UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ESCUELA DE POSGRADO

==========

JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA - 2019

==========

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA

SONIA SEFRIA SAAVEDRA RUEDA

PUCALLPA – PERÚ

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ANEXO Nº 4

ACTA DE DEFENSA DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENCION DEL GRADO DE MAESTRO O MAESTRO EN CIENCIAS

En la Sala de Grados de la Universidad Nacional de Ucayali siendo las 8:30 horas, del día 6 de NOVIEMBRE, ante el **Jurado** de Tesis o trabajo de investigación constituido por :

DRA: JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO ..... Presidente

DRA: LUCSICA SORIA RAMIREZ ..... Secretario

MG: JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ ..... Vocal

El aspirante al **GRADO DE MAESTRO O MAESTRO EN CIENCIAS** en:

.....

.....

Mención: DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA

Don(ña) SONIA SEFRIA SAAVEDRA RUEDA ,

Procedió al acto de Defensa:

a. Con la exposición de la tesis o trabajo de investigación, titulada:

" JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA. 2019

.....

....."

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

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

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

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

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis o trabajo de investigación **las observaciones** siguientes:

.....
.....
.....
.....
.....

Obteniendo en consecuencia el Maestrista la **Nota** de...16.....(DIECISEIS)

Equivalente a .....APROBADO....., por lo que se recomienda .....

(aprobado ó desaprobado)

Los miembros del Jurado, firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Pucallpa, siendo las 10:10. horas del .6. de ..NOVIEMBRE..... del 20.20.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0151-2020

La **Dirección General de Producción Intelectual**, hace constar por la presente, que el Informe Final (Tesis), Titulado:

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA -2019"

Cuyo autor (es)	:	**SAAVEDRA RUEDA, SONIA SEFRIA**
Escuela	:	POSGRADO
Maestría	:	EDUCACIÓN
Mención	:	DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA
Asesor(a)	:	Dra. Ling Villacrez, Freysi Lilian

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 06%.**
En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se entrega la presente constancia.

Fecha: 17/09/2020

Dra. DINA PARI QUISPE
Dirección de Producción Intelectual

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACION DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Sonia Sefrica Saavedra Rueda

Autor(a) de la TESIS de posgrado titulada:

"Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa. 2019"

Sustentada el año: 2020

Con la asesoría de: Dra. Freyri Lilian Ling Villacrez

En la Escuela de Posgrado, Maestría: Educación

Mención: Docencia y Pedagogía Universitaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar **si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL [X] Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional.

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y del Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 27 / 11 / 2020.

Email: saavedrasonia09@gmail.com

Firma: 

Teléfono: 910195788

DNI: 70948720

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso, por haberme otorgado la oportunidad de concluir esta meta trazada; a mis padres, por haberme orientado en el porvenir del éxito y brindarme sus sabias enseñanzas como la persona que soy en la actualidad.

AGRADECIMIENTO

A la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Ucayali, por brindarme aportes invaluables que servirán para otras futuras investigaciones.

A la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, por enseñarme un mundo de experiencias inolvidables en el aula de clase en especial a la Dra. Llesica Soria Ramírez por su confianza, ayuda e interés al otorgarme sus conocimientos.

A los directivos de la Institución Educativa Agropecuario involucrados, por aportar información requerida en su momento y por brindarme las facilidades para la aplicación de mi investigación.

RESUMEN

El estudio encaminado desde un enfoque cuantitativo respondió a la interrogante; ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia se relaciona con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019?, tuvo como propósito Establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019, cuyo diseño de investigación fue descriptivo correlacional, la población estuvo compuesta 36 estudiantes, donde la muestra fueron los mismos, denominado población muestral, los instrumentos aplicados fueron el cuestionario. Como resultado se creó una base de datos obtenidos del cuestionario estos fueron procesados a nivel descriptivo, además se demostró la hipótesis con la prueba de t de student mediante SPSS. Los resultados indican que existe relación positiva alta entre los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa, se corrobora la razón científica Como el t calculado 9.4322 es mayor que el t teórico o critico 1.036, y el P-valor es menor que 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras claves: Aprendizaje, lúdico, estrategia, actividades, habilidades.

ABSTRACT

The study conducted from a quantitative approach answered the question; In what way are playful games as a strategy related to the learning of the English language in students of the primary level of the Agricultural Educational Institution, Pucallpa -2019? It had a purpose; Establish the relationship that exists between playful games as an English language learning strategy in primary level students of the Agricultural Educational Institution, Pucallpa -2019, whose research design was descriptive correlational, the population was composed of 36 students, where the sample was the same denominated sample population, the instruments applied were the questionnaire. As a result, a database obtained from the questionnaire was created, these were processed at a descriptive level, and the hypothesis was also demonstrated with the student's t test using SPSS. The results indicate that there is a high positive relationship between playful games as an English language learning strategy in students at the primary level of the Agricultural Educational Institution, Pucallpa, the scientific reason is corroborated As the calculated t 9.4322 is greater than the theoretical t or critical 1.036, and the P-value is less than 0.05; the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: Learning, playful, strategy, activities, skills.

INTRODUCCIÓN

Uno de los primeros elementos que facilita el desarrollo del conocimiento del ser humano y ha sido así a largo de su existencia como especie es el juego. El juego no es simplemente un medio para gastar energía o pasar el tiempo, ya que, "en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido" (Stefani, 2014, p.15), En el proceso humano de jugar se crean relaciones con objetos, situaciones y personas, se potencia el desarrollo cognitivo, sobre todo para la resolución de problemas y la creación de nuevos conocimientos.

Desde el punto de vista de la filosofía, Kant (2004), se refiere al juego como una actividad que tiene un fin; durante la experiencia del juego se construyen saberes, ya que esta actividad requiere de facultades como "conocimiento, imaginación y entendimiento" (p.149). A partir del juego las personas comienzan a establecer una serie de relaciones y conexiones cognitivas, a veces sin ser conscientes de ello, que les permiten crear y recrear elementos y conceptos en torno del lenguaje, el arte y la libertad, entre otros. Cuando las personas juegan no lo hacen considerando que es una actividad establecida, reglada y aburrida para lograr un fin específico; por el contrario, en el juego se realiza un cierto número de actos pensados y predispuestos para desarrollar una idea que genera un grado de satisfacción por el trabajo realizado y los resultados obtenidos; es motivante y gratificante. Al igual que los artistas crean y gozan la realización de sus creaciones, el juego permite crear y gozar tanto del proceso como de los resultados.

Así mismo de acuerdo al método de aprendizaje el estudiante aprende el idioma inglés un desarrollo de su competencia comunicativa, es decir lograr que el estudiante tenga la capacidad de utilizar el idioma que está aprendiendo. De

acuerdo con Luzón, (s.f.). Con referencia al método comunicativo dice que “no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva”. (p.42)

Por ello la investigación está estructurada en cinco capítulos principales tales como:

CAPÍTULO I: Se describe el problema de investigación, definiendo los objetivos, planteando la hipótesis, variables, la justificación e importancia, la viabilidad y las limitaciones a través de la investigación.

CAPÍTULO II: En este capítulo se da a conocer el marco teórico, los antecedentes de la investigación, así como también los planteamientos teóricos, las definiciones de los términos básicos y las bases epistemológicas.

CAPÍTULO III: En este capítulo se describe el marco metodológico, tipo y nivel de investigación, a su vez el diseño y esquema de la investigación, se menciona también la población y muestra, como también los métodos de investigación, instrumentos de recolección de datos y por último el procesamientos y presentación de datos.

CAPÍTULO IV: En este capítulo se presentan los resultados.

CAPÍTULO V: En este capítulo se muestran la discusión de los resultados mediante la prueba de hipótesis acerca de las variables.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

ÍNDICE

Pág.

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

RESUMEN viii

ABSTRACT ix

INTRODUCCIÓN x

INDICE xii

ÍNDICE DE TABLAS xv

ÍNDICE DE FIGURAS xvi

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 1

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 1

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 3

1.2.1. Problema General 3

1.2.2. Problemas Específicos 3

1.3. OBJETIVOS GENERALES Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS 4

1.3.1. Objetivo General 4

1.3.2. Objetivos Específicos 4

1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS 4

1.4.1. Hipótesis General 4

1.4.2. Hipótesis Específicas 5

1.5. VARIABLES 5

1.5.1. Variable 1 5

1.5.2. Variable 2 6

1.5.3. Operacionalización de variables.....6

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA 9

1.7. VIABILIDAD.....10

1.8. LIMITACIONES 11

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO 12

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 12

2.1.1. A nivel internacional 12

2.1.2. A nivel nacional 14

2.1.3. A nivel local 16

2.2. BASES TEÓRICAS 16

2.3. BASES O FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS. 34

2.4. DEFINICIÓN CONCEPTUAL 41

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO 43

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN 43

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....43

3.3. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN 43

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....44

3.4.1. Población 44

3.4.2. Muestra 45

3.5. Instrumentos de recolección de datos 45

3.6. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos 47

CAPÍTULO IV. RESULTADOS 49

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS.....49

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....55

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....57

CONCLUSIONES…….62

SUGERENCIAS……...63

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA……...64

ANEXOS……70

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Operacionalización de variables……. 7

Tabla 2. Distribución de la población…… 44

Tabla 3. Distribución de la muestra…… 45

Tabla 4. Resultado de la variable N° 01 y 02…….. 49

Tabla 5. Resultado de la dimensión N° 01…… 51

Tabla 6. Resultado de la dimensión N° 02……... 53

ÍNDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1. Resultado de las variables N° 01, 02…… 49

Figura 2. Resultado de la dimensión N° 01…….. 51

Figura 3. Resultado de la dimensión N° 02……. 53

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el espacio de todo aprendizaje se vive desde una cultura de sobrevivencia bajo ciertos procesos formativos dentro de ello se plasma todo un campo complejo de trabajo de la humanidad considerado al juego en el desarrollo del ser humano como que ha permitido entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y los de su entorno. Piaget, por ejemplo, destacó el gran valor de esta actividad en la construcción del ser humano, tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre cuenta con normas. Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias. Piaget basó sus postulados en el estudio de las reacciones circulares que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad.

Para García (2003), “El marco del conjunto de medidas educativas estatales dirigidas al aprendizaje de una lengua extranjera, en el caso peruano, el inglés, y ante las profundas falencias que en este momento poseen los escolares en el manejo de esta lengua, es necesario potenciar la formación de docentes, de manera que estos contribuyan significativamente en la implementación de una didáctica y un aprendizaje, respecto al dominio del idioma inglés en las instituciones educativas”. (p.34)

Siguiendo con Sucapuca y Janaluca (2018), “Tener dominio del inglés en la actualidad es una necesidad por ser una de las lenguas que más se habla en el mundo, ya que nos permite comunicarnos y a su vez

estar actualizados en los diferentes campos del saber humano, motivo por el cual el Ministerio de Educación y muchas universidades están impulsando en todos los niveles el aprendizaje del idioma inglés. Pero ese esfuerzo que realiza el estado a través de las instituciones públicas debe demostrarse en la práctica, por ello hay que poseer un adecuado desarrollo en el aspecto oral para tener una exitosa performance en distintas situaciones y contextos en los que se desenvolverá el usuario de la lengua extranjera". (p.12)

En nuestro contexto nacional y regional, se evidencia que existe poca práctica de aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, considerado las Instituciones Educativas inicial, primarias y secundarias según el currículo del Ministerio de Educación comenzaron a poner mayor énfasis en la enseñanza del inglés. Los Nuevos Currículos apoyan este proceso y capacitan a los estudiantes para desarrollar sus habilidades de habla (speaking). La tendencia reciente, así como el objetivo es adquirir una competencia comunicativa que incluya la escucha (Listening), la escritura (writting), la gramática (Grammar) y habla (Speaking). Estas cuatro habilidades deben ser reforzadas por igual. Sin embargo, en muchos Instituciones Educativas parece que no le dan mucha importancia a esta última habilidad (Speaking). Aunque la enseñanza los métodos son diferentes de los anteriores y el énfasis está en el enfoque comunicativo, algunos profesores todavía siguen los enfoques tradicionales.

Como consecuencia existen estudiantes con dificultades en el aprendizaje del idioma inglés, por ello son escasas las investigaciones realizadas en nuestra ciudad acerca de la aplicación de nuevas técnicas didácticas en el área de inglés, puesto que no se le da la debida importancia

y sumado a ello quienes asumen el curso en el caso del nivel primario son los profesores de aula, los cuales no tienen dominio del inglés.

Por otro lado, Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa del nivel primario en las aulas se evidencia poca practica de actividades estratégicas como partiendo de lo lúdico para el aprendizaje del idioma inglés debido a ello se formula la idea de investigar como elemento esencial.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Qué relación existe entre los juegos lingüísticos con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019?
- ¿Qué relación existe entre los juegos populares con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019?

1.3. OBJETIVOS GENERALES Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.3.1. Objetivo General

- Establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar la relación que existe entre los juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.
- Determinar la relación que existe entre los juegos populares y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.

1.4. HIPÓTESIS Y/O SISTEMA DE HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis General

- Existe relación significativa entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- Existe relación significativa entre los juegos lingüísticos con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.
- Existe relación significativa entre los juegos populares con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.

