



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**JUEGOS LÚDICOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “SAGRADO  
CORAZÓN DE JESÚS” DE USICAYOS – 2022.**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**METODIO FROILAN QUISPE ESPINOZA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:**

**DOCENCIA EN IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



# METODIO FROILAN QUISPE ESPINOZA

## JUEGOS LÚDICOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA IN...

My Files

My Files

Universidad Nacional del Altiplano

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::8254:414810641

Fecha de entrega

10 dic 2024, 7:41 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 dic 2024, 7:46 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS\_METODIO\_FROILAN\_PDF.pdf

Tamaño de archivo

2.2 MB

99 Páginas

14,221 Palabras

79,661 Caracteres








## 18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

### Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Firmado digitalmente por LUJANO  
ORTEGA Yolanda FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 06.01.2025 15:54:40 -05:00



Firmado digitalmente por FLORES  
MAMANI Damiana FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 18.12.2024 21:21:31 -05:00





Universidad Nacional del Altiplano  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**CONSTANCIA DE CONFORMIDAD**

(para la publicación de tesis en el Repositorio Institucional – UNA Puno)

SEÑOR DIRECTOR DE LA OFICINA DE REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNA - PUNO

: En mérito a la evaluación y dictamen de tesis, titulado:

"Juegos Lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria "Sagrado Corazón de Jesús" de Uricayos - 2022

Presentado por el Sr(a) Espinoza Metodio Froylan a Coordinación de Investigación, el jurado revisor lo declara:

APTO (X)

Por tanto, esta expedito para continuar con el trámite de título de Segunda Especialidad en Docencia en idioma Extranjero Inglés, al haber cumplido con los requisitos de fondo y forma del trabajo de investigación, y aprobado el acto de sustentación que se llevó a cabo el día 17 de Junio del 2024 a horas 11:00 am. Por lo que solicitamos a usted, se efectuó los trámites y la publicación correspondiente para la realización de acuerdo a lo reglamentado.

Puno, a los 17 días del mes Junio de del 2024

Dr. Brenda Karen Salas Mendigabel  
Presidente

Dr. William W. Mamani A.  
Primer Miembro

Dr. Katia Perez Angollo  
Segundo Miembro

Dra. Damiana Flores Mamani  
DOCENTE - UNA  
Dr. Damiana Flores Mamani  
Director, Asesor de Tesis. (en caso de ser docentes distintos deberá ir por separado)

**PROVEÍDO DE LA COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN**

El presente proveído otorga la conformidad del documento indicado (tesis), pero no al contenido del mismo, siendo esta responsabilidad del ejecutor de la Tesis de segunda especialidad y de sus jurados calificadores, Considerando que la evaluación y dictamen de la tesis por el jurado revisor se declaró como apto: Esta Coordinación autoriza el trámite y la publicación correspondiente. A la misma vez los documentos que se solicitan para su publicación en el Repositorio Institucional son veraces y auténticos del autor.

Puno C.U. \_\_\_ de \_\_\_ del 202\_\_



Coordinación de Investigación  
Dra. Yanina Milca Acosta Ruiz  
Coordinadora de Investigación  
USE - FCEDUC - UNA



## DEDICATORIA

Dedico a mis seres queridos por el apoyo sincero que me dieron durante la elaboración y ejecución del presente trabajo.



## AGRADECIMIENTOS

A los maestros de la mención en Idioma Extranjero Inglés, por las enseñanzas y conocimientos impartidos.

A los miembros del Jurados por todo su apoyo brindado y a la asesora de tesis Dra. Damiana Flores Mamani.



## ÍNDICE GENERAL

Pág.

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE ANEXOS**

**RESUMEN ..... 16**

**ABSTRACT..... 17**

### **CAPÍTULO I**

#### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 19**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 20**

1.2.1. Formulación general..... 20

1.2.2. Formulación específica ..... 20

**1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN..... 21**

1.3.1. Hipótesis general ..... 21

1.3.2. Hipótesis específicas ..... 21

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO ..... 22**

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 23**

1.5.1. Objetivo general ..... 23

1.5.2. Objetivo específico..... 23



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1. ANTECEDENTES .....</b>	<b>24</b>
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>30</b>
2.2.1. Juegos lúdicos .....	30
2.2.2. Tipos de juegos lúdicos .....	30
2.2.2.1. Juegos de observación y memoria .....	30
2.2.2.2. Juegos con palabras.....	33
2.2.3. Definición de aprendizaje.....	36
2.2.3.1. Tipos de Aprendizaje .....	37
2.2.3.2. Dimensiones de aprendizaje (MINEDU).....	38
2.2.4. Estilos de aprendizaje.....	39
2.2.5. Dimensiones de los estilos del aprendizaje .....	40
2.2.5.1. Visual .....	40
2.2.5.2. Auditivo .....	41
2.2.5.3. Kinestésica .....	41
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>42</b>

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y METODOS

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>44</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACION DEL ESTUDIO .....</b>	<b>44</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>44</b>





<b>3.4.</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>44</b>
3.4.1.	Población.....	44
3.4.2.	Muestra.....	45
<b>3.5.</b>	<b>DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>45</b>
3.5.1.	Tipo de investigación .....	45
3.5.2.	Diseño de investigación .....	45
<b>3.6.</b>	<b>PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>46</b>
<b>3.7.</b>	<b>VARIABLES .....</b>	<b>47</b>
<b>3.8.</b>	<b>ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>47</b>

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIONES

<b>4.1.</b>	<b>VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....</b>	<b>49</b>
4.1.1.	Selección de los instrumentos .....	49
4.1.1.1.	Para la variable: Juegos Lúdicos.....	49
4.1.1.2.	Para la variable: Estilos de Aprendizaje del idioma ingles .....	51
4.1.2.	Confiabilidad de los instrumentos.....	53
4.1.2.1.	De la variable: JUEGOS LÚDICOS .....	53
4.1.2.2.	De la variable: ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS .....	54
<b>4.2.</b>	<b>PRESENTACION DE RESULTADOS (NIVEL DESCRIPTIVO).....</b>	<b>54</b>
4.2.1.	Distribución de frecuencias: juegos lúdicos.....	55
4.2.2.	Distribución de frecuencias: estilos de aprendizaje del idioma ingles....	58



<b>4.3. PRUEBA ESTADÍSTICA (DETERMINACIÓN DE LA NORMALIDAD)</b>	<b>62</b>
.....	
<b>4.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS (NIVEL INFERENCIAL)</b> .....	<b>64</b>
4.4.1. Objetivo general .....	64
4.4.2. Objetivo específico 1.....	67
4.4.3. Objetivo específico 2.....	70
4.4.4. Objetivo específico 3.....	73
<b>4.5. DISCUSIÓN</b> .....	<b>76</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	<b>80</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>82</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>83</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>87</b>

**ÁREA :** Perspectivas Teóricas de la Educación

**TEMA:** Juegos Lúdicos y Estilos de Aprendizaje

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 17 / Junio / 2024



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Población y Muestra de Estudio .....	45
<b>Tabla 2</b> Sistema Variables.....	47
<b>Tabla 3</b> Nivel de confiabilidad de las encuestas, consistencia interna. Interpretación del coeficiente correlación de SPEARMAN.....	48
<b>Tabla 4</b> Especificaciones para el cuestionario sobre: Juegos Lúdicos.....	50
<b>Tabla 5</b> Niveles y rangos del cuestionario: Juegos Lúdicos. ....	50
<b>Tabla 6</b> Especificaciones para el cuestionario sobre: Estilos de Aprendizaje del idioma inglés.....	52
<b>Tabla 7</b> Niveles y rangos del cuestionario: Estilos de Aprendizaje del idioma inglés. ....	52
<b>Tabla 8</b> Nivel de confiabilidad de las encuestas, según el método de consistencia interna .....	53
<b>Tabla 9</b> Nivel de confiabilidad de las encuestas, según el método de consistencia interna .....	54
<b>Tabla 10</b> Distribución de frecuencias de la variable: Juegos Lúdicos .....	55
<b>Tabla 11</b> Distribución de frecuencias de la dimensión: Juegos de observación y memoria .....	56
<b>Tabla 12</b> Distribución de frecuencias de la dimensión: Juegos de palabras .....	57
<b>Tabla 13</b> Distribución de frecuencias de la Variable: Estilos de aprendizaje del idioma inglés.....	58
<b>Tabla 14</b> Distribución de frecuencias de la Dimensión Visual.....	59
<b>Tabla 15</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Visual.....	60
<b>Tabla 16</b> Distribución de frecuencias de la Dimensión: Kinestésico.....	61



<b>Tabla 17</b>	Pruebas de normalidad.....	62
<b>Tabla 18</b>	Tabla de consistencia Juegos lúdicos * Estilos del aprendizaje del idioma ingles.....	65
<b>Tabla 19</b>	Tabla de consistencia Juegos lúdicos * Estilos del aprendizaje visual del idioma ingles.....	68
<b>Tabla 20</b>	Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje visual del idioma inglés.....	71
<b>Tabla 21</b>	Tabla de consistencia Juegos lúdicos * Estilos del aprendizaje kinestésico del idioma ingles.....	74



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b> Tabla Memory Game.....	31
<b>Figura 2</b> Juegos de Charada .....	32
<b>Figura 3</b> Cuadro Domino .....	33
<b>Figura 4</b> Crossword Puzzle .....	35
<b>Figura 5</b> Word soup .....	36
<b>Figura 6</b> Diseño de la investigación.....	45
<b>Figura 7</b> Juegos Lúdicos .....	55
<b>Figura 8</b> Juegos de Observación y memoria .....	56
<b>Figura 9</b> Juegos de Palabras.....	57
<b>Figura 10</b> Estilos de aprendizaje del idioma inglés .....	58
<b>Figura 11</b> Dimensión Visual .....	59
<b>Figura 12</b> Dimensión Auditiva.....	60
<b>Figura 13</b> Dimensión Kinestésico.....	61
<b>Figura 14</b> Distribución de frecuencias de los puntajes del cuestionario de juegos lúdicos.....	63
<b>Figura 15</b> Distribución de frecuencias de los puntajes del cuestionario de estilos de aprendizaje del idioma inglés .....	63
<b>Figura 16</b> Campana de Gaus Hipótesis General .....	66
<b>Figura 17</b> Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje del idioma inglés.....	67
<b>Figura 18</b> Campana de Gaus Hipótesis Especifica 1 .....	69
<b>Figura 19</b> Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje visual del idioma inglés .....	70



<b>Figura 20</b>	Campana de Gaus Hipótesis especifica 2.....	72
<b>Figura 21</b>	Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje auditivo del idioma inglés.....	73
<b>Figura 22</b>	Campana de Gaus Hipótesis Especifica 3 .....	75
<b>Figura 23</b>	Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje kinestésico del idioma inglés.....	76



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>ANEXO 1.</b> Matriz de consistencia .....	87
<b>ANEXO 2.</b> Instrumentos de recolección de datos.....	89
<b>ANEXO 3.</b> Constancia de validación de instrumentos .....	93
<b>ANEXO 4.</b> Panel fotográfico .....	95



## RESUMEN

La presente investigación titulada “Juegos Lúdicos y Estilos de Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés, por otro lado, se realizó a través del diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo (no experimental), de nivel correlacional. La muestra y población está conformado por un total de 33 estudiantes. Como instrumento se aplicó el cuestionario y de técnica se usó la encuesta, en los resultados presenta que el 88, 2% de los estudiantes hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un nivel bueno en el uso de los estilos de aprendizaje del idioma inglés; el 42,9% hacen un regular uso de los juegos lúdicos, y hacen un regular uso de los estilos de aprendizaje y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje del inglés. En conclusión, se tomó en cuenta la correlación de Spearman de 0,218 que representan una correlación positiva baja es decir mayor uso de juegos lúdicos, mejores estilos de aprendizaje del idioma inglés.

