia con las dimensiones de la variable dependiente.

Aspectos éticos

En el proceso de la investigación se cumplió con los protocolos éticos: honestidad, rigor, responsabilidad e inexistencia de conflictos de interés. Así mismo, se consideró la autorización formal de directivos y docentes para la aplicación de instrumentos; luego se dio a conocer el objetivo de la investigación garantizando el anonimato y la confidencialidad de los datos.

RESULTADOS

Respecto a los resultados de la percepción sobre la estrategia mixtura lúdica: el 77 % de estudiantes consideraron "muy satisfactorio"; el 23 % percibieron como "satisfactorio" y ninguno en las escalas inferiores. Entonces, la mayoría de los estudiantes percibieron que la estrategia es muy satisfactoria (ver Tabla 1).

Tabla 1
Nivel de apreciación sobre la mixtura lúdica en estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I. E. Mariano Dámaso Beraún

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

Respecto a los resultados del aprendizaje del idioma inglés: el 7 % de los estudiantes se ubicaron en "logro destacado"; el 67 % en "logro esperado"; el 16 % "en proceso"; y el 10 %, "en inicio". Los resultados indicaron por tanto que la mayoría de los estudiantes se ubicaron en logro esperado (ver Tabla 2).

Estos resultados muestran la existencia de la correlación positiva alta entre mixtura lúdica y el

Tabla 2
Nivel de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I. E. Mariano Dámaso Beraún

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

aprendizaje del idioma inglés porque el p-valor = 0,000 y el valor rho de Spearman = 0,722. El p-valor = 0,000 y el coeficiente rho de Spearman = 0,576 (correlación positiva moderada); por consiguiente, se pudo afirmar que la correlación entre la mixtura lúdica y la dimensión "lee diversos tipos de textos" fue directa y significativa. Así mismo, determinan la existencia de la relación directa y significativa entre la mixtura lúdica y a dimensión "escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera" porque el p-valor = 0,000 y el coeficiente rho de Spearman = 0,641 (correlación positiva moderada) (ver Tabla 3).

DISCUSIÓN

En la investigación fueron considerados dos competencias: lee y escribe diversos tipos de textos en inglés (MINEDU, 2016). En estas competencias, la mixtura lúdica favoreció la elasticidad cerebral para la estructuración y reestructuración cognitiva en el aprendizaje del inglés. La elasticidad es el factor fundamental para el aprendizaje. Calero (2003) considera que el juego es muy relevante en el aprendizaje de toda materia. El juego es el medio más relevante para la educación.

Los valores del coeficiente de correlación de Spearman (p-valor = 0,000 y r = 0,722) determinan que la mixtura lúdica y el aprendizaje del idioma inglés tienen relación significativa. Al respecto, Guevara (2015) sostiene que las estrategias lúdicas contribuyen en el aprendizaje de la lengua extranjera porque generan alta motivación en los estudiantes. La 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 de la propuesta: la observación, la comprensión del discurso oral y escrito, y finalmente la escritura.

Los valores del coeficiente de correlación de Spearman (p-valor = 0,001 y r = 0,576) muestran que entre la mixtura lúdica y la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés existe una relación significativa. Al respecto, Armijos (2013) sostiene que las actividades lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje. Por otro lado, Condori (2017) considera que el uso de *flashcards* y cognados son estrategias relevantes en la enseñanza-aprendizaje del inglés; es decir, mejora la comprensión y expresión oral en inglés.

Con las actividades de *Guessing the adjective*, se ha mejorado en la competencia "lee diversos tipos de textos en inglés" porque desarrolló la capacidad inferencial, fundamentalmente. En la capacidad inferencial se evidenció el aprendizaje para la identificación de temas, ideas y argumentos. La inferencia se realizó a partir de imágenes, gestos y textos escritos.

El resultado del coeficiente de correlación de Spearman (p-valor = 0,000 y r = 0,641) determina que existe relación significativa entre mixtura lúdica y la dimensión escribe diferentes tipos de textos en inglés. Al respecto, Custodio (2014) señala que los métodos

Tabla 3
Resultado de la correlación del coeficiente de Spearman entre la variable mixtura lúdica y aprendizaje del idioma inglés, y sus respectivas dimensiones

	Correlación	Categoría	Rho	Esc.de valor	Interpretación
Objetivo e hipótesis general	Correlación entre la mixtura lúdica y el Aprendizaje del Idioma inglés	Sig. bilateral	0,000	p = 0,00 < 0,05	significativa 0,01 (bilat.)
		Coeficiente	0,722	Rho> 0, 7	Alta correlación
Objetivo e hipótesis específico 1	Correlación entre la mixtura lúdica y la dimensión "Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera"	Sig. bilateral	0,001	p = 0,00 < 0,05	Significativa 0,01 (bilat.)
		Coeficiente	0,576	Rho> 0,4	Correlación moderada
Objetivo e hipótesis específico 02	Correlación entre la mixtura lúdica y la dimensión "Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera"	Sig. bilateral	0,000	p = 0,00 < 0,05	Significativa 0,01 (bilat.)
		Coeficiente	0,641	Rho> 0, 4	Correlación moderada

lúdicos desarrollan varias capacidades: expresión y comprensión oral, y la comprensión de los textos escritos en inglés.