1.5. VARIABLES

1.5.1. Variable 1

- Juegos lúdicos.

Definición Conceptual

Sarlé (2011) “La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” que se traduce como juego, diversión o broma., como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura”. (p.11)

Definición Operacional

Se implementará el instrumento de recojo de información el cuestionario donde los indicadores respondieron a la variable determinada en el estudio.

Dimensiones

- Juegos lingüísticos.
- Juegos populares.

1.5.2. Variable 2

- Habilidades Sociales.

Definición Conceptual

Son comprendidas, desde la concepción psicopedagógica, a partir de tres componentes básicos que debe desarrollar el niño o niña prescrito en sus dimensiones: la dimensión conductual (tipo de habilidad), la dimensión personal (las variables cognitivas) y la dimensión situacional (el contexto ambiental). (Pereda, 2017)

Definición operacional

Se aplicará instrumentos validados por el juicio de expertos que consta de 40 ítems traducidas de opinión y que cada uno responda a la intención de la investigación que nos servirá para mejorar la satisfacción laboral.

Dimensiones

- Conductual
- Personal
- Situacional

1.5.3. Operacionalización de Variables

La operacionalización de las variables se describe en la tabla 1.

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACION
V.1 JUEGOS LUDICOS	JUEGOS LINGUÍSTICOS	BINGO(Vocabulario) WORD GAMES(Crucigramas, juego de palabras y pupileras) PUZZLE (rompecabezas)	• El juego del bingo me ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés. • El juego del bingo me ayuda a recordar el vocabulario en inglés durante la clase. • Los juegos con palabras en inglés facilitan mi aprendizaje. • El juego de sopa de letras me ayuda a recordar la escritura de las palabras en inglés. • Aprendo nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama. • Los juegos de rompecabezas que se usa para formar oraciones despiertan mi interés para saber el tema de la clase de inglés. • Aprendo mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos. • En la clase de inglés la profesora utiliza juegos de rompecabezas para despertar mi atención.	NUNCA 1 CASI NUNCA 2 A VECES 3 CASI SIEMPRE 4 SIEMPRE 5
	JUEGOS POPULARES	ADIVINANZA POPULARES JUEGO DE ACCCIÓN (charada o mímicas) (10-12)	• Las adivinanzas me ayudan a entender frases y oraciones en inglés. • Los juegos de acciones tales como: charada y/o mimo, me ayudan a reforzar el vocabulario en inglés. • Los juegos de charada incrementan mi participación durante la clase de inglés.	
V.2 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	VISUAL	FLASH CARD DIBUJOS - GRÁFICOS	• Las tarjetas con imágenes que usa mi profesora de inglés en clase incrementan mi atención. • El uso de tarjetas con imágenes me ayuda a conocer a conocer con facilidad el significado de las palabras en inglés. • Cuando mi profesora utiliza las tarjetas con imágenes, mi estimulo por aprender el inglés se incrementa. • Me motivo más para aprender el inglés cuando veo gráficos, dibujos o afiches. • Estimulan mi imaginación cuando la profesora utiliza gráficos, dibujos o afiches durante la clase de inglés. • Mi concentración visual es total cuando aprendo mediante gráficos, dibujos o afiches y esto hace que mi aprendizaje sea efectivo.	NUNCA 1 CASI NUNCA 2 A VECES 3 CASI SIEMPRE 4 SIEMPRE 5
	AUDITIVO	MÚSICA - CANCIONES CUENTOS	• Cuando escucho canciones en inglés me intereso en la pronunciación del idioma. • Escuchando canciones en inglés logro memorizar palabras nuevas a través de la repetición.	

			• Cuando aprendo mediante canciones mejoro mi capacidad de escuchar y entender el idioma inglés. • El uso de canciones en inglés hace que mi práctica y aprendizaje sea divertida y variada. • El uso de cuentos y relatos mejora mi nivel de comprensión del inglés. • Me motivo a aprender las palabras en inglés cuando mi profesora de inglés nos narra algún cuento. • Al escuchar un cuento en la clase de inglés despierta mi curiosidad por conocer más del vocabulario. • Mi pronunciación en inglés se refuerza más cuando escucho cuantos en inglés.	
	KINÉSICO	REALIA	• El uso de objetos reales en la clase de inglés despierta mi atención. • Puedo recordar el vocabulario nuevo en inglés cuando percibo objetos reales durante la clase. • Aprendo más el tema de la clase en inglés a través del contacto de objetos reales.	
	OLFATIVO Y GUSTATIVO	OLORES Y SABORES	• El uso de mi sentido (gusto) durante la clase de inglés me permite relacionar algunos sabores que conozco en mi vida diaria y a la vez poder nombrarlos en el idioma inglés. • Me interese más al tema del día. • Diferencia olores con la finalidad de poder nombrarlos en el idioma inglés.	

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

En el marco de un proceso mundial de globalización se vienen desarrollando una serie de dinámicas en diferentes órdenes: económico, político, cultural, educativo, entre otros. En este último la tendencia está marcada hacia el establecimiento de parámetros o estándares que regulen los procesos educativos, principalmente en el orden institucional o de educación formal. Hay que decir que uno de los elementos más preponderantes en cuanto al desarrollo de estas dinámicas de integración global, está ligado fuertemente a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

En la sociedad actual el dominio de un segundo idioma se considera como un elemento primordial para insertarse en este mundo globalizado. Es por ello que nuestro trabajo de investigación, se aboca a adecuar y optimizar los juegos lúdicos que se encargan de facilitar y expandir el aprendizaje del idioma inglés, Existe la conciencia del panorama nacional e internacional y de la responsabilidad que tienen los profesionales de la educación en lenguas extranjeras, para aportar desde las experiencias y posibilidades (a la consolidación y alcance de la proyección nacional en cuanto al incremento cuantitativo de ciudadanos con competencia en una lengua extranjera y cualitativo en relación al nivel y la calidad de dicha competencia). Se plantea, entonces, una propuesta de intervención pedagógica e investigativa para desarrollar en la Institución Educativa.

Sin embargo, no debe perderse de vista que la razón debe responder a las necesidades y características de múltiples factores tales como: el Entorno intelectual, el Entorno físico, el Entorno emocional y el mismo Entorno Educativo en los que se pretende implementar. Es decir, habrá de

ser relevante y pertinente de acuerdo al contexto en el que se desarrollará, precisamente para que funcione de manera óptima.

Tudor (2011), sostiene; “De igual forma, este programa educativo deberá atender y corresponder a las características propias de la misma disciplina, en este caso particular, de la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera” (TEFL por sus siglas en inglés).

Galarza (2015) Sostiene que; “El idioma inglés inició desde hace décadas un proceso de expansión adherido al fenómeno conocido mundialmente como globalización. Cada vez es mayor el número de personas que aprenden a hablar este idioma, y cada vez son más las personas que dependen de ello para obtener un empleo o prosperar en él”.

Las profesoras e investigadoras argentinas (Biava, 2015), afirman de igual forma, que el uso de una lengua extranjera, con énfasis en inglés, ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diferentes sectores productivos. El proceso de globalización ha sido el principal motivo por el cual el inglés ha adquirido importancia a nivel mundial, hasta el punto de considerarse hoy en día como el idioma universal de los negocios. "Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es, en esta era, la gran lengua internacional, una lengua franca que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, incluida España, y que afecta más o menos directamente a los diversos campos y profesiones.

1.7. VIABILIDAD

El tema de investigación fue viable porque se superó y ahora dio resultados importantes que servirá a la Comunidad Educativa.

El tema ahora sostiene buena cantidad de información bibliografía recopilados de fuentes primarias y secundarias.

El estudio estuvo conformado por los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.

El presente trabajo se realizó en un tiempo determinado establecido en el cronograma de la investigación.

Por ser un estudio de formación especializada de mi carrera profesional no se requiere de financiamiento y es autofinanciado por mí como investigadora.

1.8. LIMITACIONES

Por ser una investigación descriptiva correlacional no interfiere su aplicación y se recogió los datos esperados de acuerdo al estudio planteado.

Este proyecto de investigación no presenta ninguna limitación por parte de las autoridades, personal docente especializado en inglés, estudiantes y demás miembros que conforman la Comunidad Educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

Hernández (2015) en su trabajo de investigación “El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de Enseñanza. - Aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del Departamento Especializado de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato”. Llegó a las siguientes conclusiones: Como se puede observar en esta tesis, producto de la aplicación de la encuesta, la mayoría de docentes que utilizaron el “modelo b- learning” (70%) tienen entre 30 y 39 años, según la autora lo anterior se interpreta considerando que una gran mayoría de docentes, son personas jóvenes que no pasan de los 40 años, por lo que se destaca que la tecnología es parte de su vida y la ocupan de distintas formas y con distintos fines. Lo anterior demuestra para nuestro trabajo, que la necesidad de utilizar las Tecnologías de la información, como herramientas que permitirán desarrollar las estrategias de aprendizaje, son una variable que ya se manifiesta en los docentes actuales, que buscan transformar el estado de la educación bilingüe en Colombia y que podría ser un buen comienzo para alcanzar las metas propuestas por el Gobierno Nacional, y para mejorar la calidad en la educación en otros Idiomas de las escuelas del país. Es evidente que el tema de la edad y las variables estratégicas siguen constituyendo un factor importante al estudiar la efectividad del idioma inglés, pues como se muestra en el estudio realizado por la Doctora Elsa Hernández, dentro de las ventajas para la aprehensión

de una segunda lengua, la tendencia a la docilidad y el entusiasmo, además del hecho de no tener inhibiciones y actuar con naturalidad, son elementos que aventajan el aprendizaje y que por ende, conducidos con una motivación adecuada pueden generar tendencias en el aprendizaje del inglés de los niños de la institución educativa técnica Lepanto, que se analizan en el presente proyecto.

Mayoral y Valdivia (2016), Investigación titulada: “estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un Colegio en Colima, México”, Llegó a las siguientes conclusiones; Esta investigación, genera como resultado, la facilidad de comprender que frente al fenómeno de las estrategias de enseñanza, su aporte teórico más significativo es el modelo MECESL (Modelo Ecológico Centrado en el Estudiante de Segundas Lenguas) el cual fue creado bajo la visión ecológica de Bronfenbrenner (1979) que aprecia los ambientes que rodean al niño como importantes en su desarrollo, “La definición de desarrollo de Bronfenbrenner (1987) se relaciona más con contenidos que con procesos psicológicos, donde adquiere relevancia responder ¿Qué se piensa?, ¿Qué nos motiva?, ¿Qué se aprende en función del ambiente que nos rodea?” (Valdivia, 2016). Este modelo además de imprimir en el contexto educativo una visión novedosa desde una postura biopsicosocial del desarrollo del niño, enfatiza en el ambiente de trabajo y toma como base las características de implementación de las estrategias observadas en el MIEEAEL (Estrategias Ecológico-Afectivas para la Enseñanza de Lenguas) “un ambiente de enseñanza cálido y articulado con el entorno académico, familiar y social del niño”. (Valdivia, 2016)

Salgado (2018), Investigación Titulada; “Aprendizaje de la segunda lengua en edad prescolar: estrategias didácticas para la enseñanza en el aula” llega a las siguientes conclusiones del trabajo de Beltrán y Salgado estuvieron orientadas, a destacar las actividades de motivación y de organización, la lectura, el uso del código lingüístico de L1 y L2, las correcciones de la producción oral en L2, la integración entre áreas, los apoyos visuales, la comunicación no verbal y la interacción profesor – estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

Vasquez y Figueroa (2018) en su trabajo de investigación; “El juego de roles y su relación con el desarrollo de habilidades orales en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa José Santos Chocano de Yauli, Jauja”; concluyeron que el juego de roles se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades orales en el área de inglés en los alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa José Santos Chocano de Yauli Jauja, 2018 con nivel de significación de 0,05 y que el juego de rol en vivo se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades orales en el área de inglés en los alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa José Santos Chocano de Yauli Jauja, 2018 con nivel de significación de 0,05. El juego de rol por Messenger se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades orales en el área de inglés en los 24 alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa José Santos Chocano de Yauli Jauja, 2018 con nivel de significación de 0,05.

Suquillo (2018) en su tesis “El método lúdico y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica”; concluyeron que el método lúdico se relaciona significativamente con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2018. El método lúdico se relaciona significativamente con el aprendizaje de contenido conceptual procedimental y actitudinal del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2018. El método lúdico se relaciona significativamente con el aprendizaje del idioma inglés reflejando una percepción positiva tanto para el docente como para los estudiantes cumpliendo con su papel de facilitador para el aprendizaje de la segunda lengua. La variedad de los métodos lúdicos debe ser seleccionada y aplicada en función a los contenidos a desarrollar para la eficacia del aprendizaje del idioma inglés.