**Palabras clave:** Aprendizaje, Estilos, Idioma Inglés, Lúdicos.





## ABSTRACT

The present research titled “Playful Games and Learning Styles of the English Language in First Grade Students of the Secondary Educational Institution “Sagrado Corazón de Jesús” of Usicayos, aims to determine the relationship between recreational games and the learning styles of the English language, on the other hand, was carried out through the descriptive correlational design with a quantitative (non-experimental) approach, at a correlational level. The sample and population is made up of a total of 33 students. The questionnaire was applied as an instrument and the survey was used as a technique. The results show that 88.2% of the students make good use of recreational games and have a good level in the use of language learning styles. English; 42.9% make regular use of recreational games, and make regular use of learning styles, and finally, 0% of those surveyed evidenced poor use of recreational games, and poor use of learning styles. English learning. In conclusion, the Spearman correlation of 0.218 was taken into account, which represents a low positive correlation, that is, greater use of recreational games, better English language learning styles.

**Keywords:** Learning, Styles, English Language, Playful.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día se tiene diferentes idiomas, de las cuales algunos idiomas como el inglés se habla en la mayoría de los países y se le podría ver como un idioma global en la cual favorece a muchas oportunidades de trabajo y estudio, por lo que es necesario su aprendizaje. Es importante resaltar que su aprendizaje tiene un cierto grado de complejidad ya sea en niños(as), adolescentes, jóvenes y adultos, también tiene que ver mucho el contexto.

Los estudiante de los tres niveles de la EBR, se observó en ellos que tienen dificultades para lograr un aprendizaje óptimo y oportuno del idioma de inglés, siendo uno de los motivos la no aplicación de estrategias para su aprendizaje, otro, que las clases para esta área no sean dinámicas y activas, por lo que el estudiante no va a tomar importancia para su aprendizaje y así más adelante se le pueda abrir las puertas a otros países ya sea para un puesto de trabajo o estudio y así también poder relacionarse con otras personas de otros países.

Es por ello que podemos resaltar que el juego es una estrategia idónea para lograr un mayor aprendizaje del idioma inglés, la cual podría ser utilizada por los docentes durante la enseñanza y de esa manera lograr un mayor rendimiento durante el aprendizaje, siendo este significativo en los educandos, cabe recalcar que la estrategia del juego hace que las sesiones en las aulas sean dinámicas y activas tanto para el educando y para el docente.



La investigación titulada: “Juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes” se puso en práctica con la finalidad de determinar si hay un vínculo positivo en ambas variables.

La investigación se encuentra dividida en cinco partes: en la primera sección esta la introducción, está el planteamiento del problema, en seguida se tiene la hipótesis, después la justificación y finalmente objetivos.

En la segunda sección se muestra todo referente a la revisión literaria, en la que se muestra los antecedentes, después el marco teórico y finalmente el marco conceptual.

En la tercera sección está conformado por: los materiales y métodos, descripción de la ubicación geográfica, seguidamente esta la población y muestra, después el diseño estadístico.

Finalmente, en la cuarta sección se muestran los resultados, las discusiones, seguidamente la conclusión, en seguida toda la referencia bibliográfica y por ultimo los anexos de la investigación con los cuales complementan todo el trabajo realizado.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Hoy en día no existen muchos estudios de investigación relacionados a estos estilos de aprendizaje en la lengua del inglés, por lo que no se está tomando mucha importancia pues estos estilos ayudan en la retención, organización y recuperación de toda información de lo que se aprende, pero el aprendizaje del inglés los estilos son de mucha importancia, en muchos países el idioma materno no es el inglés, es por ello que se debe de implementar estrategias y estilos de aprendizaje para poder de alguna manera dominar en el habla y en la escritura. A nivel nacional el MINEDU, el ministro de



educación y las UGEL deben de realizar cursos, capacitaciones y estrategias que faciliten la enseñanza del inglés. En el ámbito local más que todo en las zonas alejadas, en las instituciones se debe de tener más énfasis en la enseñanza del inglés porque al aprenderlo nos va a ayudar y tener muchas oportunidades; así como para poder estudiar en el extranjero, para obtener un trabajo ya que en muchas empresas piden como requisito saber inglés

Los escolares de primero de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, casi todos presentan dificultades y problemas para aprender la lengua de inglés, debido a que los docentes no toman con mucha importancia este curso y enseñan por enseñar y no toman énfasis si el estudiante aprendió o no.

Por ello, es importante resaltar la utilización como estrategia estos juegos lúdicos y estilos de aprendizaje para la enseñanza del inglés en los escolares del primero de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Formulación general**

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022?

### **1.2.2. Formulación específica**

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con el estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022?



¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con el estilo de aprendizaje auditivo del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022?

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con el estilo de aprendizaje kinestésico del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022?

### **1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

La relación entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, es positiva.

#### **1.3.2. Hipótesis específicas**

La relación entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual del inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, es positiva.

La relación entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje auditivo del inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, es positiva.

La relación entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje kinestésico del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, es positiva.



#### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Con la presente investigación, lo que se quiere determinar es: de qué manera influyen los juegos lúdicos en los tres estilos de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico), puesto que los juegos lúdicos educativos que se propone son: (Memory Game, Charada, Domino, Crosswords, Word Soup), pues estos juegos están asociados a la diversión y al entretenimiento con fines recreativos o competitivos basada en reglas.

La implementación de diferentes estilos de aprendizaje ayudara a las personas durante su enseñanza y aprendizaje ah adquirir habilidades lingüísticas mediante la observación y la imitación, gracias a ello se plantea como una propuesta de estrategia la siguiente investigación titulada “Juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022”, considerando que el trabajo puede ser ejecutado en diferentes niveles de educación primaria y secundaria.

Para verificar si se evidencia o no una relación entre las dos variables, primeramente, se puso en práctica el proyecto y finalmente se aplicaron dos encuestas.

En relación a la metodología que se está utilizando en este trabajo, se priorizó los tres estilos de aprendizaje que se está proponiendo, por lo que con los cinco juegos lúdicos se podrá identificar en cuál surge una relación.



## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

### **1.5.2. Objetivo específico**

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje auditivo del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje kinestésico del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

En relación al presente trabajo de investigación y habiendo realizado la búsqueda de los antecedentes relacionados al presente texto de estudio, se encontraron algunas investigaciones, que de alguna manera se relacionan y vinculan con el presente trabajo, los que a continuación pongo a citar:

Vasquez et al. (2015) en la investigación “Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015”, nos evidencia que los diferentes juegos didácticos guardan relación directamente y significativamente con el aprendizaje en relación a las habilidades orales de la lengua del inglés en los estudiantes.

Arias & Castiblanco (2015) en la investigación “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés. 2015”, nos evidencia que el juego ayuda a fortalecer los valores personales, produce comodidad, felicidad, entusiasmo y alegría puesto que estimula a cada uno de los escolares ya que a través de la observación ayuda a que el estudiante aprenda más en cada sesión de clases el léxico del idioma del inglés y así mejorar su oralidad.

Arellano (2018) en la investigación “Las Estrategias lúdicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa, Chorrillos”, nos evidencia que a través de





la audición y observación existe relación entre las estrategias lúdicas, los juegos lingüísticos y los juegos populares en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes.

Saavedra (2020) en la investigación “juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa agropecuario, Pucallpa – 2019” nos evidencia que, la relación que se da entre los juegos lúdicos como estrategia en el aprendizaje de la lengua del inglés en los estudiantes, se evidencia que los estudiantes aprenden de los movimientos que se emplean a través de los juegos lúdicos y en relación al objetivo que se ha planteado posee resultados óptimos en ambas variables.

Arellano et al. (2015) en la investigación “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011.”, nos evidencian que se da una relación favorable y optima con los juegos educativos, lingüísticos, populares propuestos como una estrategia para la pedagogía y la vinculación con el estilo para aprender la lengua del inglés.

Macedo (2009) en la investigación "El juego en el aula como estrategia de aprendizaje del idioma inglés". Evidencia que el uso de las dinámicas lúdicas estudiadas y creadas con cierto propósito, presentan cambios positivos, primeramente, viendo el estado de ánimo y de alguna manera el gusto o inclinación a las clases, los estudiantes aceptan ser dirigidos puesto que los juegos les llaman la atención y por su parte el docente logra llegar a su objetivo con los educandos y hacer que ellos mismos se apropien y retengan el nuevo conocimiento.



Carbajal (2020) ten la investigación “Juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco - 2016”, nos evidencia que se logró determinar la efectividad de los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés, ya que después de la aplicación de los juegos didácticos se tuvo mayor éxito en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

Huamán (2019) en la investigación “Estrategias lúdicas en la producción de textos escritos del idioma inglés en los estudiantes del 1° de secundaria de la I.E. glorioso Héroe del Cenepa en la jornada escolar completa del Anexo San Isidro, La Joya, Arequipa, 2017”, nos evidencia que el uso de estrategias lúdicas es un apoyo muy importante para el aprendizaje del idioma inglés puesto que los estudiantes obtienen formas armónicas, activas y de interacción, donde comparten y se relacionan, por lo que apoyan el refuerzo de la capacidad de producción escrita con actividades gráficas y visuales atractivas.

Albert (2005) en la investigación "El papel de los estilos de aprendizaje en la personalización de la enseñanza del inglés con Fines Específicos", nos evidencia que las personas difieren en sus formas de acceder, de adquirir un conocimiento en términos de estilos de aprendizaje, en el entorno escolar, los estilos se manifiestan a través de las preferencias de cada uno de los estudiantes por formas concretas de aprender, que comprenden aspecto no solo de carácter cognitivo sino también socioafectivo.

Loret (2011) en la investigación: "Estilos y estrategias de Aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Peruana Los andes de Huancayo" nos evidencia la importancia que tienen los estilos de aprendizaje, para que el



docente pueda elegir la estrategia adecuada en el desarrollo de la clase para poder lograr altos niveles de conocimiento en los estudiantes en su aprendizaje.

Hernández & Cardona (2008) en la investigación "Estilos y estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los alumnos del área de inglés de la licenciatura en lenguas modernas de la Universidad de la Salle, Arequipa" nos evidencia que, al identificar el Estilo de Aprendizaje de preferencia de los estudiantes facilita el desarrollo de técnicas y estrategias de su enseñanza mucho más efectivas, por lo cual estas favorecen la creación de un clima más favorable y acogedor, promueve una participación mucho más activa en los estudiantes.

Rodríguez et al. (2015) en la investigación "Estilos y logros de aprendizaje en la asignatura de inglés de las estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Primario Secundario de Menores Sagrado Corazón, Iquitos - 2015", nos evidencian que no existe relación estadísticamente significativa entre los estilos y logros de aprendizaje en inglés, no existe relación estadísticamente significativa entre los estilos y logros de aprendizaje en expresión oral, en comprensión oral, en producción de textos, en comprensión de textos en las estudiantes.

Geldres (2015) en la investigación "Estilos de aprendizaje y nivel del logro de aprendizaje de los alumnos del 5° de secundaria de la Institución Educativa Emilio Soyer Cavero", nos evidenciaron de qué manera influye el clima organizacional en la calidad educativa en la Escuela de Infantería del Ejército - 2015, en el distrito de Chorrillos, en la que el clima organizacional tiene influencia favorable en la calidad educativa en la Escuela de Infantería del Ejército.



Mendoza (2018) en la investigación “Los estilos de aprendizaje y su relación con la comprensión de lectura en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la IE. N°1199 Mariscal Ramón Castilla de Chacabuco, 2018”, nos evidencia que los estilos de aprendizaje teórico y reflexivo se relaciona significativamente a la comprensión de lectura en el idioma inglés, pero a la vez había insuficiente evidencia empírica para demostrar que los estilos de aprendizaje activo y pragmático se relacionan significativamente a la comprensión de lectura en el idioma inglés, por lo que es importante recalcar que los docentes consideren conocer los estilos de aprendizaje.

Rojas & Ramírez (2011) en la investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria”, se evidencia que el proyecto contribuyó al estudio de las estrategias de aprendizaje, las cuales permiten fomentar en los estudiantes el interés por el aprendizaje del idioma inglés, desde los diferentes estándares para la lengua extranjera y los lineamientos curriculares permitió conocer las diferentes competencias a desarrollar en los estudiantes.