Con las actividades de "What is happening in the picture?" se desarrolló la escritura. El estudiante realizó descripciones de su contexto relacionándolas con las actividades de su práctica social. La escritura comienza con la determinación de las palabras clave (sustantivo), luego frases y oraciones. Finalmente, construye párrafos breves. La revisión y corrección del texto escrito se realizó en tres etapas: autocorrección, revisión en pares y la revisión del docente.

Durante la evolución humana, el juego ha sido la actividad primordial en el aprendizaje formal o informal, por tanto, es inherente al ser humano (Cipagauta, 2018). Hasta los animales más evolucionados aprenden jugando para enfrentar peligros y protegerse entre ellos. En resumen, el juego se interrelaciona con los diferentes contextos del estudiante (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

La mixtura lúdica desarrolla capacidades para el aprendizaje del inglés según las etapas de desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. En cada etapa del desarrollo cognitivo, el contexto sociocultural es imprescindible para generar el aprendizaje significativo, ya que la mediación cultural en el aprendizaje es esencial. El desarrollo de las capacidades no solamente se logra teniendo en consideración lo social y cognitivo, sino el aspecto emocional-social (neurociencia). Por lo tanto, según la neurociencia el aprendizaje es biopsicosocial.

La mixtura lúdica tiene correlación directa, moderada y significativa con el aprendizaje del idioma inglés porque el p-valor = 0,000 es menor que el grado de significancia α = 0,05 y el resultado del coeficiente Rho de Spearman es igual a 0,722. Por lo tanto, a mayor uso de la estrategia mixtura lúdica es mejor el aprendizaje del idioma inglés.

Recomendación

A los directivos de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún y a los docentes de diversas instituciones educativas se recomienda la aplicación de la estrategia Mixtura Lúdica porque genera aprendizaje significativo a través de la plasticidad cerebral para desarrollar capacidades lingüísticas. Así mismo, se recomienda a los investigadores continuar realizando estudios sobre la mixtura lúdica en diferentes niveles y contextos, ya que las estrategias desarrollan capacidades afectivas, cognitivas y metacognitivas, según el desarrollo físico y psicológico de los estudiantes.

Agradecimientos

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 para realizar la 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 las/os estudiantes del nivel secundario del segundo grado A y B, por su predisposición y participación activa en el proceso de ejecución de esta investigación.

REFERENCIAS

Alegría Rodríguez, C., A. (2012). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.* Simply Psychology.

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

Calero, M. (2003). *Educar jugando.* San Marcos.

Cantillo, J., Domínguez, A., Encinas, S., Muñoz, A., Navarro, F., y Salazar, A. (2005). *Dilemas morales: Un aprendizaje de valores mediante el diálogo*. Nau Libres – Edicions Culturals Valencianes.

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

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.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Learning through play.* UNICEF. https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf

Gavino, A., Tarazona L., y Ramos, N. (2020) *Estrategias didácticas para desarrollar la expresión oral en ingles 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

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

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Education.

Mendoza, M. (2003). *¿Cómo aprendemos desde la neurociencia? la neuropedagogía y el impacto en el aula de clase.* Educrea. https://educrea.cl/como-aprendemos-desde-la-neurociencia-neuropedagogia-y-el-impacto-en-el-aula-de- clase/

Ministerio de Educación. (2016). *Programación curricular de secundaria*. Lima

Morón, C., Puente, A., Cerrillo, P. C., Yubero, S., Gómez-Villalba, E., Arellano, V., Janer, G., Gutiérrez. D., Rodríguez, M., y 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

Piaget, J. (1977). *El lenguaje y el pensamiento en el niño.* Guadalupe.

Poca, A. (1991). *La escritura: teoría y técnica de la transmisión*. Montesinos Editor.

Rebel, G. (2009). *El lenguaje corporal.* EDAF.

Vygotsky, L. (1997). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. http://www.papelesdesociedad.info/IMG/pdf/vygotsky-obras-escogidas-tomo-3.pdf

Contribución de los autores
JDRD: resumen, resultados y discusión
KATN: introducción y metodología

Fuentes de financiamiento
La investigación fue realizada con recursos propios.

Conflictos de interés
Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Correspondencia
Javier Dionisio Rosas Domínguez
Dirección: Perú.
Teléfono: 999 442 188
E-mail: javierrosasd@gmail.com