Adán y Parra (2018), en su investigación titulada; “Mejorar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes de Grado Sexto en la Institución Educativa El Banco, Pore, Casanare-Colombia, mediante herramientas pedagógicas que propicien el fortalecimiento de la inteligencia emocional y lúdica”, llega a las siguientes conclusiones; En este contexto rural los niños, los padres de familia, los cuales tienen bajo nivel educativo, y los docentes, que no tienen acceso a internet para aplicar las TIC de manera frecuente y sistemática es un gran desafío que hay que enfrentar, a la hora de enseñar un idioma diferente al

nativo comenzando por auto motivarse Además, el hecho de que los niños no necesitan usar el idioma extranjero para comunicarse y por ello no lo practican, no lo memorizan, obligan al docente investigador a ser recursivo en la búsqueda de estrategias lúdico emocionales que disminuyan la ansiedad y genere ambientes más propicios para la enseñanza del inglés.

2.1.3. A nivel local

García y Cahuaza (2018) en su trabajo de investigación; “Perfil profesional y perfil didáctico del docente de aula en el área del idioma ingles del nivel secundaria de educación básica regular en las instituciones educativas comprendidas en la provincia de Coronel Portillo Región Ucayali”, llego a las siguientes conclusiones como los resultados obtenidos nos muestran que el perfil profesional de los docentes es el de un docente en formación con estudios universitarios pero sin estudios de segunda especialidad ni estudios de pos grado. El perfil didáctico es el de un docente que utiliza estrategias didácticas dinámicas que generan el desarrollo del aprendizaje autónomo y en grupo de los estudiantes. No se evidencia trabajos similares.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos Lúdicos

2.2.1.1. Definición

Según; Vasquez (2018) “la palabra „juego‟ viene del latín jocus que significa broma. Por consiguiente, el juego es gozoso: lleva en sí humor, diversión y risa”. (p.17)

Serván (2019), sostiene que: El juego es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo es un medio que prepara al niño para la madurez. El juego no termina o desaparece en el hombre cuando pasa de la infancia a la adultez sino está presente durante toda su existencia, motivo por el cual se afirma que el juego es un proceso natural por lo que se llega a concluir con la adquisición de habilidades y costumbres. (p.11)

2.2.1.2. Características de los juegos lúdicos

Arribas (2011). El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida". (p.89)

Continuando con Arribas (2011, p.46), plantea que "la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla".

Es imprescindible una "actitud sui generis" de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación. Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos. Tanto el resultado como evolución es incierto. Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio. Puede tener características propias según la cultura. Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo. Mejora la calidad de vida en cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, "es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.

2.2.1.3. Clasificación de los juegos

Para Lama (2018, p.189). “Existen varios criterios por los que se pueden establecer clasificaciones del juego. Algunos de ellos se basan en”:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- El material que se usa.

2.2.1.4. Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Según Chacón (2015), Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego y juego social”. A continuación, se describe cada uno de ellos:

- **El juego psicomotor:** expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:
  - ✓ **Juegos sensoriales y perceptivos:** favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
  - ✓ **Juegos motores:** desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

2.2.1.5. El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales

Algunos tipos de juegos cognitivos son: Juegos de manipulación y construcción, potencian la creatividad, la atención y la concentración.

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes

Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

2.2.1.6. Características del juego

Según Hernández (2016), los juegos tienen las siguientes características: Despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad; provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones. Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas; exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego. Se aplican para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales; constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios; Rompen el papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos. (p.60)

Según Cañeque (2013) las características son las siguientes: El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera. La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados. Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas. Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada. Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión. Rompen con los esquemas del aula. (p.33)

2.2.1.7. Dimensiones de juegos lúdicos

- **Juegos Populares**

Gómez (2016) “Significa hacer alusión a una actividad que se realiza en una comunidad que cuenta con un número considerable de seguidores, se trata de actividades espontaneas creativas y muy motivadoras”. (p.58)

- **Juegos Lingüísticos**

Arellano (2015), “Los juegos lingüísticos son importantes tanto para los nativos de una lengua como para los que aprenden como una segunda lengua”. La adquisición del lenguaje, tanto de la lengua materna como de una segunda lengua, se beneficia enormemente de estos juegos lingüísticos y sería deseable que los profesores de español a extranjeros incluyeran en sus enseñanzas gradualmente algunos de estos juegos. Las

ventajas son evidentes. Los juegos fijan la enseñanza de determinadas palabras en su complejidad semántica, desarrollan la competencia fraseológica del estudiante y sobre todo acercan al estudiante al universo "real" de la lengua hablada, la que se usa en la calle.

Juegos Puzzle. Siguen las mismas normas que los rompecabezas, salvo una, los participantes no disponen de todas las piezas delante de sí, sino de una sola. Los materiales que se utilizan pueden ser desde ilustraciones, cómics..., hasta textos de canciones o pequeñas historias. Son muy comunes los que establecen una actuación por parejas. Cuando el juego requiere la participación de todo el grupo, presenta ciertas similitudes con el anterior, por cuanto es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea, pero, en este caso, el objetivo es la unión correcta de todas las piezas y no la averiguación de un problema.

2.2.2. Definición de aprendizaje del idioma inglés

Beltrán (2017), La Universidad Marista de Mérida define como el proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

El Minedu (2016), define aprendizaje del área de inglés como el logro del desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión oral;

comprensión de textos y producción de textos la expresión y comprensión oral, que implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales, este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante. Involucra el saber escuchar y expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con interlocutores diferentes. (p.78)

La comprensión de textos implica la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite distinguir las ideas principales y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes.

En la producción de textos se desarrolla el proceso que conlleva la expresión de ideas, emociones y sentimientos en el marco de una reestructuración de los textos previamente planificados. Esto motiva el espíritu activo y creador, y, además, facilita el manejo adecuado de los códigos lingüísticos y no lingüísticos. Los conocimientos planteados sirven de soporte para el desarrollo de la competencia comunicativa. Están organizados en léxico, fonética, recursos no verbales y gramática. En el léxico se propone las informaciones básicas vinculadas con las situaciones comunicativas planteadas en el grado. Se utilizan tanto en lo oral como en lo escrito. La fonética presenta conocimientos relacionados con la pronunciación y entonación, elementos inherentes a la producción del sonido.

La gramática contribuye a una mejor producción de los textos con coherencia y corrección lingüística. Además de las capacidades y los

conocimientos, el área desarrolla un conjunto de actitudes relacionadas con el respeto por las ideas de los demás, el esfuerzo por comunicarse y solucionar problemas de comunicación y el respeto a la diversidad lingüística y cultural.

2.2.3. Importancias del aprendizaje del idioma inglés

Beltrán (2018) El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida, existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma adquirir un nuevo idioma. Todos los estudiantes de idiomas empiezan aprendiendo el idioma, pero no todos lo adquieren. Por tanto, la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero. (p.74)

Con respecto a esta teoría Beltrán (2017), manifiesta que “la adquisición de una lengua es un proceso subconsciente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo el lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo”. (p. 7)

2.2.4. Los estilos de aprendizajes del idioma inglés

2.2.4.1. Estilo visual

Hearn (2015), Nuestros alumnos con preferencia visual reaccionan bien ante los dibujos y esquemas y, en general, tiene pocos problemas con

la lectura y la escritura. A menudo tienen una ortografía buena, ya que pueden memorizar a través de las imágenes. Suelen ser alumnos observadores y organizados. También tienen suerte, nuestro sistema de educación funciona a su favor, ya que se usan como norma muchos recursos visuales, como libros, pósters, mapas, etc. Los otros alumnos de la clase pueden encontrar útil modelar algunas de sus estrategias de aprendizaje y practicar ser más visual. (p.78). El uso de gráficos e imágenes es primordial en el desarrollo de una clase de inglés por lo que beneficia a los alumnos que han desarrollan el estilo visual, por lo tanto, su uso constante hace que otros se interesen por el curso.

Zirene (2015), Los alumnos con prevalencia de este sistema representativo entienden mejor las órdenes si se les dice y les son mostradas. Miran atentamente a su interlocutor, siguen con los ojos a su maestro mientras se mueve. Recuerdan mejor la información obtenida a través de una fuente visual, consideran detalles y son muy refinados en la presentación escrita de materiales. Su producción oral tiende a ser más limitada. Utilizan repertorios de palabras que evidencian su preferencia por la información que llega por un canal visual (por ejemplo: tienes una apariencia brillante, me gusta cómo me veo, lo que más la llama la atención es el contraste de colores, se observan con toda nitidez tales detalles, etc.).

Cazau (2005) los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirían leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomara notas para poder tener algo que leer. Cuando pensamos en imágenes (por ejemplo, cuando vemos en nuestra mente la página del libro de texto con la información a la vez. Por eso la gente que

utiliza el sistema de representación visual tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.

Este estilo de aprendizaje es el más comúnmente destacado por la gran mayoría de estudiantes hoy en día, a la vez nos sirve para el docente como indicador para innovar estrategias de enseñanza en futuras sesiones de clase.

2.2.4.2. Flash cards (tarjetas)

Tisalema y Bejarano (2017), Se infiere que son figuras lo suficientemente grandes para ser vistas en toda la clase. Estas pueden ser dibujos, figuras recortadas de revistas, números, letras grandes, etc. Se les. Denominan flash cards debido a que son mostradas por un corto tiempo. Las palabras escritas en ellas deben ser grandes y gruesas, es decir, lo suficientemente visibles para toda la clase. (p.89)

Este medio es muy útil especialmente en estudiantes visuales porque rápidamente se sienten identificados con una determinada situación de aprendizaje dado. Utiliza flash cards en clase fue muy fortalecedor ya que con ello obtuvimos la atención del estudiante y a la vez el aprendizaje esperado.

Podemos concluir que al seleccionar las figuras con las que se van a trabajar debemos tener en cuenta lo siguiente:

- La figura debe ilustrar a primera vista lo que se quiere enseñar.
- Las figuras de colores atraen más la atención que aquellas en blanco y negro, además, sirven para otros propósitos. Como es importante mencionar que muchos estudiantes tienen la memoria visual más desarrollada que la auditiva. Es por eso que cuando observan una

imagen, el recuerdo de esta se les queda grabado en la memoria con más facilidad y así recuerdan el significado del objeto que representa.

2.2.4.3. Dibujos gráficos

Anijovich (2015), Son láminas grandes que ayudan a captar las imágenes sugeridas por el docente. Por ejemplo, si queremos enseñar oficios y profesiones, mostramos personajes que representen a un cantante, periodista, peluquero, enfermera, etc.

Los dibujos gráficos son medios que utiliza el profesor como ayuda para que los estudiantes puedan reconocer las palabras que se les está brindando en el idioma inglés y a la vez sea más significativa. El uso de imágenes siempre estuvo presente en nuestra clase ya sea mediante, posters, tarjetas, dibujos que ayuda a que el estudiante pueda reconocer el significado de algunas palabras o de reconocer el tema de la clase tal es el caso del uso de un rompecabezas realizado con una imagen (pets) o el uso de dos tarjetas con imágenes a lo que los estudiantes respondían que se trataba de alguna pertenencia (possessive adjectives) y a la vez también hizo que sea una clase amena y motivada.

2.2.4.4. Estilo auditivo

Hearn (2015) Los alumnos con preferencia auditiva aprenden mejor usando los oídos, así que disfrutaran de tareas como escuchar a personas, cassetes, etc. Repetir cosas también les suele resultar útil. Les gustan las discusiones y la lectura en voz alta. La persona con una preferencia auditiva a veces mueve los labios al leer y habla mientras escribe.

Loayza (2007) sustenta que: Los alumnos en los que predomina este estilo quizás no desarrollen por completo la capacidad de escribir, pero son brillantes en la obra oral. Saben escuchar, charlar, murmuran, son buenos contadores de historias, anécdotas y relatos. Son considerados estudiantes agradables y líderes de grupos. Retienen y reproducen mejor la información que recepcionan por la vía auditiva, por lo que pueden memorizar relativamente bien si repiten en voz alta el contenido del material de estudios. Utilizan verbalizaciones que evidencian su predilección por el canal auditivo (así, me sorprende escuchar eso, se oye bonito, es un problema agudo, habla con un tono agradable).

Cazau (2005). Los alumnos en los que predomina este estilo pueden tener algunas dificultades al escribir, pero son brillantes en la obra oral. Saben escuchar, charlar, murmurar, son buenos contadores de historia, anécdotas y relatos. Son considerados estudiantes agradables y líderes de grupos. Retienen y reproducen mejor la información · que recepcionan por la vía auditiva. Por lo que pueden memorizar relativamente bien si repiten en voz alta el contenido del material de estudios. Utilizan verbalizaciones que evidencian su predilección por el canal auditivo. Esto quiere decir que no siempre se debe tomar a los estudiantes con este tipo de estilo como menos capacidad de retención, todo lo contrario, poseen grandes habilidades comunicativas ya que pueden explayarse con mucha facilidad en cuanto a un determinado tema.

2.2.4.5. Música (canciones)

Robert y Moreno (2016) en sus postulados de Gardner apoya el uso de la música empezando porque existen 8 tipos distintos de inteligencias y

una de ellas es la musical, por lo tanto, su uso hace que este tipo de alumnos experimenten un gran éxito en el aprendizaje del idioma. En resumen, la utilización de canciones en la enseñanza de idiomas es algo eficaz para alcanzar un buen ambiente ya que los alumnos cooperan, se capta su atención e interés, sin embargo, lo más importante es que refuerzan y consolidan el aprendizaje, hacen que consigan una mayor fluidez y precisión fonética y a la vez, estimulan su imaginación. Por ello es evidente el gusto de muchos estudiantes en cuanto a las canciones por lo que optamos el uso de esto durante nuestras clases, esto resultó ser una manera muy fácil de que ellos puedan aprender un idioma mediante la repetición de palabras u oraciones con ritmo; siendo así una experiencia memorable.