Rubio & Conesa (2013) en la investigación “ El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria” nos evidencian que a lo largo del tiempo el juego ha sido considerado como un aspecto fundamental en la formación de los estudiantes, ya que se evidencia que el juego es un elemento fundamental y motivador, que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno durante el desarrollo de la clase, porque los juegos proporcionan una buena perspectiva de la cultura inglesa, así como también el uso de los nombres en inglés ayudan en su aprendizaje a los niños al inglés y a su entorno.

Mollehuanca (2014) en la investigación “La estrategia estructural para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora en idioma inglés en los educandos del cuarto grado



de educación básica alternativa de la I.E. Amauta - Cusco, 2014”, nos evidencia el logro de un buen rendimiento de comprensión lectora, no solo es cuestión de proporcionar la mayor cantidad de libros a los alumnos, lo que se debe de hacer es que estos lleguen de una manera atractiva, para ello es de vital importancia el rol del docente, en donde elabora a través de una serie de mecanismos como por ejemplo métodos, procedimientos, materiales; con el objetivo de lograr mediante una orientación adecuada y favorable en los comportamientos observables del estudiante, tomando en cuenta como explora, lee, pregunta, repara y recita; siguiendo los pasos de concéntrate, acomódate, pregunta, lee, observa y anota.

Pastor (2014) en la investigación “El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés”, nos evidencian que después de haber analizado el uso del juego en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico y práctico, sacaron dos conclusiones: primero que el juego es necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de los estudiantes; y segundo que nunca se debe olvidar que el aprendizaje del inglés y la diversión siempre deben ir unidas, especialmente con los estudiantes más pequeños.

Vázquez & Llontop (2015) en la investigación “Los estilos de aprendizaje y su relación con la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle” nos evidencia que los estilos de aprendizaje se relacionan significativamente con la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1. Juegos lúdicos

Según Pitalua & Tasamá (2022), A la palabra lúdico está relacionado con la diversión o broma, por lo tanto, juegos lúdicos hace referencia a una actividad placentera.

Serván (2019) sostiene que: El juego es una actividad natural y placentera que tiene fuerza y al mismo tiempo es un medio por donde el niño aprende y se prepara para la madurez. El juego en el ciclo de la vida no termina ni desaparece en el ser humano, cuando pasa de la niñez a la madurez, sino está presente durante el resto de toda su vida, motivo del cual se afirma que el juego es un proceso natural por lo que se llega a concluir con la adquisición de habilidades y costumbres.

### 2.2.2. Tipos de juegos lúdicos

#### 2.2.2.1. Juegos de observación y memoria

Batllori (2014) indica que “los juegos de observación nos permiten mejorar nuestra capacidad de fijarnos en las cosas, pues ocurre que muchas veces, miramos, pero no vemos, podríamos afirmar que la observación es el paso previo a la memorización” (p.63).

- **Memory game:** Abizanda *et al.* (2004) mencionan que: en las actividades de juego de memoria se tienen que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. En cada tirada se destapan un par de piezas

que se vuelven a esconder si no hacen par. El objetivo es destapar todas las parejas. Cada una de las casillas del panel donde se construye el juego puede contener un recurso (imagen, sonido o animación) o bien un texto.

Batliori (2014) plantea las siguientes variantes y observaciones sobre este juego; los participantes se pueden organizar por equipos o jugar de forma cooperativa, de tal modo que los jugadores se ayudan entre sí para lograr recordar todos los objetos, así evitamos que quienes queden eliminados se aburran mientras los demás sigan jugando” (p.51).

### Figura 1

*Tabla Memory Game*



- **Charadas:** Según Puig (2007) nos dice que al jugar la charada se realiza y desarrolla “la capacidad de observación, de traducción y de mimesis. Podemos trabajar en el sentido del humor y la caricatura, puesto que seguramente exageremos los gestos para hacerlos comprender” (p.195).

## Figura 2

### *Juegos de Charada*



- **Domino:** Anaya *et al.* (2011) indica que el domino, está diseñado con diversas imágenes, estos requieren en la persona un razonamiento lógico y lateral. Las siluetas pueden ser azules los dos, así como también pueden contener animales, frutas, etc. Hay que resaltar que más lo importante es que la correlación o vínculo se lea o nombre en inglés, así como también puede ser nombrado en otra lengua o dialecto extranjera, todo ello antes de pasar a la siguiente imagen, los juegos que están relacionados al análisis lingüístico como los rompecabezas: se tiene que encontrar la palabra, (en una malla de letras en donde las palabras están escondidas), se debe colorear el rompecabezas, unir todos los puntos para formar una imagen, se deben elaborar modelos o moldes para elaborar casas, carros, etc.



**Figura 3**

*Cuadro Domino*



#### 2.2.2.2. Juegos con palabras

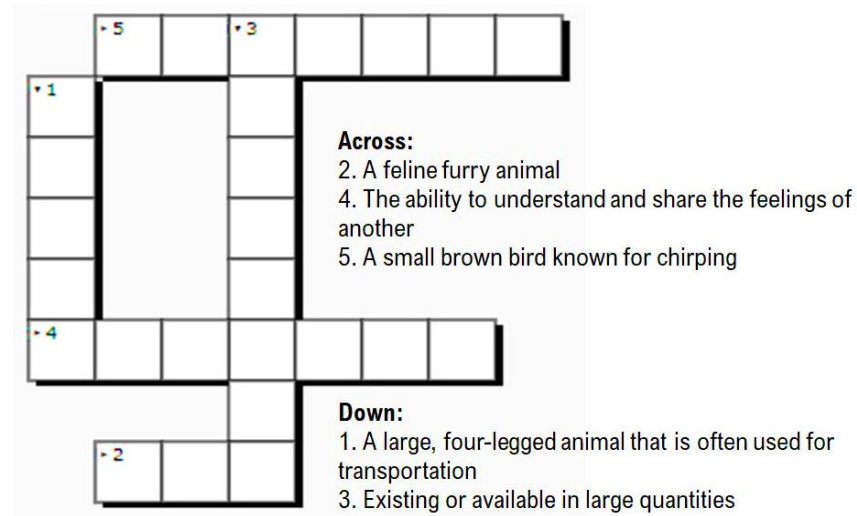
Badia & Vilà (2000) mencionan que: el juego lingüístico utilizado como instrumento didáctico es un medio extraordinario y excelente para la comunicación y la expresión escrita y oral, que favorece y estimula a una participación activa de los estudiantes, ayuda que el habla se use en el salón de clases de manera regulada y reflexiva y así como también de manera espontánea. También menciona que a través del juego el estudiante reactiva varios conocimientos previos que tiene de los contenidos y así mismo vinculándolos y asociándolos entre sí juntamente con las aportaciones que le da y le brinda.



- **Crosswords:** Badia & Vilà (2000) mencionan que los juegos de vocablos: se basa en escribir en los casilleros o celdas letras para formar palabras que se tienen que inferir al leer las instrucciones mencionadas ya sea utilizando sinónimos, así como también antónimos, también se podrá inferir a través de una definición, completando frases, contestando adivinanzas, interrogantes, etc. También se puede resaltar que en cada casillero se pone o escribe una letra de una palabra, asimismo contendrán palabras en diferentes sentidos como, por ejemplo: en forma horizontal y otras en forma vertical. Pero previo a este es importante repasar con cualquier léxico que le guste, ya que se puede preparar con los estudiantes y ellos mismos puedan elaborar algunas palabras cruzadas en la que después se podrían intercambiarse entre sí para resolverla.

**Figura 4**

*Crossword Puzzle*













- **Word soup:** Badia & Vilà (2000) nos dan a conocer que la finalidad de este juego es buscar y encontrar, en una parrilla llena de diferentes letras varias y distintas palabras relacionadas a un determinado tema. Estas se leen siguiendo cada una de las letras que se vean en distintas posesiones. Hay que tener en cuenta que un término o una palabra no puede tener más de una vez una misma letra, pero si puede ser utilizado para varias palabras.

**Figura 5**

*Word soup*

NAME: \_\_\_\_\_

**FRUITS**

APPLE 	BANANA 	CHERRY 	PEAR 	GRAPES 
PINEAPPLE 	STRAWBERRY 	KIWI 	ORANGE 	WATERMELON 

FIND ALL THE FRUITS IN THE WORD SOUP.

H	P	W	A	T	E	R	M	E	L	O	N
A	E	O	U	O	C	Y	R	Z	G	C	Q
P	B	G	R	A	P	E	S	A	U	H	B
P	I	N	E	A	P	P	L	E	Y	E	A
L	E	Q	K	M	N	L	R	T	K	R	N
E	W	A	J	I	X	G	D	O	T	R	A
V	S	T	R	A	W	B	E	R	R	Y	N
F	S	N	V	S	P	I	X	I	W	Z	A

### 2.2.3. Definición de aprendizaje

Campos *et al.* (2006) lo conceptualizan de la siguiente manera: nos dicen que: un aprendizaje viene a ser protocolos de consolidación, recuperación, asimilación, almacenamiento reorganización y transferencia, de toda la información lo cual la persona dispuso a asimilarlo y aprenderlo, estos aprendizajes se evidencian y se hacen visible mediante la acción que demuestra y pone en práctica el individuo al relacionarse con su entorno social y físico. Es muy fundamental el aprendizaje todo ello para el desarrollo de la persona en su personalidad.

Lewin (nombrado en Campos *et al.* 2006), acepta el concepto de aprendizaje y nos dice que se da a través del cambio de la estructura cognitiva; por lo que el tener más conocimiento significa tener un espacio fundamental y trascendental diferenciado. Es importante resaltar que en este espacio se sitúan las metas positivas que estas se indagan, por otro lado, en las metas negativas se precaven los caminos y las vallas o muros a perseguir.



Alsina *et al.* (2009), mencionan que “el aprendizaje está basado en la experiencia, tareas que requieren ayudar a los estudiantes para que puedan descubrir por si mismos a través de la exploración y experimentación”.

### 2.2.3.1. Tipos de Aprendizaje

Huerta (2008, basado en Ausubel 1996), nos da a conocer la división del aprendizaje de la siguiente manera:

- **Por forma de adquirir información:**
  - Aprendizaje por recepción: Se origina cuando el escolar internaliza la información expresado y explicado por el profesor.
  - Aprendizaje por descubrimiento: el escolar desvela todas las informaciones el mismo, después el mismo integrarlo y añadirlo dentro de sus demás conocimientos.
- **Aprendizaje por la forma de procesamiento de información:**
  - Aprendizaje significativo: el escolar integra todos sus saberes previos con los conocimientos nuevos que adquirió. Aprendizaje se conceptualiza como una actividad muy importante, placentera y agradable para la persona que lo aprende, por lo que es muy útil que lo aprenda de forma directa o indirecta.
  - Aprendizaje repetitivo: aquí el escolar se focaliza en ser más memorista de manera mecánica diferentes párrafos, frases y



textos, sin entender y tener el concepto y acepción de lo que está leyendo.

Campos *et al.* (2006) clasifica el aprendizaje de la siguiente forma:

- **Aprendizaje directo:** es un aprendizaje por ensayo y error en la cual el estudiante se relaciona de manera directa con la situación de aprendizaje y ejecuta una acción observable al aprender.
- **Aprendizaje observacional:** es cuando el alumno que mediante una observación de otras formas de una conducta de otra persona lo obtiene y se adueña de un nuevo modelo de comportamientos. Es llamado también como aprendizaje vicario, aprendizaje social o aprendizaje modelado.
- **Aprendizaje por imitación:** cuando una persona copia directamente, tal como vio los distintitos aspectos en relación al comportamiento de la otra persona.

#### **2.2.3.2. Dimensiones de aprendizaje (MINEDU)**

- **Comprensión y expresión oral.** Viene a ser el incremento y aumento de toda la producción y comprensión de escritos y documentos verbales o expresados de forma interactiva.