Pérez (2015). Tomando como modelo la adquisición de la lengua materna y el papel que para tal efecto desempeñan las rimas y canciones tradicionales, estos textos pueden convertirse en herramientas fundamentales en el aprendizaje de una lengua extranjera A través de los juegos utilizando las canciones los estudiantes imitan la pronunciación, acentuándolos y entonándolos lo cual se convierte en un efectivo aprendizaje en especial para los alumnos con el tipo de estilo auditivo ya que rápidamente capta el ritmo y vocalización de las palabras y frases en Inglés. (p. 89)

2.2.4.6. Cuentos

Isasti (2016). Los cuentos ayudan a contextualizar mejor el vocabulario y expresiones que se aprenden como dice Bloor (1991) “Los niños aprenden mejor en situaciones en las que la atención se focaliza en

el significado en vez del lenguaje, realmente hay muchos aspectos lingüísticos que hacen tan útiles los cuentos en el aula de lengua extranjera. Ejemplo de ello son el uso de las repeticiones que facilitan el aprendizaje porque son frases, vocabularios, párrafos que se reiteran en casi todo el cuento".

El uso de los cuentos para enseñar del idioma Inglés es importante porque es un buen recurso a la hora de mostrar un lenguaje real de comunicación, además porque también el cuento es una gran fuente de información, esto hace que el alumno se sienta identificado con los personajes y le guste más conocer del idioma como es el Inglés.

Barreras (2010). Los cuentos son narraciones breves orales de historias y esto es una forma de comunicación. ¿Quién no ha contado un chiste, por ejemplo, a un amigo? ¿O cuándo le resumimos lo que hicimos ayer? Al fin y al cabo, es una narración breve con la que nos comunicamos. A los niños les gusta mucho escuchar historias en su lengua materna. La narración de historias supone una introducción ideal a la lengua extranjera puesto que las historias contienen contextos familiares para el niño.

Pérez (2015. El cuento es un tipo de texto que goza de gran popularidad entre el alumnado, y para el aprendizaje de una lengua extranjera ofrece dos ventajas sumamente importantes. Por un lado, permite la contextualización del lenguaje y, por otro, favorece la vinculación afectiva del alumnado con la historia. Además, es un material accesible, sobre todo si tenemos en cuenta que, aparte de la gran variedad de textos que nos ofrece el mercado, podemos contar en inglés cuentos tradicionales conocidos por el alumnado.

Entiendo que, a través del cuento el estudiante queda muy intrigado al escuchar una audición o relato de algún cuento aun si no conociere del todo el idioma esto le causará interés por conocer y comprender más aún el idioma y para ello es importante que el docente guie y oriente al estudiante durante la dinámica para engancharlos con la parte de comprensión del texto leído o narrado.

2.2.4.7. Estilo kinésico

Pupo (2015). El estilo kinésico es diferentes de los demás puede manifestarse de dos maneras: externamente e internamente los alumnos con este sentido desarrollado externamente necesitan tocar y moverse para recibir la información y los que lo tienen desarrollado internamente necesitan experimentar los sentimientos o las emociones interiores. Los kinésicos son los que no pueden estar quietos, parece que están en constante movimiento tirando cosas al suelo, moviéndose en la silla y en general molestando en la clase, desembocando en lo que se considera un mal comportamiento. (p.89)

Se sabe que, en la gran mayoría de estudiantes presenta este estilo de aprendizaje muchas veces puede generar incomodidad. Se sugiere realizar actividades donde los estudiantes se desenvuelvan conjuntamente, es necesario que el profesor formalice normas de convivencia.

Loayza (2016). Los sujetos con este estilo prefieren hacer para aprender, moverse y vivenciar las cosas. Se favorecen con experiencias que los comprometen. Son sensibles, imaginativos y vivenciales. Utilizan movimientos, rutinas rítmicas o poner las manos en el trabajo para

aprender. Este estilo generalmente integra las bondades de los estilos táctil, cenestésico, olfativo y gustativo, aunque algunos autores diferencian estas cuatro modalidades de estilo. En su repertorio verbal emplean frases que denotan su predilección por otros sistemas de representaciones (por ejemplo: su piel es suave como terciopelo, eres áspero como un tronco, me huele mal la demora en la toma de esa decisión, lo que más siento es su ausencia). (p.78)

Concluye, que aquí se encuentran los estudiantes quienes aprenden haciendo; es decir necesitan experimentar, interactuar de manera que tengan la necesidad de utilizar la mayoría de sus sentidos ya que así será mucho más significativo el aprendizaje. Por otro lado los autores hacen referencia que el uso de los sentidos (olfativos y gustativos) se encuentra dentro de este estilo ya que proporcionan experiencias.

Cazau (2005) Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico. Utilizamos este sistema, naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. Por ejemplo, muchos profesores comentan que cuando corrigen ejercicios de sus alumnos, recitan físicamente si algo está mal o bien que las faltas de ortografía les molestan físicamente.

De acuerdo a lo ya mencionado los alumnos con este tipo de estilo frecuentemente son los más inquietos sin embargo poseen una alta capacidad para aprender el idioma de forma activa y participativa.´

2.2.4.8. Realia

Arellano y Vilchez (2015) Se considera realia a los objetos reales que se usan en el aula como recurso didáctico para la enseñanza del

idioma inglés. El uso de material auténtico sirve para aclarar conceptos y es de gran ayuda para crear situaciones y contextualizarlas. Basado en nuestra experiencia los objetos reales dentro del aula (realia) es algo nuevo para los estudiantes y por ello atrae completamente la atención y también gracias a esto podemos aclarar completamente el concepto de las palabras aprendidas.

2.2.4.9. Estilo olfativo y gustativo

Gómez (2016). Permite trabajar la aromaterapia para captar la realidad a través de los estímulos olfativos. Para ello, se emplean materiales como, por ejemplo, difusores de aromas (algunos incluso luminosos o sonoros), pelotas aromatizadas o aceites, etc. Los olores pueden dar información a los alumnos de comidas, lugares, etc.

Se tiene claro que si deseamos llegar a nuestros estudiantes debemos utilizar diferentes medios como es el uso de estrategias para captar su atención, y para ello podemos emplear el uso de sus sentidos, tal como es el sentido olfativo que induce al estudiante a reconocer, deducir es decir recrea esquemas mentales en su memoria aquellos términos, frases, conceptos aprendidos que puede llegar apreciar y usar el uso de un idioma, tal es el caso del idioma inglés.

Gómez (2016), Permite al sujeto discriminar por medio del gusto, y para. Estimularlo se utilizan diferentes tipos de comidas líquidas o sólidas, sal, azúcar, etc., de este modo, se estimulan las papilas gustativas para que el alumno pueda distinguir distintos tipos de sustancias que le permitirán diferenciar lo que está comiendo y cuáles son sus gustos y preferencias.

2.2.5. Teoría del aprendizaje del idioma inglés

En este mismo sitio digital se argumenta: "Sabiendo inglés podrás disfrutar del humor británico, de la literatura, el cine y el teatro anglosajón, y de la cultura en inglés en general. Con el inglés podrás apreciar mejor los juegos de palabras, las bromas, las metáforas y todos los matices que se pierden en las traducciones. Podrás ver películas en versión original, entender la letra de las canciones anglófonas o apreciar las historias y enredos de tus videojuegos favoritos". (Sprachcaffe, 2017)

"El inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas. El inglés es una lengua franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco. Esto se debe a razones históricas y políticas, debido a la importancia que tuvo el Imperio Británico en el pasado, cuando extendió su lengua por todos los continentes, y a la importancia como potencia actual de Estados Unidos". (Sprachcaffe, 2017)

Ortiz (2013) puntualiza: "Por consenso mundial, el inglés ha sido elegido como el idioma de la comunicación internacional. Su conocimiento es requisito obligatorio para trabajar en las instituciones internacionales. En una consulta a los 189 países miembros de las Naciones Unidas sobre la lengua deseada para la comunicación entre embajadas, más de 120 eligieron el inglés".

2.3. BASES O FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS

Teorías de los juegos lúdicos. Villamizar (2018) Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855) A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

Sáenz (2016). “La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres”. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. (p.158)

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833). La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

En opinión de Gallardo y López (2018), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

Enfoque monitor. Krashen (s/f) La adquisición de una lengua es un proceso subyacente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo. Ambos tienen como objetivo la transmisión de estructuras como consecuencia de un conocimiento previo. La hipótesis del monitor sugiere que el conocimiento lingüístico aprendido de la enseñanza formal reglada de una lengua extranjera sólo cumple un papel corrector de las reglas formuladas. Para que el monitor funcione correctamente, el estudiante necesita conocer las reglas, disponer de tiempo y saber enfatizar y focalizar las formas lingüísticas.

Enfoque interaccionista. Baralo (2000) manifiesta que, con los aportes de las diferentes disciplinas implicadas en la didáctica de la expresión oral, en las últimas décadas, sabemos que la comunicación es un proceso, una "acción", que se concreta a través de una serie de

habilidades que permiten su realización en una serie de actos de habla o intercambio comunicativo.

Dentro de los enfoques comunicativos en la enseñanza de Enseñanza de la Lengua Extranjera (E/LE), la expresión oral es quizás la destreza que más discusiones ha generado, ya que por un lado es la base de la comunicación y de la interacción; pero por otro, no está muy claro qué posición debe ocupar en la programación de un curso, junto con las otras destrezas y al aprendizaje del código.

La utilización didáctica de la conversación se puede hacer de modos diferentes, desde la conversación espontánea del docente y el estudiante, cada uno en sus verdaderos y habituales roles, hasta las actividades programadas con simulaciones de papeles y objetivos especificados y que deben prepararse con antelación. Hay otros recursos didácticos, muy motivadores, para la ejercitación y el desarrollo de la expresión oral y que los docentes de E/LE suelen utilizar con mucho éxito: canciones de todo tipo, exposiciones preparadas, debates, tertulias, grabaciones en vídeo de guiones previamente escritos, entre muchas otras que ejemplificaremos a continuación.

El trabajo en grupo permite reproducir dentro de la clase situaciones de comunicación oral muy cercanas a las auténticas, en las que se debe negociar el significado. Algunos críticos de estas dinámicas de trabajo han visto cierto peligro en la influencia de los errores de los compañeros, pero las investigaciones de la interacción en el aula han quitado importancia a este riesgo. Otra ventaja del trabajo en grupo, además de aumentar las oportunidades para la comunicación oral y el uso activo de la lengua, es el desarrollo de la autonomía del aprendiente, ya que es el responsable de su

propio aprendizaje. El trabajo en grupo presenta también ciertos inconvenientes.

Según algunos docentes, lleva demasiado tiempo de la clase, permite que los estudiantes más apáticos se apoyen en el trabajo del grupo, y lo peor, favorece el uso de la lengua materna, de forma casi inevitable cuando se trata de grupos monolingües. Todos estos problemas pueden resolverse o evitarse, al menos en parte, con un buen entrenamiento de los aprendientes en las dinámicas de grupo, y con una buena planificación y control del docente. La experiencia como docentes de lengua extranjera convence de que el trabajo en grupo es provechoso tanto para los estudiantes más aventajados como para los menos capaces ya que los primeros pueden practicar produciendo enunciados comprensibles, mientras que los otros pueden conseguir más experiencia en la negociación del significado. Las investigaciones más modernas en metodología destacan los aspectos positivos del aprendizaje cooperativo y la interacción oral es el medio más natural para ponerlo en práctica.

Se trata de hablar sobre cuestiones de negocios, de salud, de juegos, de informática, de deportes, de ecología o de cualquier otro tema propuesto por los estudiantes, según sus necesidades comunicativas, o por una selección transcurricular de los contenidos. Las tareas son actividades diseñadas para que el aprendiente use la lengua comunicativamente con algún propósito concreto, o de forma reflexiva, para resolver algún problema, conseguir alguna información y transmitirla, tomar decisiones según diferentes argumentos.

En síntesis, las actividades de expresión oral en el aula de enseñanza de lengua extranjera podrían ser las siguientes, con todas las

variaciones que se quieran aplicar: conversaciones, preguntas y respuesta, resolución de problemas, debates, discusiones, argumentaciones, juegos comunicativos, simulaciones; dramas, relatos reales y fantásticos, chistes u otros.

Teorías innatista y minimalista. Explicando la teoría generativa transformacional desarrollada por Friederici (2017) Los mensajes que expresa un hablante cualquiera poseen dos niveles: competencia y actuación. Competencia es el conocimiento que el hablante posee de los procesos del mecanismo de la gramática interna y, actuación es el uso que este hablante hace de la lengua para producir oraciones de diverso tipo, cuando se pone en funcionamiento el dispositivo interno gramatical e innato. En otras palabras, la competencia es el conocimiento de la utilización del sistema lingüístico que se sitúa en la mente de todo hablante. Actuación es la actualización de la competencia al emitirse oraciones usando cualquier lengua.