Puede evidenciar en diferentes contextos comunicativas, junto a ello diferentes propósitos vasados con su vida día a día de la persona ya sea en su entorno social y familiar, pues lo involucra de alguna manera el saber expresar y escuchar en este caso sus ideas



de el mismo, así como también sus sentimientos y emociones al relacionarse con diferentes personas en cualesquiera contextos.

- **Comprensión de textos.** Implica la reconstrucción y recomposición la idea del texto en sí, ayuda a diferenciar las principales ideas e ideas secundarias, poniendo en práctica y tomando en cuenta cada una de las estructuras lingüísticas apropiadas. Puesto que ayuda el recibimiento crítico de toda una información para realizar una mejor comunicación, y así para adquirir con éxito lo que se aprendió recién.
- **Producción de textos.** Aquí se desarrolla el procedimiento que implica dar a conocer las ideas, sentimientos y emociones, partiendo de la modificación de los textos ya planeados y organizados. Por lo que motiva en la persona su lado creativo y activo, por lo que favorece el manejo apropiado e idóneo de cada uno de los códigos no lingüísticos y lingüísticos. Es por ello que sirven todos los conocimientos planteados como apoyo y base en el progreso y desarrollo de la habilidad comunicativa, puesto que están organizados: por la fonética, léxico, gramática y los recursos no verbales.

#### 2.2.4. Estilos de aprendizaje

Según Marín (2002), los estilos cognitivos tratan sobre organización y control de procesos cognitivos y los de los aprendizajes sobre organización y control de estrategias para la adquisición del conocimiento en situaciones concretas de aprendizaje.



Para Beltrán (2003), representa la ayuda para organizar, retener y recuperar el material aprendido, a la vez que planifica, regula y evalúa el proceso según las exigencias de la tarea a solucionar.

Revilla (1998) destaca, finalmente, algunas características de los estilos de aprendizaje: son relativamente estables, aunque pueden cambiar; pueden ser diferentes en situaciones diferentes; son susceptibles de mejorarse; y cuando a los alumnos se les enseña según su propio estilo de aprendizaje, aprenden con más efectividad.

## **2.2.5. Dimensiones de los estilos del aprendizaje**

### **2.2.5.1. Visual**

Hearn (2015), Menciona que los estudiantes que prefieren lo visual reaccionan bien ante las imágenes y esquemas, ellos fortalecen la escritura y la lectura ya que el método visual les permite memorizar a través de las imágenes, la educación actual está a favor de estos estudiantes ya que ofrece muchos recursos, para los estudiantes que no usan elementos visuales, se debe implementar este tipo de estilos para mejorar su aprendizaje.

La utilización de gráficos es importante para desarrollar una sesión de clase de inglés, es beneficioso para los estudiantes ya que son más visuales. Se puede resaltar que el uso constante de imágenes alienta más a los alumnos y ayuda a que aprender con mucha facilidad el inglés.





### **2.2.5.2. Auditivo**

Hearn (2015) algunos estudiantes tienen preferencias auditivas para aprender mejor, por lo tanto, será muy grato para ellos aprender escuchando personas, grabaciones, etc. oír varias veces repetir también les resulta útil. tienen gustos por resolver problemas y leer en voz alta, a estas personas se les puede reconocer observándose, cómo mueven los labios al leer y hablar mientras escriben.

Loayza (2007) sustenta que: a los estudiantes que son auditivos les gusta contar historias, leyendas, cuentos, etc. este tipo de estudiantes se les considera agradables brillantes a la hora de conversar, suelen ser dirigentes en su grupo, la información que reciben por medio auditivo lo retienen bien, recuerdan y lo repiten en voz alta.

Como ya se mencionó este tipo de estrategia auditiva, se basa en hacer oír al estudiante en clase del tema de aprendizaje, de esta manera quedará memorizada en la cabeza del estudiante la información partida en clase.

### **2.2.5.3. Kinestésica**

Cuando asimilamos lo aprendido juntándola a nuestros movimientos y sensaciones, a nuestro organismo, pues al hacer esto estamos usando la habilidad kinestésica. Esta habilidad se utiliza cuando asimilamos y se aprende cualquier actividad deportiva, pero solo a través de eso sino también con otras acciones.



El aprendizaje kinestésico es relativamente profundo, pues una persona con esta habilidad puede asimilar varias palabras solo para un día, pero al día siguiente lo olvidará, si el individuo aprende a subirse a una bicicleta nunca lo olvidará. Es por ello que cuando las personas con esta habilidad aprenden una acción con la memoria muscular es complicado que lleguen a olvidarse.

Las personas con esta habilidad “kinestésica” aprenden fácilmente cuando hacen cosas; por ejemplo, cuando experimenta en el laboratorio. La persona Kinestésica requiere movilizarse, por lo que, en horas de clases buscará cualquier excusa y pretexto para levantarse y moverse.

### **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

**JUEGOS:** Son actividades que se practican para que los niños y niñas adquieran y fortalezcan su aprendizaje, estas estrategias sirven para ejercitar la inteligencia, realizando las diferentes capacidades lógicas, a su vez enseñándole a tomar decisiones y a tener iniciativa, fortaleciendo su imaginación y creatividad.

**JUEGOS LÚDICOS:** Estos juegos mejoran su capacidad creativa y estimula a su concentración en los escolares, ayuda a aumentar e incrementar más su conocimiento y adquisición de más conceptos

**APRENDIZAJE:** Es el proceso por lo cual la persona lo modifica y lo adquiere todos sus conocimientos, sus habilidades, las conductas y destrezas; todo ello como producto de las experiencias que ha vivido ya sean directamente, a través del razonamiento, el estudio, la instrucción y la observación



**KINESTÉSICO:** Este tipo de inteligencia se da con la utilización del cuerpo en sí, para expresar sus emociones e ideas, para transformar y manipular objetos, así también para demostrar sus destrezas.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y METODOS

#### **3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO**

El trabajo se llevó a la práctica en la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, en el distrito de Usicayos, de la provincia de Carabaya, del departamento de Puno.

#### **3.2. PERIODO DE DURACION DEL ESTUDIO**

El presente trabajo se llevó a la práctica en los meses de noviembre y diciembre del 2022.

#### **3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO**

Los recursos e instrumentos que se utilizaron durante en el proceso han sido solventados propiamente.

#### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO**

##### **3.4.1. Población**

Se utilizo a los alumnos del 1° de secundaria que son un total de 33 y para la muestra se consideró toda la población de estudio, que está dividida en dos secciones: A y B.

**Tabla 1**

*Población y Muestra de Estudio*

GRADO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	%
	M	F		
1° "A"	8	7	15	46%
1° "B"	12	6	18	54%
<b>TOTAL</b>	20	13	33	100%

### 3.4.2. Muestra

Se consideró toda la población que son un total de 33 alumnos, que están dividida en dos secciones: A y B.

## 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

### 3.5.1. Tipo de investigación

El trabajo realizado es tipo no experimental, de nivel correlacional.

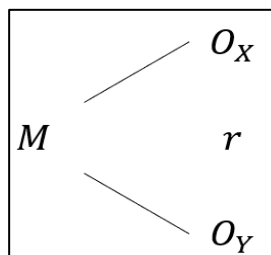
### 3.5.2. Diseño de investigación

El trabajo es descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo.

El esquema que se empleara se muestra a continuación:

**Figura 6**

*Diseño de la investigación*





Donde:

M = muestra de la investigación.

Ox = observación de la primera variable.

Oy = observación de la segunda variable.

r = Relación de ambas variables.

### 3.6. PROCEDIMIENTO

- **PRIMERO:** Se reunió con la autoridad de la institución para que me dé la autorización y posteriormente realizar la investigación.
- **SEGUNDO:** Con los profesores del 1° grado se coordinó, para la ejecución del trabajo.
- **TERCERO:** A los alumnos de ambas secciones del primer grado se les explico de cómo se iba a realizar el presente trabajo.
- **CUARTO:** Se realizó el experimento titulado “juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés”, utilizando estrategias y materiales de apoyo.
- **QUINTO:** Se aplicó el cuestionario a todos los alumnos de primero de la institución.
- **SEXTO:** Finalmente se procesó, analizó e interpreto todos los datos recolectados

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 2**

*Sistema Variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
JUEGOS LÚDICOS	Juegos de observación y memoria	Memory Game	Nunca = 0
		Charada	A veces = 1
	Juegos con palabra	Domino	Siempre = 2
		Crosswords	
ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES	Visual	Word Soup	
	Auditivo	Observa detenidamente o los demás.	Nunca = 0
		Escucha con atención las clases Escucha con atención las recomendaciones y opiniones	A veces = 1
Kinestésico	Lo que aprendo lo relaciono con mis saberes previos Me memorizo con facilidad las palabras.	Siempre = 2	

### 3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se realizó el análisis estadístico, seguidamente la interpretación en relación a la variable JUEGOS LÚDICOS, para así obtener el diagnóstico de todos los resultados obtenidos.

Mediante el método de consistencia interna (interpretación del coeficiente de correlación de SPEARMAN) se evaluó los resultados.



**Tabla 3**

*Nivel de confiabilidad de las encuestas, consistencia interna. Interpretación del coeficiente correlación de SPEARMAN*

<b>VALOR DE RHU</b>	<b>SIGNIFICADO</b>
0	Correl. Nula
0,01 a 0,19	Correl. pos. muy baja
0.2 a 0,39	Correl. pos. Baja

Fuente: Hernandez *et al.* (2010).





## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIONES

#### 4.1. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

##### 4.1.1. Selección de los instrumentos

##### 4.1.1.1. Para la variable: Juegos Lúdicos

**Ficha técnica:**

**Nombre:** Cuestionario I, del uso de JUEGOS LUDICOS a los alumnos de primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Autor:**

**Administración:** Colectiva e individual.

**Tiempo de evaluación:** De 10 a 20 min. aprox.

**Ámbito de aplicación:** Alumnos.

**Significación:** El grado de uso de los juegos lúdicos.

**Respuesta:** Las preguntas se valorizan bajo una escala de Likert.

**Objetivo:** La finalidad es la obtención del informe y reporte del nivel de la utilización de los JUEGOS LUDICOS para los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.



**Descripción:** El cuestionario posee 15 preguntas, cada una tiene tres posibles respuestas: Nunca (0), A veces (1) y Siempre (2).

Considerando que la forma de llenado es mediante el marcado de una alternativa con un aspa (X).

**Estructura:**

Para la evaluación de esta variable las dimensiones son: Juegos de memoria y observación, y Juegos de palabras.

**Tabla 4**

*Especificaciones para el cuestionario sobre: Juegos Lúdicos*

Dimensiones	Estructura		Porcentaje
	Ítems	Total	
Juegos de memoria y observación	1,2,3,4,5,6,7,8,9	9	60%
Juegos de palabras	10,11,12,13,14,15	6	40%
Total, de ítems		15	100%

**Tabla 5**

*Niveles y rangos del cuestionario: Juegos Lúdicos*

Niveles	Malo	Regular	Bueno
Juegos de memoria y observación	0 – 6	7 – 12	13 – 18
Juegos de palabras	0 – 4	5 – 8	9 – 12
JUEGOS LUDICOS	0 – 10	11- 20	21 – 30



#### 4.1.1.2. Para la variable: Estilos de Aprendizaje del idioma ingles

**Ficha técnica:**

**Nombre:** Cuestionario II, del uso ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES para los alumnos de primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Autor:** El investigador

**Administración:** Colectivo e Individual.

**Tiempo de evaluación:** De 10 a 20 min. aprox.

**Ámbito de aplicación:** Alumnos.

**Significación:** Estilos de Aprendizaje del Idioma Inglés.

**Respuesta:** Las preguntas se valorizan bajo una escala de Likert.

**Objetivo:** La finalidad del cuestionario es la obtención del informe y reporte del nivel de uso de los ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES para los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Descripción:** El cuestionario posee 12 preguntas, cada una tiene tres posibles respuestas: Nunca (0), A veces (1) y Siempre (2).