Pero el empleo de la lengua y su dominio pasan por preguntarnos cómo ese niño adquirió el manejo lingüístico. Chomsky señala que existen tres factores:

- Los principios de la facultad del lenguaje determinados genéticamente.
- los mecanismos generales de aprendizaje determinados genéticamente.
- La experiencia lingüística del niño que crece en una comunidad de habla.

Así, el niño nace con la mente en blanco, pero con los esquemas que requiere para la adquisición de la lengua (innatismo), es decir con el

componente de la mente/cerebro denominado facultad del lenguaje. Luego, cuando el niño se desenvuelve en una sociedad determinada, incorpora datos gracias a la facultad mencionada y va dominando el cómo se producen los mensajes, pudiendo emplear el conjunto de ideas-palabras y combinaciones que va aprehendiendo en su interacción y percepción del medio, aun cuando sea en cantidades mínimas (minimismo o minimalismo), estructurando mensajes comprensibles y comprendiendo los mensajes que escucha.

2.3.1. Fundamentación teórica de la lúdica

Cañeque (2013), El termino Lúdica proviene del Latín Ludo, que significa literalmente juego, es por esto, que generalmente se piensa que la Lúdica es juego, que son acciones que se dan solamente en la infancia del ser humano, llevándonos a pensar, que la Lúdica solo la viven los niños.“ El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “Ser de otro modo” que en la vida corriente”.

Algunos investigadores para entender el juego en la dimensión de lo Lúdico lo han hecho desde la sociología y la antropología y han comprendido que el juego trasciende la infancia y se expresa en la cultura en forma de rituales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones del arte como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

“En la práctica Lúdicas se identificas dos componentes básicos. Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales”.

“En los imaginarios se sustentan la racionalidad de las prácticas Lúdicas, y son el encanto y el regocijo de la imaginación. Son sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. En ella se contiene la fantasía, que la diferencia de otras formas de representaciones construidas como principio de realidad”.

“La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración”.

Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto. La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones, sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos Lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica. Todas las acciones del ser humano quieren decir algo, cuando hablamos de un sujeto Lúdico en función de la acción simbólica, distinguimos unas formas Lúdicas como: el juego, las manifestaciones artísticas y folclóricas, competencias,

mascaradas y rituales. De estas formas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo.

2.4. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

- **Innatismo:** Es la doctrina según la cual algunos conocimientos (o todo el conocimiento) son innatos, es decir, no adquiridos por medio del aprendizaje o la experiencia. (Gutiérrez, 2013, p.12)

- **Lúdico:** Señala que es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. (Aguinaga y Ruiz, 2016, p.15)

- **Aprendizaje:** Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, y valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, y la observación. (Córdova, 2018, p.152)

- **Ámbito emocional:** Terry (2011), sostuvo que son las principales funciones sociales de las emociones, son comunicar sentimientos y estados afectivos a los demás. Las expresiones emocionales comunican a los demás como nos sentimos. Regular mediante la expresión emocional la manera en que los demás responden.

- **Ámbito Social:** Solórzano (2008) señaló que desde que se inició la globalización, esta misma ha tenido un gran impacto sobre la sociedad. Esto implica que el aspecto social, al referirse a la

globalización, es de suma importancia, ya que la idea fundamental de la globalización es la integración progresiva de las economías y de las sociedades.

- **Psicomotricidad:** Otivo (2008) se refiere que es la actividad que requiere el movimiento de todas las partes del cuerpo. Conseguir una buena coordinación dinámica general requiere dominio del tono muscular, control de la postura y equilibrio y sensaciones de seguridad.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación es de tipo básica o pura, ya que estuvo orientada a describir, explicar, predecir o retro decir la realidad, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permitió organizar una teoría científica; así como el logro de conocimientos necesarios para propiciar políticas de acción que promuevan cambios en dicha realidad. (Ortega, 2020, p.186)

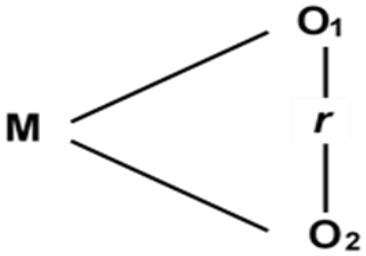
3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación presentó el método descriptivo, porque describió, analizó e interpretó sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con otras variables tal como se dan en el presente, además apunta a estudiar el fenómeno en su estado actual; por tanto, las posibilidades de tener un control directo sobre las variables de estudio son mínimas, por lo cual su validez interna es discutible. (Ortega, 2020, p.243)

3.3. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

Ortega (2020, 289). “El diseño de investigación es un conjunto de pasos mediante los cuales se realiza un estudio. Sirven como herramienta de orientación y prohibición para el investigador”. (p.224)

El diseño de investigación fue descriptivo correlacional, cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

M = Muestra de Investigación

1 = Variable 1: Los juegos lúdicos.

2 = Variable 2: Aprendizaje.

R = Relación entre variables.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población estuvo considerado por Ortega (2020), como los elementos de los objetos de la investigación, un conjunto de personas, objetos, hechos, casos, etc., con características similares de interés para el estudio, (p.156), objeto de estudio, estuvo constituida por 36 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.

Tabla 2. **Población de estudio**

Institución	Estudiantes	Total
Institución Educativa Agropecuario		
Total	**36**	**36**

Fuente: Nómina de matricula.

3.4.2. Muestra

Ortega (2020) Considera a la muestra como un subconjunto representativo de la población, con ventajas en los costos de recopilación y procesamiento de datos, y la profundización de los estudios, por ello queda la muestra conformada por los 36 niños y niñas considerados los mismos determinado nominalmente como muestra censal. (p.299)

Tabla 3. Muestra de Estudio

Institución	Secciones	Estudiantes	Total
Institución Educativa Agropecuario		36	
Total	**secciones**	**36**	**36**

La muestra estuvo compuesta por un total de 36 estudiantes correspondiente al aula nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019. EI tipo de muestra fue seleccionado mediante la técnica de muestreo intencional y probabilístico simple. Intencional, en la medida en que previamente se escogieron las unidades muestrales de acuerdo con las variables intervinientes identificadas en el acápite correspondiente. Seguidamente se seleccionó al azar los sujetos de la muestra definitiva, cuya distribución se detalla en el informe final. Asimismo, cabe mencionar que las aulas seleccionadas son las más representativas de la Institución Educativa.

3.5. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Según (Ortega, 2020, p.251) “los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. El

instrumento principal de recolección de datos fue un cuestionario con respuestas de tipo de escala de Likert, escala de categorías cuantificadores lingüísticos, en este caso de frecuencia (totalmente en desacuerdo, desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo, totalmente de acuerdo).

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a las variables, para conocer y medir la primera variable juegos lúdicos como estrategia de enseñanza con el propósito de medir sus dimensiones (juegos lingüísticos y juegos populares) y poder relacionarlas con el aprendizaje del idioma inglés y de esta manera, se pueda constatar y verificar la hipótesis de esta investigación

A continuación se expone los instrumentos utilizados:

- **Instrumento:** Cuestionario de los juegos lúdicos.

  Campo de aplicación: el cuestionario se aplicó a los 36 estudiantes.

  Características de la encuesta: La encuesta está constituida por 11 ítems. Juegos lingüísticos (8 ítems) y Juegos populares (3 ítems) Calificación: Por cada ítem existen 5 columnas (1 =nunca, 2=casi nunca, 3=a veces, 4=casi siempre y 5=siempre), una por cada posibilidad de respuesta.

- **Instrumento:** Cuestionario del aprendizaje

  Campo de aplicación: El cuestionario se aplicó a los 36 estudiantes

  Características de la encuesta: La encuesta está constituida por 20 ítems: visual (6 ítems), auditivo (8 ítems), kinésico (3), gustativa y olfativa (3) Calificación: Por cada ítem existen 5 columnas (1 =nunca, 2=casi nunca, 3=a veces, 4=casi siempre y 5=siempre), una por cada posibilidad de respuesta.

3.6. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Según Ortega (2020, p.258), “la encuesta es una de las técnicas de recolección de información más usada”, se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas.

Se utilizó la encuesta, compuesta por una relación de preguntas escritas para que el alumno lea y conteste por escrito. Los cuestionarios están destinados a recoger información sobre las opiniones y actitudes de las personas y también sobre lo que han logrado como producto del proceso educativo.

La validación de los instrumentos se efectuará a través del criterio de expertos o jueces, para lo cual se seleccionará a un grupo de tres jueces, con grado de maestro o doctor, con dominio del tema, metodología de la investigación, y amplia experiencia en la elaboración de instrumentos, para tal cometido se alcanzará a cada experto una matriz de consistencia del proyecto de investigación y fichas de evaluación, en la que cada uno considerará sus calificaciones respecto a cada instrumento.

Para la confiabilidad del instrumento, se aplicará un estudio piloto a 30 estudiantes con similares características que la muestra. Luego del piloto, las puntuaciones de los instrumentos se someterán a un análisis de ítems para determinar su confiabilidad. Este análisis estadístico se logró a través del Coeficiente Alfa de Cronbach, quien nos indicó si nuestros instrumentos están o no en mediciones estables y consistentes.

- Sistematización estadística de la información.

  Consolidación de las informaciones con los datos brutos.

Elaboración de las tablas y representaciones estadísticas.

Elaboración de los estadígrafos descriptivos: de resumen, de dispersión, de distribución, coeficientes o ratios.

Elaboración del índice de correlación paramétrica y no paramétrica entre las variables o dimensiones.

- Análisis, Interpretación y Juicio Crítico sobre la información.

  Análisis de los resultados en los cuadros, tablas o gráficas estadísticas por comparación o priorización según nivel y tipo de investigación.

  Interpretación, que consiste en la emisión de juicios sobre los resultados del análisis, crítico, reflexivo.

  Juicio crítico, reflexión epistemológica e interpretativa sobre los resultados.

CAPÍTULO IV

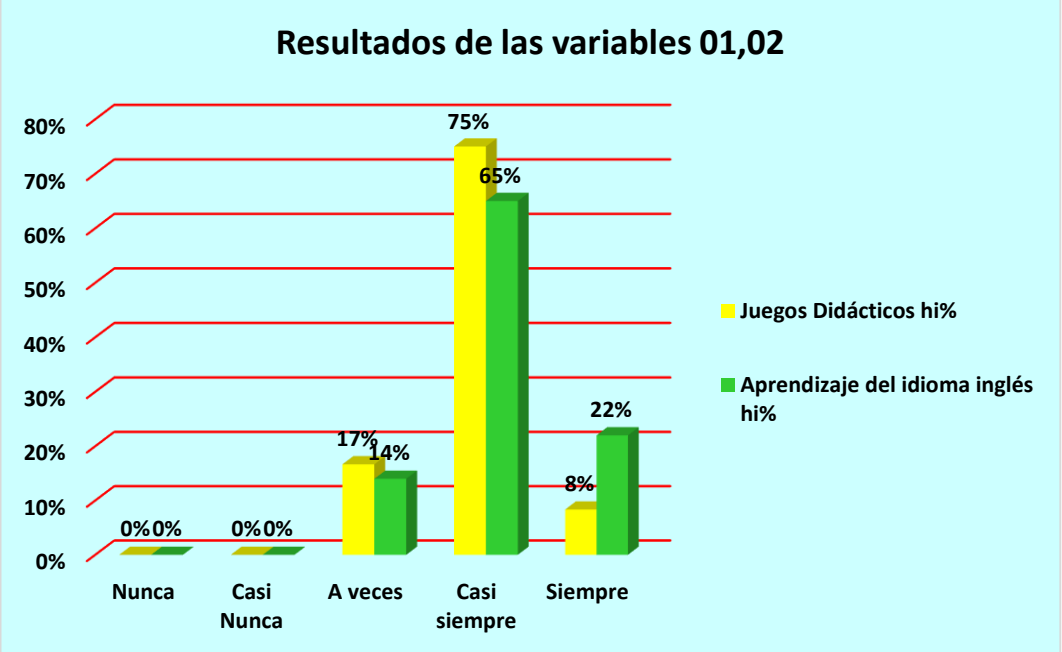
RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS

Tabla 4. Resultados de juegos lúdicos como estrategia y el aprendizaje del idioma inglés

Resultado General				
	Juegos Didácticos		Aprendizaje del idioma inglés	
	fi	hi%	fi	hi%
Nunca	0	0%	0	0%
Casi Nunca	0	0%	0	0%
A veces	6	17%	5	14%
Casi siempre	27	75%	23	64%
Siempre	3	8%	8	22%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Base de datos.



Fuente: Tabla 4.