Considerando que la forma de llenado es mediante el marcado de una alternativa con un aspa (X).



**Estructura:** Para la evaluación de esta variable las dimensiones son: visual, auditivo y kinestésico.

**Tabla 6**

*Especificaciones para el cuestionario sobre: Estilos de Aprendizaje del idioma inglés*

<b>Dimensiones</b>	<b>Estructura Ítems</b>	<b>Total</b>	<b>Porcentaje</b>
Visual	1,4,7,10	4	33.33%
Auditivo	2,5,8,11	4	33.33%
Kinestésico	3,6,9,12	4	33.33%
Total, de ítems		12	100%

**Tabla 7**

*Niveles y rangos del cuestionario: Estilos de Aprendizaje del idioma inglés*

<b>Niveles</b>	<b>Malo</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>
Visual	0 – 2	3 – 5	6 – 8
Auditivo	0 – 2	3 – 5	6 – 8
Kinestésico	0 – 2	3 – 5	6 – 8
ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES	0 – 8	9 – 16	17 – 24

#### 4.1.2. Confiabilidad de los instrumentos

##### 4.1.2.1. De la variable: JUEGOS LÚDICOS

El estudio de la confiabilidad se realizó a través del método de consistencia interna, seguidamente se usó el coeficiente de confiabilidad ALFA DE CRONBACH.

Teniendo a continuación la formula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

$K$  = Número de preguntas

$S_i^2$  = Varianza de cada pregunta

$S_t^2$  = Varianza total

Mostramos a continuación los resultados obtenidos:

**Tabla 8**

*Nivel de confiabilidad de las encuestas, según el método de consistencia interna*

Encuesta	N° de ítems	N° de casos	Alfa Cronbach
JUEGOS LUDICOS	15	33	0.883



#### 4.1.2.2. De la variable: ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

El estudio de confiabilidad se realizó a través del método de consistencia interna, seguidamente se usó el coeficiente de confiabilidad ALFA DE CRONBACH.

Teniendo a continuación la formula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

$K$  = Número de preguntas

$S_i^2$  = Varianza de cada pregunta

$S_t^2$  = Varianza total

Mostrados a continuación los resultados obtenidos:

**Tabla 9**

*Nivel de confiabilidad de las encuestas, según el método de consistencia interna*

Encuesta	N° de ítems	N° de casos	Alfa Cronbach
ESTILOS DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	12	33	0.831

#### 4.2. PRESENTACION DE RESULTADOS (NIVEL DESCRIPTIVO)

Una vez aplicados y analizados los instrumentos (validez), se procedió a procesar la información recopilada por los mismos, para luego analizarlos a nivel descriptivo.

#### 4.2.1. Distribución de frecuencias: juegos lúdicos

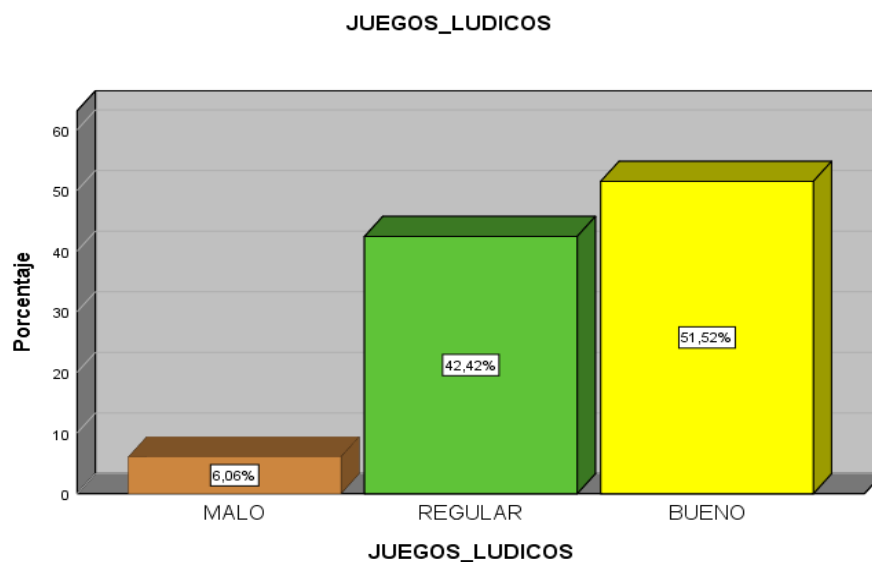
**Tabla 10**

*Distribución de frecuencias de la variable: Juegos Lúdicos*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 10 ]	2	6,06 %
Regular	[ 11 – 20 ]	14	42,42 %
Bueno	[ 21 – 30 ]	17	51,52 %
Total		33	100,00 %

**Figura 7**

*Juegos Lúdicos*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Figura 7 y la Tabla 10, se visualiza que el 51,52% (17) hacen un buen uso de los juegos lúdicos, otro 42,42% (14) lo usa regularmente y el 6,06% (2) realizan mal uso de juegos lúdicos.

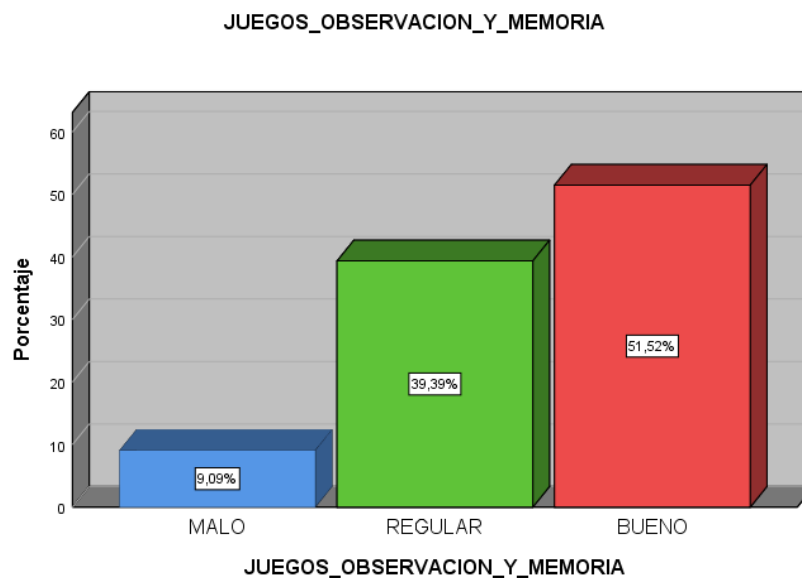
**Tabla 11**

*Distribución de frecuencias de la dimensión: Juegos de observación y memoria*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 6 ]	3	9,09 %
Regular	[ 7 – 12 ]	13	39,39 %
Bueno	[ 13 – 18 ]	17	51,52 %
Total		33	100,00 %

**Figura 8**

*Juegos de Observación y memoria*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Figura 8 y la Tabla 11, se visualiza que el 51,52% (17) usa de buena forma los juegos de observación y memoria, el 39,39% (13) lo usa de forma regular y finalmente el 9,09% (3) realizan mal uso de juegos de memoria y observación.



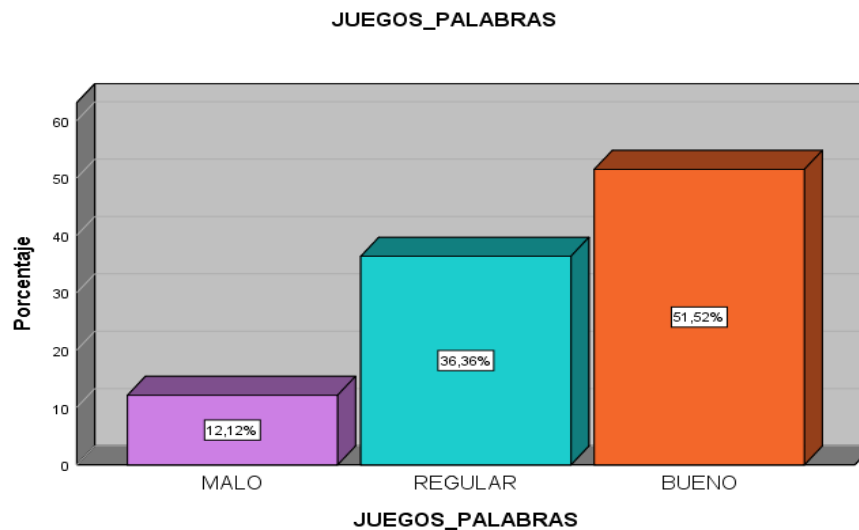
**Tabla 12**

*Distribución de frecuencias de la dimensión: Juegos de palabras*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 4 ]	4	12,12 %
Regular	[ 5 – 8 ]	12	36,36 %
Bueno	[ 9 – 12 ]	17	51,52 %
Total		33	100,00 %

**Figura 9**

*Juegos de Palabras*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Figura 9 y la Tabla 12, se visualiza que el 51,52% (17) hacen un buen uso de los juegos de palabras, otro 36,36% (12) lo usa regularmente y el 12,12% (4) realizan mal uso de los juegos de palabras.

#### 4.2.2. Distribución de frecuencias: estilos de aprendizaje del idioma inglés

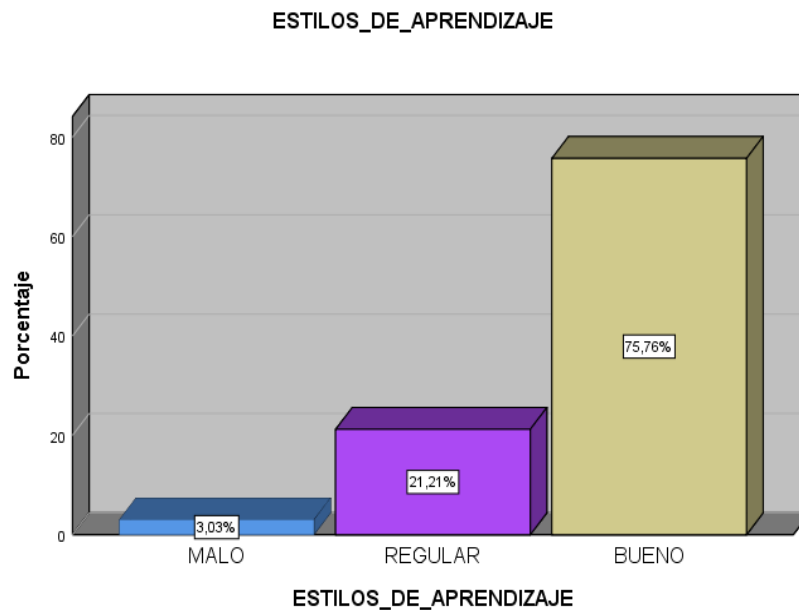
**Tabla 13**

*Distribución de frecuencias de la Variable: Estilos de aprendizaje del idioma inglés*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 8 ]	1	3,03 %
Regular	[ 9 – 16 ]	7	21,21 %
Bueno	[ 17 – 24 ]	25	75,76 %
Total		33	100,00 %

**Figura 10**

*Estilos de aprendizaje del idioma inglés*



La evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Figura 10 y la Tabla 13, se visualiza que el 75,76% (25) hacen un buen uso de los Estilos de Aprendizaje del idioma inglés, otro 21,21% (7) realizan un regular uso y finalmente el 3,03% (1) realizan uso malo de los Estilos de aprendizaje del inglés.

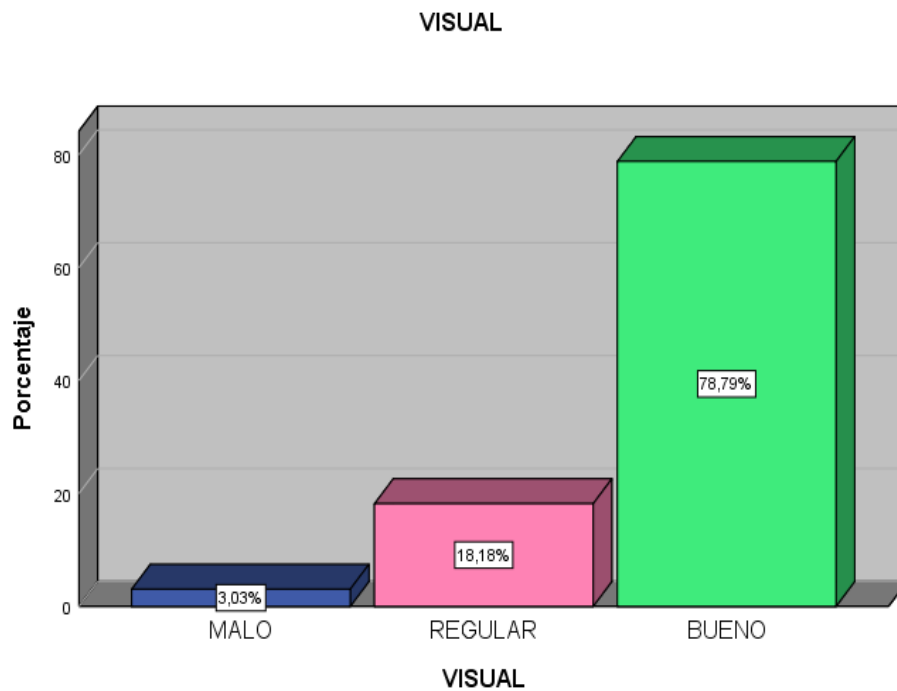
**Tabla 14**

*Distribución de frecuencias de la Dimensión Visual*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 2 ]	1	3,03 %
Regular	[ 3 – 5 ]	6	18,18 %
Bueno	[ 6 – 8 ]	26	78,79 %
Total		33	100,00 %

**Figura 11**

*Dimensión Visual*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Figura 11 y Tabla 14, se visualiza que el 78,79% (26) hacen un buen uso de los Estilos de aprendizaje visual, otro 18,18% (6) realizan un regular uso y finalmente el 3,03% (1) realizan mal uso de los Estilos de aprendizaje visual.

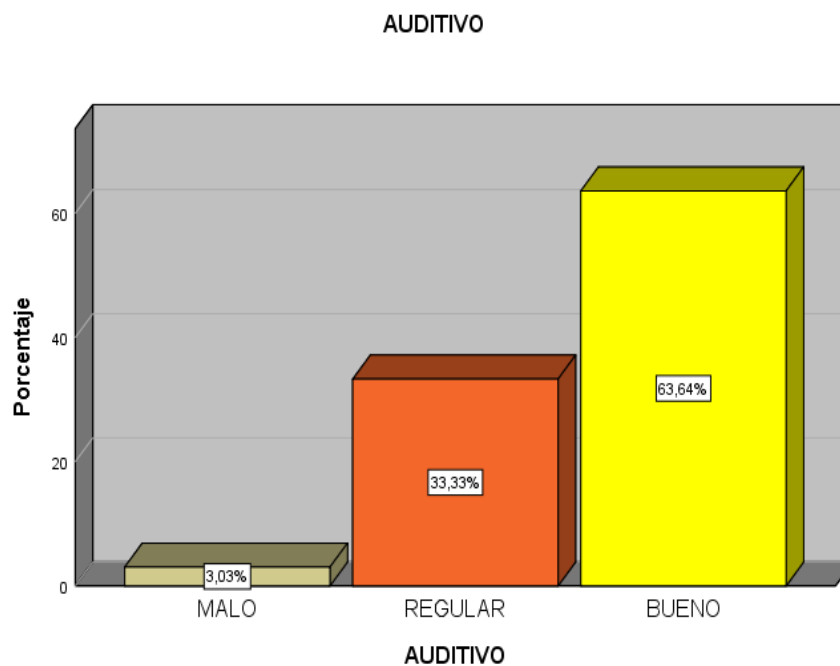
**Tabla 15**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Visual*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 2 ]	1	3,03 %
Regular	[ 3 – 5 ]	11	33,33 %
Bueno	[ 6 – 8 ]	21	63,64 %
Total		33	100,00 %

**Figura 12**

*Dimensión Auditiva*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Tabla 15 y Figura 12, se visualiza, el 63,64% (21) hacen un buen uso de los Estilos de aprendizaje auditivo, otro 33,33% (11) realizan un regular uso y finalmente el 3,03% (1) realizan mal uso de los Estilos de aprendizaje auditivo.

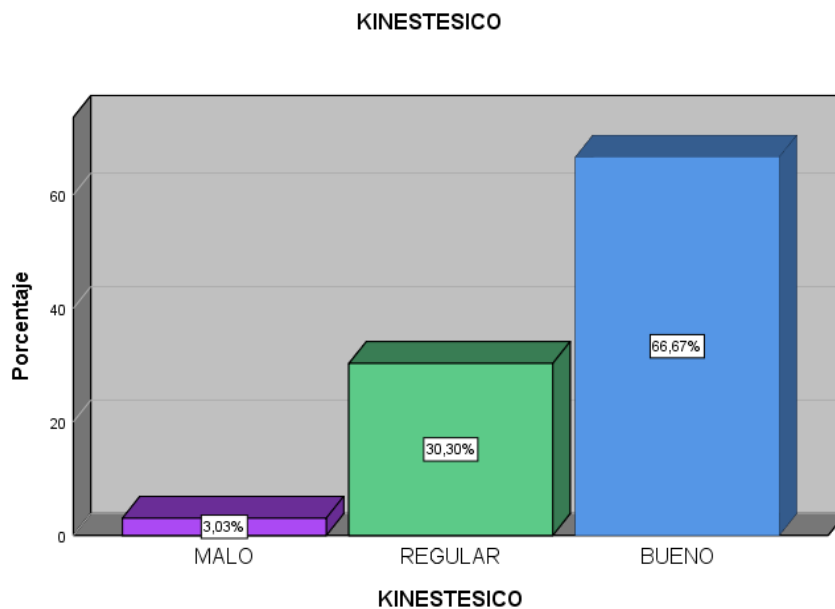
**Tabla 16**

*Distribución de frecuencias de la Dimensión: Kinestésico*

Niveles	Rango	Frecuencia Absoluta (f)	Frecuencia Relativa (%)
Malo	[ 0 – 2 ]	1	3,03 %
Regular	[ 3 – 5 ]	10	30,30 %
Bueno	[ 6 – 8 ]	22	66,67 %
Total		33	100,00 %

**Figura 13**

*Dimensión Kinestésico*



De la evaluación de 33 alumnos de 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, según la Tabla 16 y Figura 13, se visualiza que el 66,67% (22) hacen un buen uso de los Estilos de aprendizaje kinestésico, otro 30,30% (10) realizan un regular uso y finalmente el 3,03% (1) realizan mal uso de los Estilos de aprendizaje kinestésico.

#### 4.3. PRUEBA ESTADÍSTICA (DETERMINACIÓN DE LA NORMALIDAD)

Los resultados se compararon a través del modelo de distribución de las dos variables, siendo esta la prueba de Shapiro-Wilk de bondad de ajuste que ayudara en la medición de grado de concordancia entre la base teórica y la evaluación de datos.

De acuerdo a los datos obtenidos se identificó que la distribución es de tipo no paramétricos (Chi cuadrado y Rho de Spearman), los cuales se muestran a continuación:

El nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$ .

**Tabla 17**

*Pruebas de normalidad*

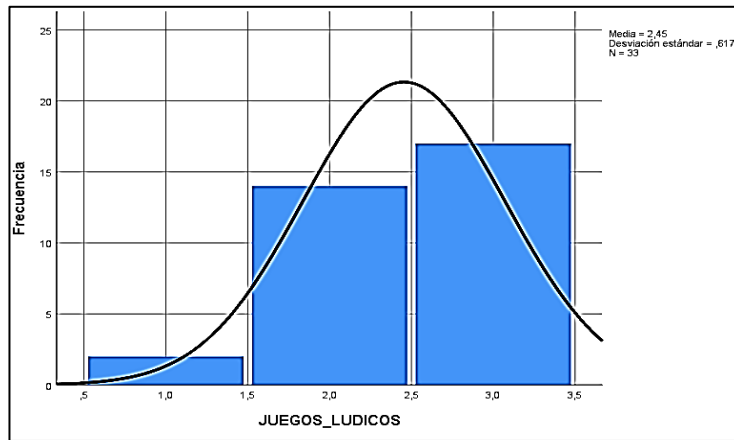
<b>Dimensiones</b>	<b>Estructura Ítems</b>	<b>Total</b>	<b>Sig.</b>
Juegos Lúdicos	0,734	33	0,00
Estilos de Aprendizaje del Idioma Ingles	0,567	33	0,00

Considerando los valores obtenidos de p (significancia < 0,05), los cuales fueron 0,000 y 0,000; según la prueba de hipótesis se confirma que no existe una normal distribución.

Según el grafico siguiente la curva obtenida difiera la curva normal.

**Figura 14**

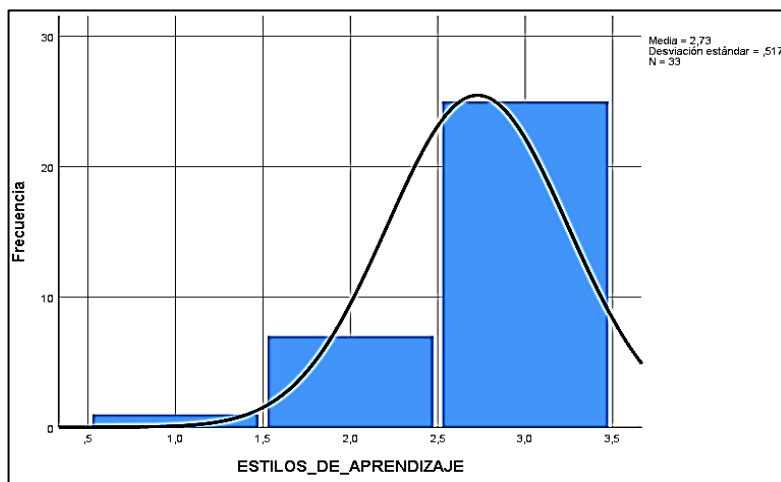
*Distribución de frecuencia de los puntajes del cuestionario de juegos lúdicos*



En la Figura 14, según la distribución de frecuencias de los juegos lúdicos se obtuvo una inclinación a la izquierda, con media de 2,45 y la desviación de 0,617; donde mediante el cuadro se evidencia que difiere de una curva normal, siendo esta una curva conocida como curva platicurtica (Vargas, 2005), “presenta un reducido grado de concentración alrededor de los valores centrales de la variable”.

**Figura 15**

*Distribución de frecuencia de los puntajes del cuestionario de estilos de aprendizaje del idioma inglés*





La Figura 15, nos muestra la distribución de frecuencia de los juegos lúdicos se obtuvo una inclinación a la derecha, con una media de 2,73 y desviación de 0,517; donde además mediante el gráfico se evidencia que difiere de una curva normal, siendo esta una curva conocida como curva platicurtica.

También se visualiza un nivel de significancia (Sig. asintót. Bilateral, para Shapiro-Wilk) menor a 0,05, en los resultados de los cuestionarios de ambas variables se visualiza su distribución, se diferencian de una distribución normal, es así que, para desarrollar la prueba de hipótesis, se utilizó las pruebas no paramétricas para su anormal distribución de los datos Chi Cuadrado (asociación de variables) y Rho de Spearman (grado de relación de las dos variables).

#### **4.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS (NIVEL INFERENCIAL)**

Una vez presentados los resultados a nivel descriptivo, se procedió a realizar el análisis inferencial para la toma de decisiones.

##### **4.4.1. Objetivo general**

Hay una relación positiva de los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje del idioma inglés en alumnos de primero de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.