Figura 1. Resultado de juegos lúdicos como estrategia y el aprendizaje del idioma inglés

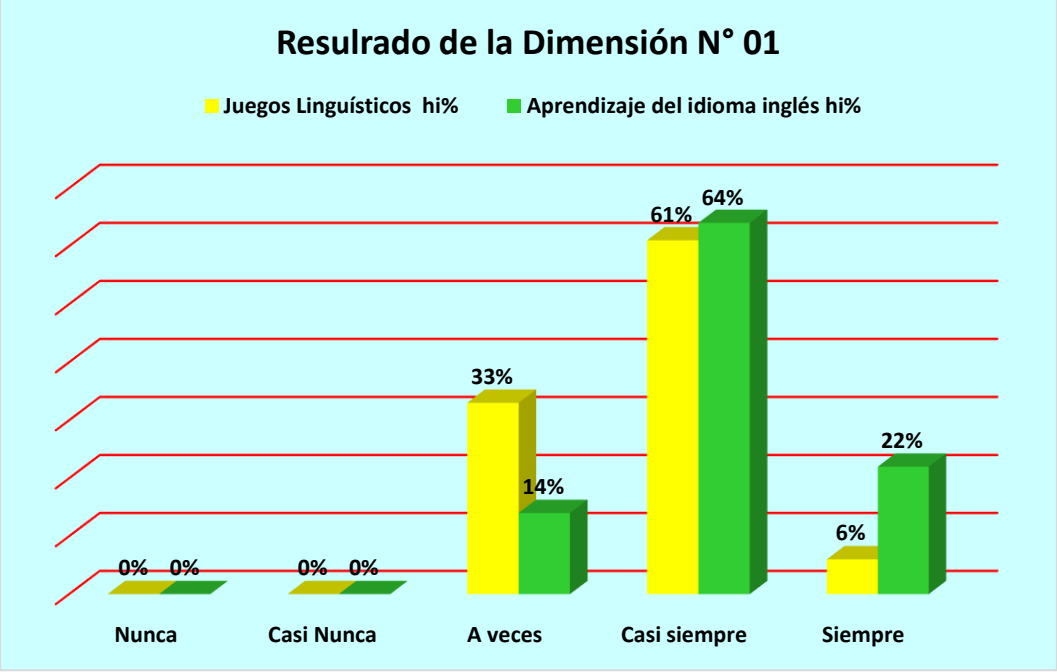
Análisis:

De acuerdo a la tabla y figura N° 01; se demuestra los resultados de la aplicación a los 36 estudiantes de los cuales se evidencia que 6 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 17%, mientras 27 estudiantes manifiestan casi siempre equivalente a 75% y Siempre manifestaron 3, estudiantes equivalente a 8%, que el aprendizaje con los juegos lúdicos tiene sostenibilidad en el aprendizaje del idioma inglés, como resultado de la variable 2, se evidencia 5 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 14%, mientras en casi siempre respondieron 23, estudiantes llegando al porcentaje de 64%, y 8 estudiantes respondieron siempre llegando a 22% desde los resultados se corrobora la correlación de 0.968678274. Entendido una correlación positiva alta desde entonces se precisa; por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar.

Tabla 5. Resultado de la dimensión N° 01; juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés

Resultado de la dimensión N° 01				
	Juegos lingüísticos		**Aprendizaje del idioma inglés**	
	fi	**hi%**	**fi**	**hi%**
Nunca	0	0%	0	0%
Casi Nunca	0	0%	0	0%
A veces	12	33%	5	14%
Casi siempre	22	61%	23	64%
Siempre	2	6%	8	22%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Base de datos.



Fuente: Tabla N° 05.

Figura 2. Resultado de la dimensión; juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés

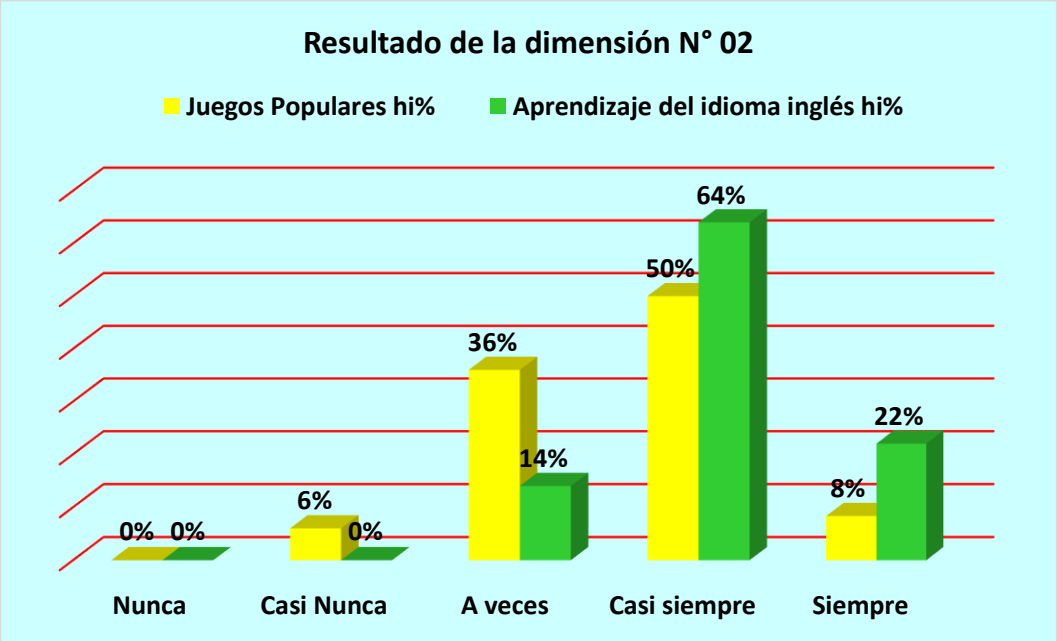
Análisis:

De acuerdo a la tabla y figura N° 02; se demuestra los resultados de la aplicación a los 36 estudiantes de los cuales se evidencia que 12 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 33%, mientras 22 estudiantes manifiestan casi siempre equivalente a 61% y Siempre manifestaron 2, estudiantes equivalente a 6%, que el aprendizaje con los juegos lúdicos tiene sostenibilidad en el aprendizaje del idioma inglés, como resultado de la variable 2, se evidencia 5 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 14%, mientras en casi siempre respondieron 23, estudiantes llegando al porcentaje de 64%, y 8 estudiantes respondieron siempre llegando a 22% desde los resultados se corrobora la correlación es de; 0.888720617, correlación positiva alta, el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Tabla 6. Resultado de la dimensión; juegos populares y el aprendizaje del idioma inglés.

Resultado de la Dimensión N° 02				
	Juegos Populares		Aprendizaje del idioma inglés	
	fi	hi%	fi	hi%
Nunca	0	0%	0	0%
Casi Nunca	2	6%	0	0%
A veces	13	36%	5	14%
Casi siempre	18	50%	23	64%
Siempre	3	8%	8	22%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Base de datos.



Fuente: Tabla 6.

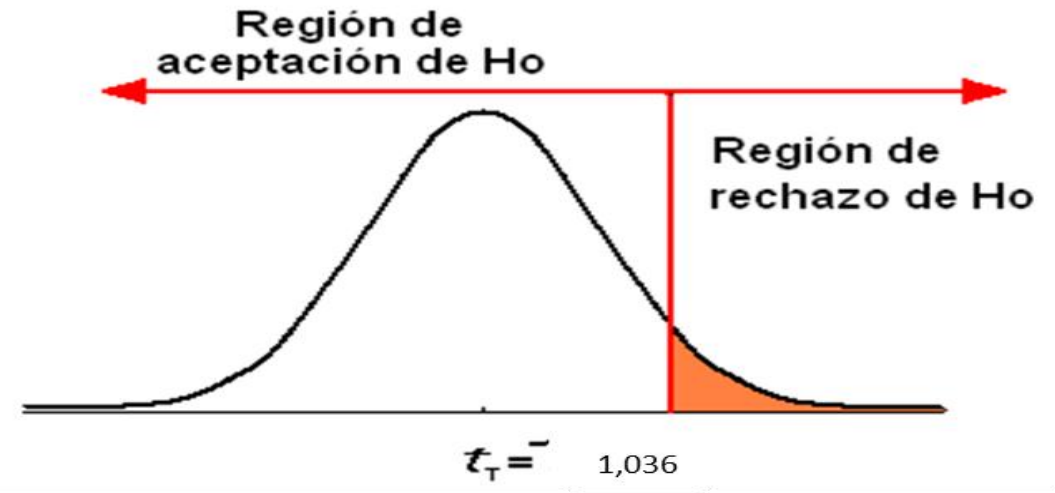
Figura 3. Resultado de la dimensión; juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés

Análisis:

De acuerdo a la tabla y figura N° 03; se demuestra los resultados de la aplicación a los 36 estudiantes de los cuales se evidencia que 2 estudiantes manifestaron casi nunca equivalente a 6%, mientras 13 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 36%, así mismo 18 estudiantes manifiestan casi siempre equivalente a 50% y Siempre manifestaron 8, estudiantes equivalente a 8%, que el aprendizaje con los juegos lúdicos tiene sostenibilidad en el aprendizaje del idioma inglés, como resultado de la variable 2, se evidencia 5 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 14%, mientras en casi siempre respondieron 23, estudiantes llegando al porcentaje de 64%, y 8 estudiantes respondieron siempre llegando a 22% desde los resultados se corrobora la correlación es de; 0.821468431, esto demuestra que existe una correlación alta positiva; la diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuesto para recibir lo que lo ofrece a la actividad lúdica a la cual se dedican con placer .Además la atención ,la memoria se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Nº	CUADRO DE SIGNIFICANCIA ESTADÍSTICA	
1	**Planteamiento de hipótesis**	**H_0** = No existe relación significativa entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.
		H_1 = Existe relación significativa entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.
2	**Nivel de significancia**	Nivel de significancia α= 5 %= 0.05
3	**Prueba Estadística**	T de student o distribución de student (***t***) para una muestra.
4	**Valores calculados**	t =9.4322 $$t = \frac{\bar{x} - 0}{\sqrt{\frac{\sigma^2}{n-1}}}$$ **P-valor** = 0.000
5	**Grados de libertad y *t*student teórico**	Para 36 grados de libertad, un α= 0.05 ***t*** = 1.036. (t de tabla, t teórico).
6	**Toma de decisión**	Como el ***t*** calculado 9.4322 es mayor que el ***t*** teórico o critico 1.036, y el **P-valor** es menor que 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.


Región de
aceptación de Ho
Región de
rechazo de Ho
$t_T =$
1,036

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con respecto al planteamiento del problema los resultados fueron corroborados con las ideas de investigar así mismo se encontró la relación directa de los resultados nos demuestra que de la aplicación a los 36 estudiantes los instrumentos de recojo de datos de los cuales se evidencia que 6 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 17%, mientras 27 estudiantes manifiestan casi siempre equivalente a 75% y Siempre manifestaron 3, estudiantes equivalente a 8%, que el aprendizaje con los juegos lúdicos tiene sostenibilidad en el aprendizaje del idioma inglés, como resultado de la variable 2, se evidencia 5 estudiantes manifestaron a veces equivalente a 14%, mientras en casi siempre respondieron 23, estudiantes llegando al porcentaje de 64%, y 8 estudiantes respondieron siempre llegando a 22% desde los resultados se corrobora la correlación de 0.968678274, corroborando nuestro planteamiento del problema es considerado en el contexto actual todo aprendizaje se vive desde una cultura de sobrevivencia bajo ciertos procesos formativos dentro de ello se plasma todo un campo complejo de trabajo de la humanidad considerado al juego en el desarrollo del ser humano como que ha permitido entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y los de su entorno. Piaget, por ejemplo, destacó el gran valor de esta actividad en la construcción del ser humano, tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre cuenta con normas. Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño

comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias. Piaget basó sus postulados en el estudio de las reacciones circulares que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad.

Esto significa que, el educador es un guía, el cual orienta de manera indirecta al niño, brindándole el tiempo y espacio necesario para crear aprendizajes, además de proporcionarle material que incite a fomentar el juego, el cual debe estar de acuerdo a la edad de cada uno de ellos. El docente debe de tener en cuenta que cuando seleccione uno de los juegos, este debe de brindar experiencias positivas para el niño. (Perez y Infantes, 2018, p.85).

5.2. CON LOS ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

El mayor énfasis que tiene relación la tesis con la revisión de la literatura y coincide el propósito; Mayoral y Valdivia, (2016), Investigación titulada: *"estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un Colegio en Colima, México",* Llegó a las siguientes conclusiones*;* Esta investigación, genera como resultado, la facilidad de comprender que frente al fenómeno de las estrategias de enseñanza, su aporte teórico más significativo es el modelo MECESL (Modelo Ecológico Centrado en el Estudiante de Segundas Lenguas) el cual fue creado bajo la visión ecológica de Bronfenbrenner (1979) que aprecia los ambientes que rodean al niño como importantes en su desarrollo, "La definición de desarrollo de Bronfenbrenner (1987) se relaciona más con contenidos que con procesos psicológicos, donde adquiere relevancia responder ¿Qué se piensa?, ¿Qué nos motiva?, ¿Qué se aprende en

función del ambiente que nos rodea?" (Valdivia, 2016). Este modelo además de imprimir en el contexto educativo una visión novedosa desde una postura biopsicosocial del desarrollo del niño, enfatiza en el ambiente de trabajo y toma como base las características de implementación de las estrategias observadas en el MIEEAEL (Estrategias Ecológico-Afectivas para la Enseñanza de Lenguas) "un ambiente de enseñanza cálido y articulado con el entorno académico, familiar y social del niño" (Valdivia, 2016). Estos postulados se vinculan directamente con las teorías, considerados tradicionalmente, se acepta el valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los escolares de las etapas infantiles y primaria aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que implican movimiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los coros, bailes, etc. Mas adelantes desarrollaran actividades lúdicas que combinan azar e inteligencia: juegos de mesa, como el parchís o el ajedrez; de competencia, como los concursos; juegos de simulación, de ingenio y habilidad, etc.

5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS

Desde la importancia que plantea Beltrán, (2018) El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida, existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma adquirir un nuevo idioma. Todos los estudiantes de idiomas empiezan aprendiendo el idioma, pero no todos lo adquieren. Por tanto, la

adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero. (p.74)

Según el autor nos indica que el juego educativo va ir desapareciendo conforme el estudiante va avanzando de nivel, pues se considera de poca importancia en los niveles más avanzados; pero el autor a la vez nos indica que debemos integrar las actividades lúdicas en todos los contextos escolares ya que proporciona muchas ventajas en los estudiantes como: incrementa la motivación en el estudiante, la creatividad, autoestima, responsabilidad, solidaridad, etc. Estas ventajas a la vez ayudan para que el proceso enseñanza aprendizaje sea más efectivo.

Considerado también para la mayoría de los profesores, los juegos son una parte integrante de la clase de inglés muy importante. Todos los métodos modernos incluyen una gran variedad de juegos y los profesores coinciden en la idea de que a través de ellos los estudiantes aprenden y practican un nuevo idioma, de una manera agradable y también efectiva. El contexto del juego es muy familiar para cada estudiante, incrementando su atractivo en el aula. Por definición, son actividades divertidas y muchas veces suponen un reto en el que hay que adivinar, unir, coleccionar y buscar. Las reglas que usamos durante su desarrollo deben ser claras y simples, así como su objetivo.

Por ello la palabra juego tiene infinidad de acepciones que dan una idea clara y concreta de lo que ha sido, es y será el juego en cualquier parte donde se practique. Y estas acepciones son las que la definen como: diversión o esparcimiento con que entretienen sus ocios los niños y los adultos; ejercicio recreativo planeado con otros varios compañeros y

practicados como puro y simple pasatiempo; competición que se disputa cumpliendo unas reglas previstas y expuesta ante mano, y cuya victoria se inclina a favor de uno u otros por suerte, ingenio, destreza, técnica, fuerza, agilidad, practica, cultura o alguna combinación bien lograda de estas u otras cualidades.

Finalmente debemos tener en cuenta que el juego es considerado como una de las actividades más completas para contribuir con el desarrollo integral de los niños, por cuanto facilita el fortalecimiento de todas las áreas, promoviendo en los niños un aprendizaje significativo a través del mismo, el cual constituye una actividad vital debido a que es su forma de ser y actuar; exploran, inventan, disfrutan, descubren y aprenden; dándose de una forma conjunta la adquisición de habilidades, a partir del diseño adecuado de estrategias que orienten el desenvolvimiento del niño en sus variadas y necesarias relaciones de grupo.

5.4. CON LAS HIPÓTESIS

De la hipótesis formulada, Existe relación significativa entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019. Se demuestra Como el ***t*** calculado 9.4322 es mayor que el ***t*** teórico o critico 1.036, y el **P-valor** es menor que 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la correlación de la investigación queda demostrada con una correlación positiva alta, r = 0.968678274.

CONCLUSIONES

Al establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019. Se arribó a los resultados de correlación positiva alta de 0.968678274. Así mismo se demuestra que el objetivo formulado posee resultados óptimos en ambas variables. (Ver tabla 4 y figura 1).

Así mismo al determinar la relación que existe entre los juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019. Se corrobora que la correlación es positiva alta, r= 0.888720617, esto se evidencia en los resultados de la tabla y figura (Ver tabla N° 05 figura N° 02).

Finalmente, al determinar la relación que existe entre los juegos populares y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa-2019. Se corrobora los mismos resultados se demuestra que existe una correlación positiva alta, de r= 0.821468431, esto se evidencia en la tabla N° 06 y figura N° 03.

SUGERENCIAS

A los docentes de la institución educativa a promover el aprendizaje con los juegos lúdicos no solo en el aprendizaje del idioma inglés sino en todas las áreas curriculares.

Implementar en toda la institución educativa del nivel primaria los juegos lingüísticos para el aprendizaje del idioma inglés porque los resultados son positivos y de mayor trascendencia.

Fomentar trabajos experimentales de los juegos lúdicos y el aprendizaje del idioma inglés en el nivel primaria.

Divulgar la investigación a nivel macro y publicarlo en artículos indexadas como en Scielo latindex y Scopus.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Adán Parra, L. Y. (2018). Mejorar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes de grado sexto en la Institución Educativa El Banco, Pore, Casanare-Colombia, mediante herramientas pedagógicas que propicien el fortalecimiento de la inteligencia emocional. *Especialización en Educación Superior a Distancia*, 23-98.

Aguinaga-Ruiz, E. Z.-R. (2016). Global trajectory tracking through static feedback for robot manipulators with bounded inputs. *IEEE Transactions on Control Systems Technology,*, 17(4), 934-944.

Anijovich, R. M. (2015). Estrategias de enseñanza:. *otra mirada al quehacer en el aula (Vol. 1).*, 12-222.

Arellano Vilchez, J. Z. (2015). *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago.* Lima Perú: http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/132.

Arribas, T. L. (2011). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal.* México: Editorial Paidotribo.

Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 12-201.

Beltrán, M. (2018). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe,* 6(4), 91-98.

Biava, M. L. (2015). ¿Por qué es importante saber el idioma inglés. *Córdoba, Argentina C.*, 13,29.

Cañeque, H. (2013). *La conducta lúdica en el niño y el adulto. Argentina.* Mexico: El Ateneo.

Chacón, P. (2015). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje¿ Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta,*, 12-59-159.

Córdova, K. E. (2018). Evaluación del aprendizaje: retos y mejores prácticas. . *Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.*, 12-135.

Friederici, A. C. (2017). Lenguaje, mente y cerebro. *Nature Human Behavior,*, 12-236.

Galarza, C. A. (2015). Relación entre el modelo híbrido de las funciones ejecutivas y el trastorno por déficit de atención con hiperactividad. . *Psicología desde el Caribe,*, 32(2), 299-314.

Gallardo-López, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.* Ecuador: INNOVAGOGÍA.

García Cahuaza, R. (2018). *Perfil profesional y perfil didáctico del docente de aula en el área del idioma ingles del nivel secundaria de educación básica regular en las instituciones educativas comprendidas en la provincia de Coronel Portillo Region Ucayali, en el año 2011.* Pucallpa: Universidad de Ucayali.

García, M. Q. (2003). Mejora continua de la calidad en los procesos. *Industrial data*, 6(1), 89-94.

Gómez, A. M. (2016). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de Educación y desarrollo,* (10).

Gutiérrez, K. D. (2013). Developing a sociocritical literacy in the third space. *Reading research quarterly,*, 43(2), 148-164.

Hearn, I. (2015). *Didáctica del inglés.* España: España: Gráficas Rógar.

Hernández Chérrez, E. (2015). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato.* España: (Doctoral dissertation, Universidad complutense de Madrid).

Hernández, L. O. (2016). Valuación nutricional de adolescents. 1. Conceptos generales,. *Rev med IMSS,*, 40(1), 61-70.

Isasti, G. Z. (2016). L*a utilización del cuento en la enseñanza del inglés en Educación Primaria.* Mexico: Clasco https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000426.pdf.

Kant, E. (2004). *Fundamentação da metafísica dos costumes,.* España: edições 70.

Lama Albornoz, R. D. (2018). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución educativa N° 33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018.* Chimbote.: Uladech, http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14491.

Loayza, S. (2016). Relación entre los estilos de aprendizaje y el nivel de rendimiento académico de los alumnos (as) del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa. *“República Argentina” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2006. Trujillo, Perú.*, 25-123.

Luzón, J. (s.f.). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. *Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia.* , 29.

Mayoral-Valdivia, P. J. (2016). *Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México.* Mexico.: Universidad de México.

Minedu. (2016). *Curriculo Nacional.* Lima Perú: Biblioteca Nacional.

Ortega. W. (2020). *Reaprender con Modelos Sistémicos.* Lima: Juliams.

Perez Infantes, C. E. (2018). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años.* Lima: Universidad César Vallejo.

Pérez, A. S. (2015). *Historia de la enseñanza del español como lengua extranjera.* España: Sociedad general española de librería.

Pupo, E. A. (2015). La caracterización de perfiles de estilos de aprendizaje en la educación superior, una visión integradora. *Revista de estilos de aprendizaje.* 3(5).

Robert-Moreno, Á. (2016). Impaired embryonic haematopoiesis yet normal arterial development in the absence of the Notch ligand Jagged1. *he EMBO journal,* 27(13), 1886-1895.

Sáenz Egas, M. M. (2016). *El juego como estrategia didáctica y la resolución de problemas en el área lógico matemática de los estudiantes del 3º grado de primaria de la Institución Educativa Pablo Patrón, Lurigancho-Chosica de la UGEL N 06, 2016.* Lima Perú: Universidad de Educación.

Salgado Bueno, D. C. (2018). *Aprendizaje de la segunda lengua en edad preescolar: estrategias didácticas para la enseñanza en el aula.* Colombia: Bogota Colombia, https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6665.

Sarlé, P. M. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Infancias imágenes,* 10(2), 83-92.

Serván Grández, L. (2019). *Relación entre la práctica de juegos cooperativos y el aprendizaje de los valores sociales en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 00623, del Caserío Azunguillo, distrito de Elías Soplín Vargas, en el año 2016.* Lima Perú.: Universidad de Educación.

Stefani, G. A. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria, https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf*, 31(1), 39-55.

Sucapuca Janaluca, M. V. (2018). *La Aplicación de "Paper Crafts" como técnica didáctica en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa Mario Vargas Llosa ASA 2018.* Arequipa: http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8641.

Suquillo, J. V. (2018). Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera: un estudio exploratorio. *Lecturas: Educación Física y Deportes,* 23(240), 81-86.

Tisalema Bejarano, J. E. (2017). Las tarjetas de aprendizaje (flashcards) en la adquisición del inglés como segunda lengua en los niños de Educación Inicial II de la "Escuela Básica Unikids" de la ciudad de Ambato . *(Bachelor's thesis, Universidad Tècnica de Ambato.*, 12-230.

Tudor, K. (. (2011). Empatía: una perspectiva co-creativa. *Diario de análisis transaccional.* 41 (4), 322-335.

Vasquez Figueroa, L. D. (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 Nº 1195 César Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015.* Trujillo: Universidad César Vallejo.

Vasquez Figueroa, L. D. (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 Nº 1195 César Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015.* Trujillo: Universidad César Vallejo, http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1339.

Villamizar, S. G. (2018). *Secuencia didáctica apoyada en la lúdica para propiciar la enseñanza del lenguaje químico.* España: Universidad de España.

Zirene, J. D. (2015). Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta. *Uni-pluriversidad,* 12(2), 97-103.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: "JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA -2019"

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Problema General	**Objetivos General**	**Hipótesis General**	**Variable 01**		
¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019?	Establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019	Existe relación significativa entre los juegos lúdicos como estrategia con el aprendizaje del idioma inglés estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.	**Juegos lúdicos**	JUEGOS LINGÜÍSTICOS JUEGOS POPULARES	BINGO (Vocabulario) WORD GAMES (Crucigramas, juego de palabras y pupileras) PUZZLE (rompecabezas) ADIVINANZA POPULARES JUEGO DE ACCIÓN (charada o mímicas) (10-12)
Problemas Específicos	**Objetivos Específicos**	**Hipótesis Específicas**	**Variable 02**	**Dimensiones**	**INDICADORES**
¿Qué relación existe entre los juegos lingüísticos con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes	Determinar la relación que existe entre los juegos lingüísticos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes	Existe relación significativa entre los juegos lingüísticos con el aprendizaje del idioma inglés en los	**Aprendizaje del idioma ingles**	FLASH CARD DIBUJOS GRÁFICOS MÚSICA CANCIONES	Flash card Dibujos - gráficos música - canciones cuentos

del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019? ¿Qué relación existe entre los juegos populares con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019?	del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019. Determinar la relación que existe entre los juegos populares y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa - 2019.	estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019. Existe relación significativa entre los juegos populares con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.		CUENTOS	

TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Tipo de investigación No Experimental **Nivel de investigación** Correlacional	La población muestral estuvo conformada por 36 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario, Pucallpa -2019.	**Tipo de diseño** correlacional **Técnicas estadísticas** Descripción de resultados mediante: • Estadística descriptiva • Medidas de dispersión (varianza, desviación estándar).	**Técnicas bibliográficas** Fichaje Análisis de contenido. **Técnicas de campo** • Encuesta • Entrevista • Observación	**Instrumentos:** Fichas de registro o localización (Bibliográficas y hemerográficas) Fichas de investigación o contenido Ficha resumen Ficha textual Ficha de comentario Cuestionario N° 01-02

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACION
V.1 JUEGOS LUDICOS	JUEGOS LINGUISTICOS	BINGO(Vocabulario) WORD GAMES(Crucigramas, juego de palabras y pupileras) PUZZLE (rompecabezas)	• El juego del bingo me ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés. • El juego del bingo me ayuda a recordar el vocabulario en inglés durante la clase. • Los juegos con palabras en inglés facilitan mi aprendizaje. • El juego de sopa de letras me ayuda a recordar la escritura de las palabras en inglés. • Aprendo nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama. • Los juegos de rompecabezas que se usa para formar oraciones despiertan mi interés para saber el tema de la clase de inglés. • Aprendo mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos. • En la clase de inglés la profesora utiliza juegos de rompecabezas para despertar mi atención.	NUNCA 1 CASI NUNCA 2 A VECES 3 CASI SIEMPRE 4 SIEMPRE 5
	JUEGOS POPULARES	ADIVINANZA POPULARES JUEGO DE ACCCION (charada o mímicas) (10-12)	• Las adivinanzas me ayudan a entender frases y oraciones en inglés. • Los juegos de acciones tales como: charada y/o mimo, me ayudan a reforzar el vocabulario en inglés. • Los juegos de charada incrementan mi participación durante la clase de inglés. • Las tarjetas con imágenes que usa mi profesora de inglés en clase incrementan mi atención. • El uso de tarjetas con imágenes me ayuda a conocer a conocer con facilidad el significado de las palabras en inglés. • Cuando mi profesora utiliza las tarjetas con imágenes, mi estimulo por aprender el inglés se incrementa. • Me motivo más para aprender el inglés cuando veo gráficos, dibujos o afiches. • Estimulan mi imaginación cuando la profesora utiliza gráficos, dibujos o afiches durante la clase de inglés. • Mi concentración visual es total cuando aprendo mediante gráficos, dibujos o afiches y esto hace que mi aprendizaje sea efectivo.	