**Tabla 18**

*Tabla de consistencia Juegos lúdicos \* Estilos del aprendizaje del idioma inglés*

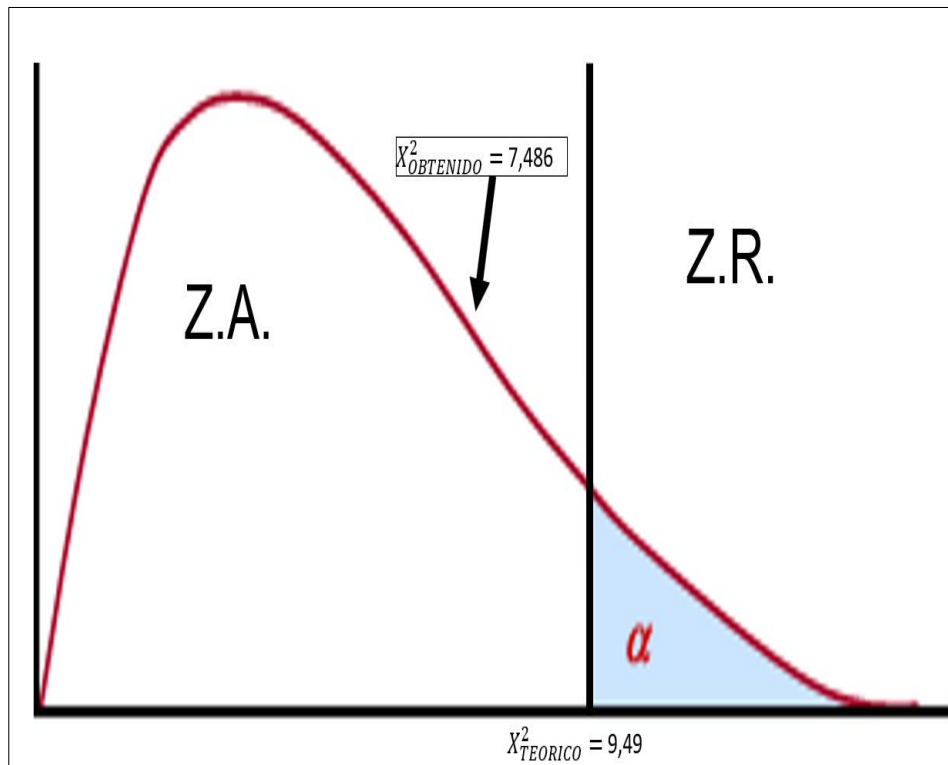
		ESTILOS DE APRENDIZAJE			TOTAL	
		MALO	REGULAR	BUENO		
JUEGOS LUDICOS	MALO	Recuento	0	0	2	2
		% del Total	0,0 %	0,0 %	100,0 %	100,0 %
	REGULAR	Recuento	0	6	8	14
		% del Total	0,0 %	42,9 %	57,1 %	100,0 %
	BUENO	Recuento	1	1	15	17
		% del Total	5,9 %	5,9 %	88,2 %	100,0 %
	TOTAL	Recuento	1	7	25	33
		% del Total	3,0 %	21,2 %	75,8 %	100,0 %
	Chi Cuadrado= 7,486		g.l.= 4		p=0,112	
			Rho de Spearman = 0,218			

Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 18, presenta que el 88,2% de los alumnos hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un nivel bueno en el uso de los estilos de aprendizaje del idioma inglés; el 42,9% de los alumnos hacen un regular uso de los juegos lúdicos, y hacen un regular uso de los estilos de aprendizaje y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje del inglés.

**Figura 16**

*Campana de Gaus Hipótesis General*



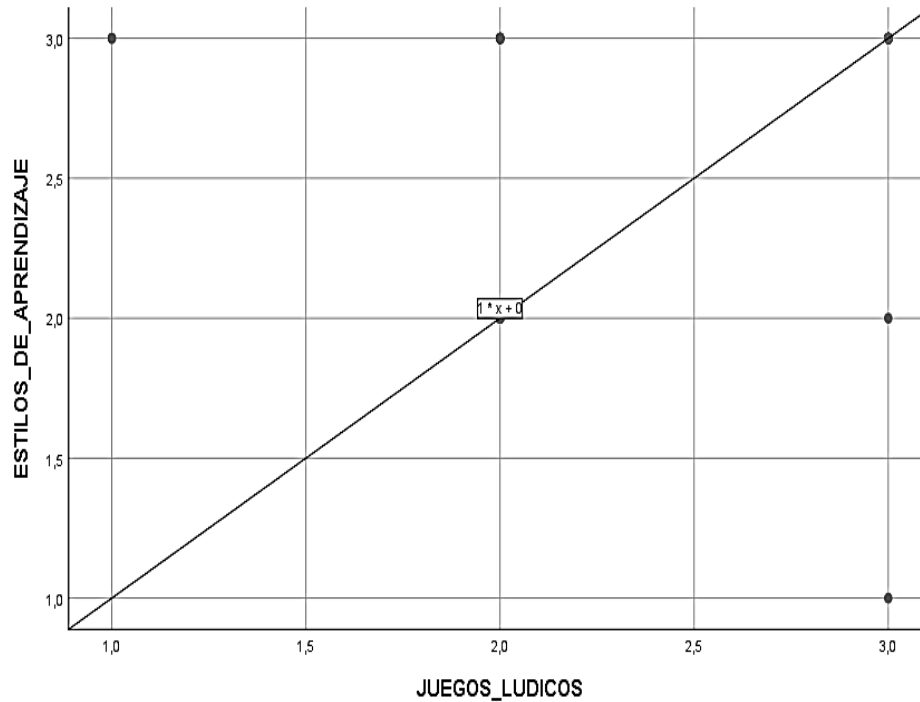
De acuerdo a los resultados obtenidos  $7,486 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,112$ ; es así que no existe una conexión positiva de las dos variables para el aprendizaje del idioma inglés en los escolares del 1° de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

### **Interpretación Rho de Spearman**

Según análisis la correlación de Spearman es de 0,218, lo cual representa conexión positiva baja entre las dos variables.

**Figura 17**

*Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje del idioma inglés*



En consecuencia, se verifica que hay conexión positiva baja entre las dos variables para aprendizaje del idioma inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

#### 4.4.2. Objetivo específico 1

Hay una relación positiva entre los juegos lúdicos y estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los alumnos de primer grado de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Tabla 19**

*Tabla de consistencia Juegos lúdicos \* Estilos del aprendizaje visual del idioma ingles*

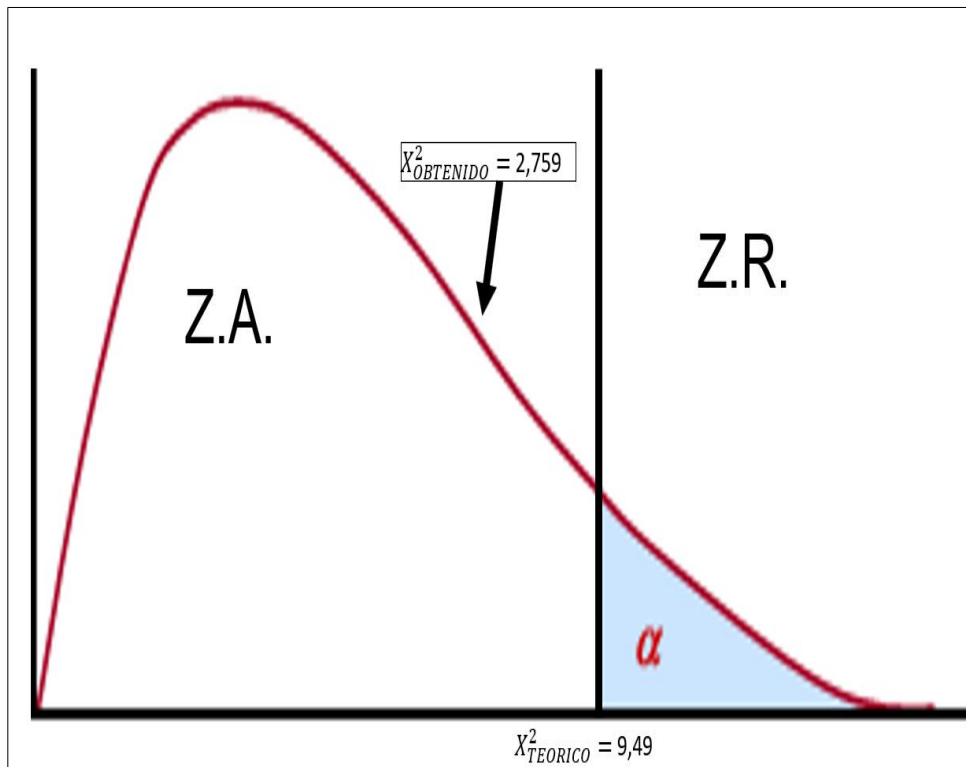
		ESTILOS DE APRENDIZAJE VISUAL			TOTAL
		MALO	REGULAR	BUENO	
JUEGOS LUDICOS	MALO	Recuento	0	0	2
		% del Total	0,0%	0,0%	100,0%
	REGULAR	Recuento	0	4	10
		% del Total	0,0%	28,6%	71,4%
	BUENO	Recuento	1	2	17
		% del Total	5,9%	11,8%	82,4%
	TOTAL	Recuento	1	1	6
		% del Total	3,0 %	3,0%	18,2%
	Chi Cuadrado= 2,759		g.l.= 4		p=0,599
Rho de Spearman = 0,036					

Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 19, presenta que el 82,4% de los escolares hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un buen uso de los estilos del aprendizaje visual del idioma inglés; el 28,6% hacen un uso regular de los juegos lúdicos, y hacen un uso regular de los estilos del aprendizaje visual y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje visual del inglés.

**Figura 18**

*Campana de Gaus Hipótesis Especifica 1*



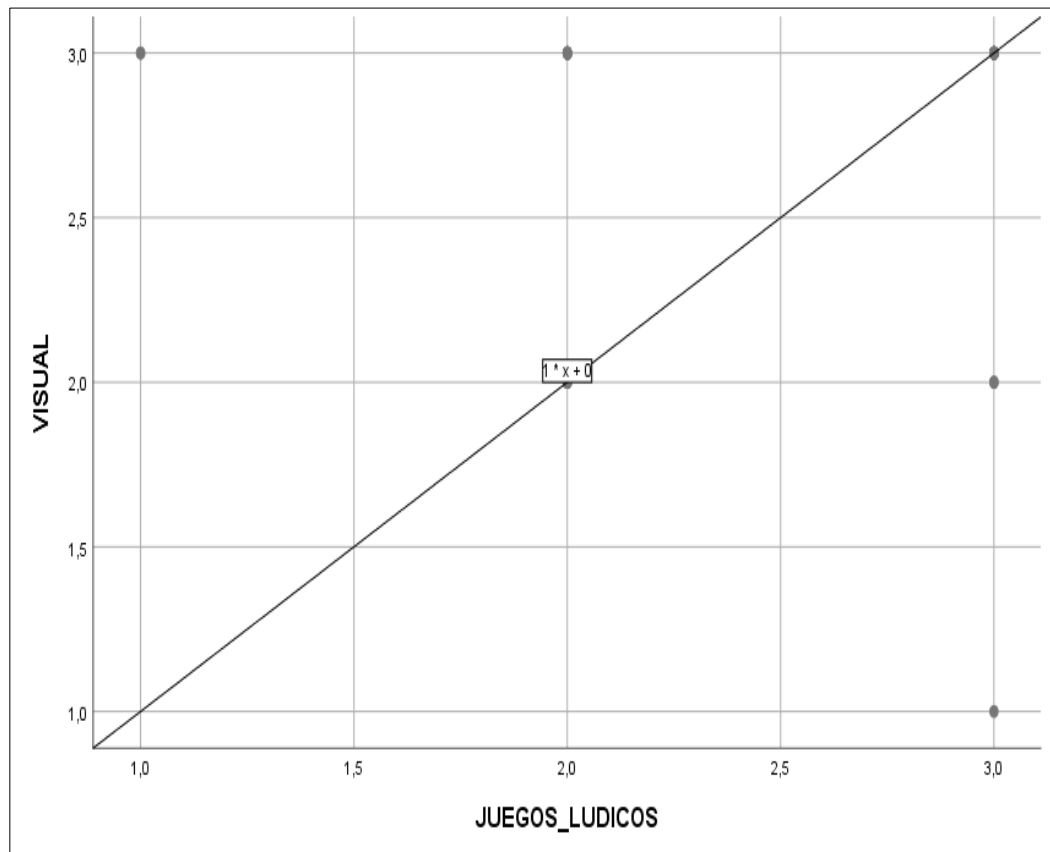
De acuerdo a los resultados obtenidos  $2,759 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,599$ ; es así que no existe una relación positiva entre las dos variables en el aprendizaje visual del idioma inglés en alumnos del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

### **Interpretación Rho de Spearman**

Según el análisis realizado la conexión de Spearman es de 0,036, es así que representa una correlación positiva muy baja entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje visual del idioma inglés.