V.2 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	VISUAL	FLASH CARD DIBUJOS - GRÁFICOS	• Estimulan mi imaginación cuando la profesora utiliza gráficos, dibujos o afiches durante la clase de inglés. • Mi concentración visual es total cuando aprendo mediante gráficos, dibujos o afiches y esto hace que mi aprendizaje sea efectivo.	NUNCA 1 CASI NUNCA 2 A VECES 3 CASI SIEMPRE 4 SIEMPRE 5
	AUDITIVO	MÚSICA - CANCIONES CUENTOS	• Cuando escucho canciones en inglés me intereso en la pronunciación del idioma. • Escuchando canciones en inglés logro memorizar palabras nuevas a través de la repetición. • Cuando aprendo mediante canciones mejoro mi capacidad de escuchar y entender el idioma inglés. • El uso de canciones en inglés hace que mi práctica y aprendizaje sea divertida y variada. • El uso de cuentos y relatos mejora mi nivel de comprensión del inglés. • Me motivo a aprender las palabras en inglés cuando mi profesora de inglés nos narra algún cuento. • Al escuchar un cuento en la clase de inglés despierta mi curiosidad por conocer más del vocabulario. • Mi pronunciación en inglés se refuerza más cuando escucho cuantos en inglés.	
	KINÉSICO	REALIA	• El uso de objetos reales en la clase de inglés despierta mi atención. • Puedo recordar el vocabulario nuevo en inglés cuando percibo objetos reales durante la clase. • Aprendo más el tema de la clase en inglés a través del contacto de objetos reales.	
	OLFATIVO Y GUSTATIVO	OLORES Y SABORES	• El uso de mi sentido (gusto) durante la clase de inglés me permite relacionar algunos sabores que conozco en mi vida diaria y a la vez poder nombrarlos en el idioma inglés. • Me interese más al tema del día • Diferencia olores con la finalidad de poder nombrarlos en el idioma inglés.	

ANEXO 3

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

A. CUESTIONARIO

ESTIMADO ESTUDIANTE:

El presente cuestionario de encuesta tiene por finalidad conocer el uso de los juegos educativos durante la clase de inglés. La confidencialidad de tus respuestas será respetada, no escriba tu nombre en ningún lugar del cuestionario.

INSTRUCCIONES: Lee cada una de los enunciados/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 opinión, criterio y experiencia. Marca con un aspa el número, no existen respuestas buenas o malas. Asegúrate de responder a TODAS las oraciones.

ESCALA VALORATIVA.

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	VARIALE N° 1 JUEGOS LÚDICOS	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN: JUEGOS LINGÜÍSTICOS					
1	El juego del bingo me ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés.					
2	El juego del bingo me ayuda a recordar el vocabulario en inglés durante la clase.					
3	Los juegos con palabras en inglés facilitan mi aprendizaje.					
4	El juego de sopa de letras me ayuda a recordar la escritura de las palabras en inglés.					
5	Aprendo nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama.					
6	El juego de rompecabezas que se usa para formar oraciones despierta mi interés para saber el tema de la clase de inglés.					
7	Aprendo mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos.					

8	En la clase de inglés la profesora utiliza juegos de rompecabezas para despertar mi atención.					
	DIMENSIÓN: JUEGOS POPULARES					
9	Las adivinanzas me ayudan a entender frases y oraciones en inglés					
10	Los juegos de acciones tales como: charada y/o mimo, me ayudan a reforzar el vocabulario en inglés.					
11	Los juegos de charada incrementan mi participación durante la clase de inglés.					

Muchas gracias por su colaboración.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

B. CUESTIONARIO

ESTIMADO ESTUDIANTE:

El presente cuestionario de encuesta tiene por finalidad conocer los estilos de aprendizaje. La confidencialidad de sus respuestas será respetada, no escriba tu nombre en ningún lugar del cuestionario.

INSTRUCCIONES: Lee cada una de los enunciados/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 opinión, criterio y experiencia. Marca con un aspa el número, no existen respuestas buenas o malas. Asegúrate de responder a TODAS las frases.

ESCALA VALORATIVA.

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	VARIALE N°2 APRENDIZAJE	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN: VISUAL					
12	Las tarjetas con imágenes que usa mi profesora de inglés en clase incrementan mi atención.					
13	El uso de tarjetas con imágenes me ayuda a conocer a conocer con facilidad el significado de las palabras en inglés.					
14	Cuando mi profesora utiliza las tarjetas con imágenes, mi estimulo por aprender el inglés se incrementa.					
15	Me motivo más para aprender el inglés cuando veo gráficos, dibujos o afiches.					
16	Estimulan mi imaginación cuando la profesora utiliza gráficos, dibujos o afiches durante la clase de inglés.					
17	Mi concentración visual es total cuando aprendo mediante gráficos, dibujos o afiches y esto hace que mi aprendizaje sea efectivo.					
	DIMENSIÓN: AUDITIVO					
18	Cuando escucho canciones en inglés me intereso en la pronunciación del idioma.					
19	Escuchando canciones en inglés logro memorizar palabras nuevas a través de la repetición.					
20	Cuando aprendo mediante canciones mejoro mi capacidad de escuchar y entender el idioma inglés.					
21	El uso de canciones en inglés hace que mi práctica y aprendizaje sea divertida y variada.					

22	El uso de cuentos y relatos mejora mi nivel de comprensión del inglés.					
23	Me motivo a aprender las palabras en inglés cuando mi profesora de inglés nos narra algún cuento.					
24	Al escuchar un cuento en la clase de inglés despierta mi curiosidad por conocer más del vocabulario.					
25	Mi pronunciación en inglés se refuerza más cuando escucho cuantos en inglés.					
	DIMENSIÓN: KINÉSICO					
26	El uso de objetos reales en la clase de inglés despierta mi atención.					
27	Puedo recordar el vocabulario nuevo en inglés cuando percibo objetos reales durante la clase.					
28	Aprendo más el tema de la clase en inglés a través del contacto de objetos reales.					
	DIMENSIÓN: OLFATIVO Y GUSTATIVO					
29	El uso de mi sentido (gusto) durante la clase de inglés me permite relacionar algunos sabores que conozco en mi vida diaria y a la vez poder nombrarlos en el idioma inglés.					
30	Me interese más al tema del día					
31	Diferenciar olores con la finalidad de poder nombrarlos en el idioma inglés.					

Muchas gracias por su colaboración.

ANEXO 4

FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES DEL JUEZ VALIDADOR:

Nombre: Daniel Hecca Torres

Título Profesional: Lic. en Educación

Especialidad: Comunicación y Inglés

Grado académico: Magister en psicología educativa

Fecha: 14 de agosto del 2019

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
1. CLARIDAD	Está formulado con leguaje apropiado.	x				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables e imparciales.		x			
3. ACTUALIDAD	Atrae la atención por su novedad.	x				
4. ORGANIZACIÓN	Forma una estructura sistemática para alcanzar metas.		x			
5. SUFICIENCIA	Cumple con los requisitos para solucionar el problema.	x				
6. INTENCIONALIDAD	Existe premeditación y voluntad para solucionar el problema.		x			
7. CONSISTENCIA	El instrumento es sólido, confiable, certero y/o perdurable ya que no presenta contradicciones.		x			
8. COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.	x				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	x				
10. OPORTUNIDAD	La estrategia ha sido aplicada en el momento oportuno o más adecuado.		x			
	PUNTAJE ACUMULADO	25	20			

$$C = \frac{Puntaje\ acumulado}{50} \qquad \frac{45}{50} = 0.9 \text{ — } 90\%$$

II. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

2.1. FORMA:

.....

.....

.....

2.2. CONTENIDO:

.....

.....

.....

2.3. ESTRUCTURA:

.....

.....

.....

III. APORTES

.....

.....

.....

.....

IV. SUGERENCIAS

.....

.....

.....

.....

Luego de la revisión del instrumento, a su opinión procede a su aprobación.

Si [X] No [ ]

Pucallpa, 14 de agosto de 2019

Mg. Daniel Lecca Torres
CÓD. COLEG. CPPe 2600102782
DIP. GRADO N° A01807428

Nombre y firma

II. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

2.1. FORMA:

.....

.....

.....

2.2. CONTENIDO:

.....

.....

.....

2.3. ESTRUCTURA:

.....

.....

.....

III. APORTES

.....

.....

.....

.....

IV. SUGERENCIAS

.....

.....

.....

.....

Luego de la revisión del instrumento, a su opinión procede a su aprobación.

Si [X] No [ ]

Pucallpa, 15 de Agosto de 2019

Mg. Aleyda Fasabi Guerra
C.M. N° 1000127858
PROFESORA DE AULA

Nombre y firma

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES DEL JUEZ VALIDADOR:

Nombre: Aleyda Fasabi Garra

Título Profesional: Profesora de Educación Inicial

Especialidad: Inicial

Grado académico: Magister en Psicología Educativa

Fecha: 15 de Agosto del 2019

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
1. CLARIDAD	Está formulado con leguaje apropiado.	X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables e imparciales.	X				
3. ACTUALIDAD	Atrae la atención por su novedad.	X				
4. ORGANIZACIÓN	Forma una estructura sistemática para alcanzar metas.	X				
5. SUFICIENCIA	Cumple con los requisitos para solucionar el problema.	X				
6. INTENCIONALIDAD	Existe premeditación y voluntad para solucionar el problema.	X				
7. CONSISTENCIA	El instrumento es sólido, confiable, certero y/o perdurable ya que no presenta contradicciones.	X				
8. COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.	X				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	X				
10. OPORTUNIDAD	La estrategia ha sido aplicada en el momento oportuno o más adecuado.	X				
	PUNTAJE ACUMULADO	50				

$$C = \frac{Puntaje\ acumulado}{50} \qquad \frac{50}{50} = 1 \rightarrow 100\%$$

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES DEL JUEZ VALIDADOR:

Nombre: Adni Jehú Inocente Bonilla.

Título Profesional: Lic. en Educación.

Especialidad: Biología y Química.

Grado académico: Dr. Administración en la Educación

Fecha: 14 de Agosto del 2019

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
1. CLARIDAD	Está formulado con leguaje apropiado.	X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables e imparciales.	X				
3. ACTUALIDAD	Atrae la atención por su novedad.		X			
4. ORGANIZACIÓN	Forma una estructura sistemática para alcanzar metas.	X				
5. SUFICIENCIA	Cumple con los requisitos para solucionar el problema.	X				
6. INTENCIONALIDAD	Existe premeditación y voluntad para solucionar el problema.	X				
7. CONSISTENCIA	El instrumento es sólido, confiable, certero y/o perdurable ya que no presenta contradicciones.	X				
8. COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.	X				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	X				
10. OPORTUNIDAD	La estrategia ha sido aplicada en el momento oportuno o más adecuado.	X				
	PUNTAJE ACUMULADO	45	4			

$$C = \frac{Puntaje\ acumulado}{50} \qquad \frac{49}{50} = 0.98 \rightarrow 98\%$$

II. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

2.1. FORMA:

.....

.....

.....

2.2. CONTENIDO:

.....

.....

.....

2.3. ESTRUCTURA:

.....

.....

.....

III. APORTES

.....

.....

.....

.....

IV. SUGERENCIAS

.....

.....

.....

.....

Luego de la revisión del instrumento, a su opinión procede a su aprobación.

Si [X] No [ ]

Pucallpa, ...14..... de ...Agosto..... de 2019

Dr. Adni Jehú Inocente Bonilla
Esp. Biología y Química
CPPe 2640499900

Nombre y firma

ANEXO 5

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