**Figura 19**

*Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje visual del idioma inglés*



En consecuencia, se verifica que hay conexión positiva muy baja entre las dos variables en el aprendizaje visual del idioma inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

#### **4.4.3. Objetivo específico 2**

Hay una relación positiva de los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje auditivo del idioma inglés en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Tabla 20**

*Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje auditivo del idioma inglés*

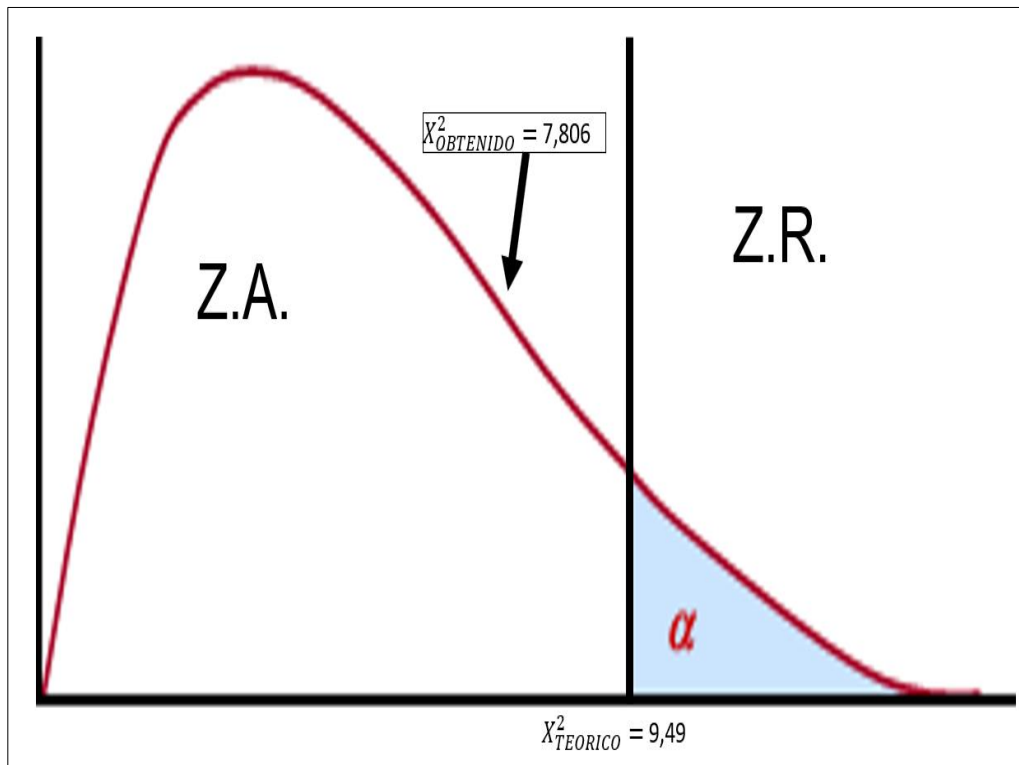
		ESTILOS DE APRENDIZAJE AUDITIVO			TOTAL	
		MALO	REGULAR	BUENO		
JUEGOS LUDICOS	MALO	Recuento	0	1	1	2
		% del Total	0,0%	50,0%	50,0%	100,0%
	REGULAR	Recuento	0	8	6	14
		% del Total	0,0%	57,1%	42,9%	100,0%
	BUENO	Recuento	1	2	14	17
		% del Total	5,9%	11,8%	82,4%	100,0%
	TOTAL	Recuento	1	11	21	33
		% del Total	3,0 %	33,3%	63,6%	100,0%
	Chi Cuadrado= 7,806		g.l.= 4		p=0,099	
Rho de Spearman = 0,265						

Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 20, presenta que el 82,4% de los escolares hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un buen nivel en el uso de los estilos de aprendizaje auditivo del idioma inglés; el 57,1% hacen un uso regular de los juegos lúdicos, y hacen un nivel regular en el uso de los estilos de aprendizaje auditivo y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje auditivo del inglés.

**Figura 20**

*Campana de Gaus Hipótesis específica 2*



De acuerdo a los resultados obtenidos  $7,806 < 9,49$ , se deduce que se rechaza hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se acepta hipótesis nula ( $H_0$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,099$ ; es así que no existe una conexión positiva entre las dos variables en el aprendizaje auditivo del idioma inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

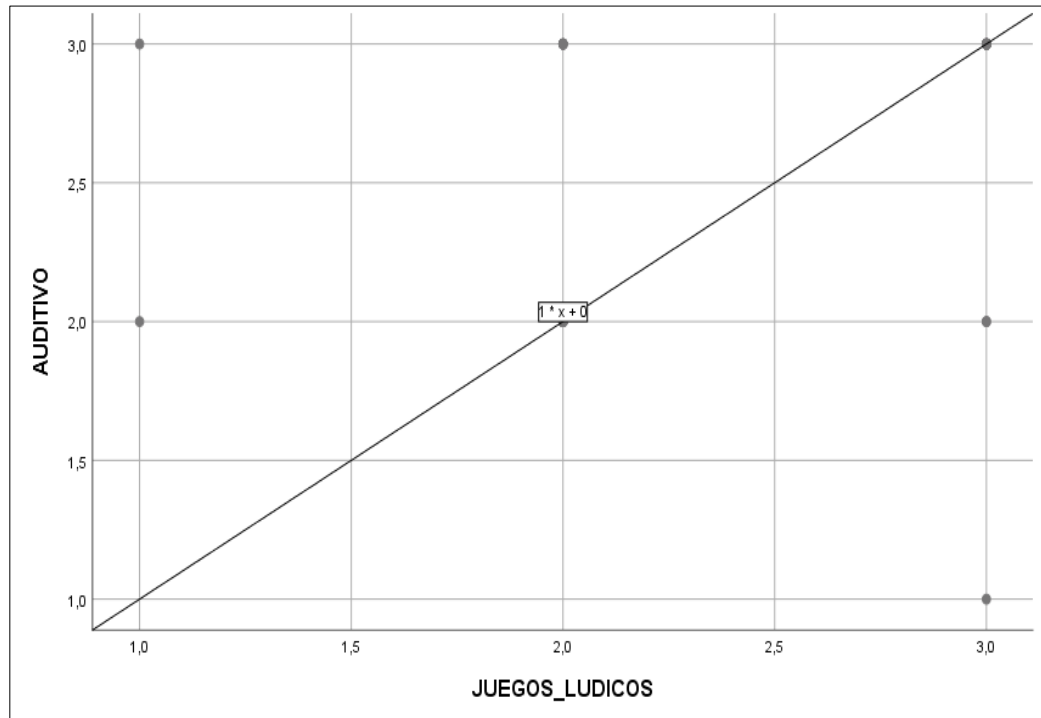
### **Interpretación Rho de Spearman**

Según análisis realizado la conexión de Spearman es de 0,265, lo cual representa una conexión positiva baja entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje auditivo del inglés.



**Figura 21**

*Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje auditivo del idioma inglés*



En consecuencia, se verifica que hay conexión positiva baja entre las dos variables en el aprendizaje auditivo del inglés en los escolares de primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

#### **4.4.4. Objetivo específico 3**

Hay una relación positiva de los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje kinestésico del idioma inglés en los escolares del primer grado de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.

**Tabla 21**

*Tabla de consistencia Juegos lúdicos \* Estilos del aprendizaje kinestésico del idioma ingles*

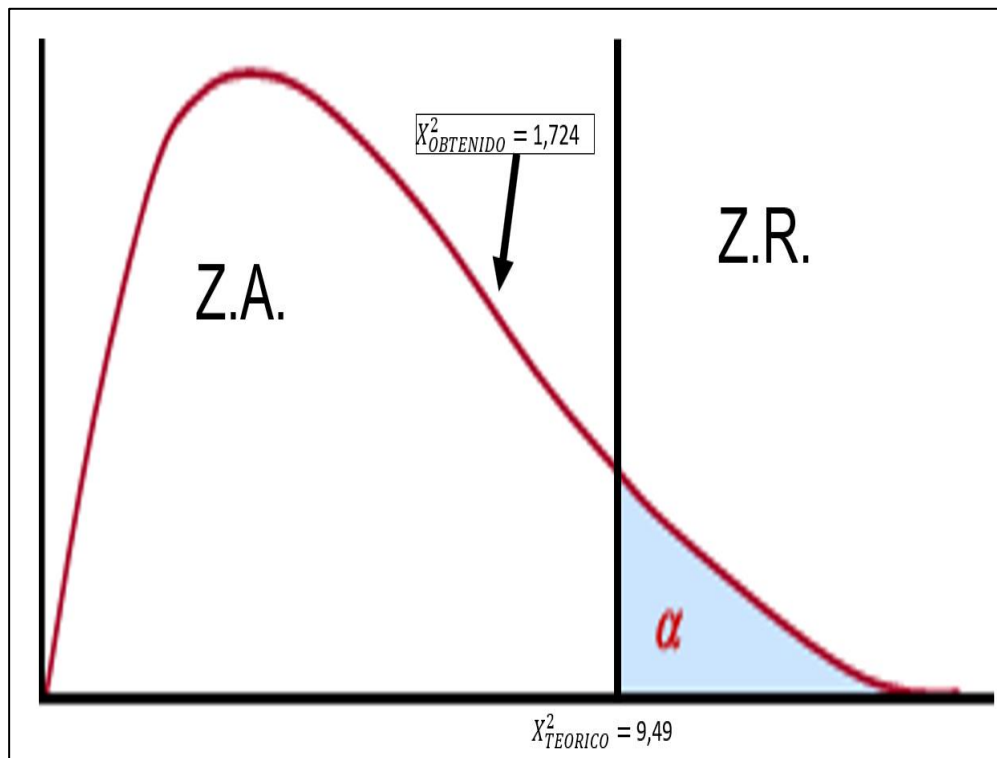
		ESTILOS DE APRENDIZAJE			TOTAL	
		AUDITIVO				
		MALO	REGULAR	BUENO		
JUEGOS LUDICOS	MALO	Recuento	0	1	1	2
		% del Total	0,0%	50,0%	50,0%	100,0%
	REGULAR	Recuento	0	5	9	14
		% del Total	0,0%	35,7%	64,3%	100,0%
	BUENO	Recuento	1	4	12	17
		% del Total	5,9%	23,5%	70,6%	100,0%
	TOTAL	Recuento	1	10	22	33
		% del Total	3,0%	30,3%	66,7%	100,0%
	Chi Cuadrado= 1,724		g.l.= 4		p=0,786	
	Rho de Spearman = 0,075					

#### Interpretación de la tabla de contingencia

En la Tabla 21, presenta que el 70,6% de los escolares hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un buen nivel en el uso de los estilos de aprendizaje kinestésico del idioma inglés; el 35,7% realizan uso regular de los juegos lúdicos, y hacen un nivel regular del uso los estilos del aprendizaje kinestésico y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje kinestésico del inglés.

**Figura 22**

*Campana de Gaus Hipótesis Especifica 3*



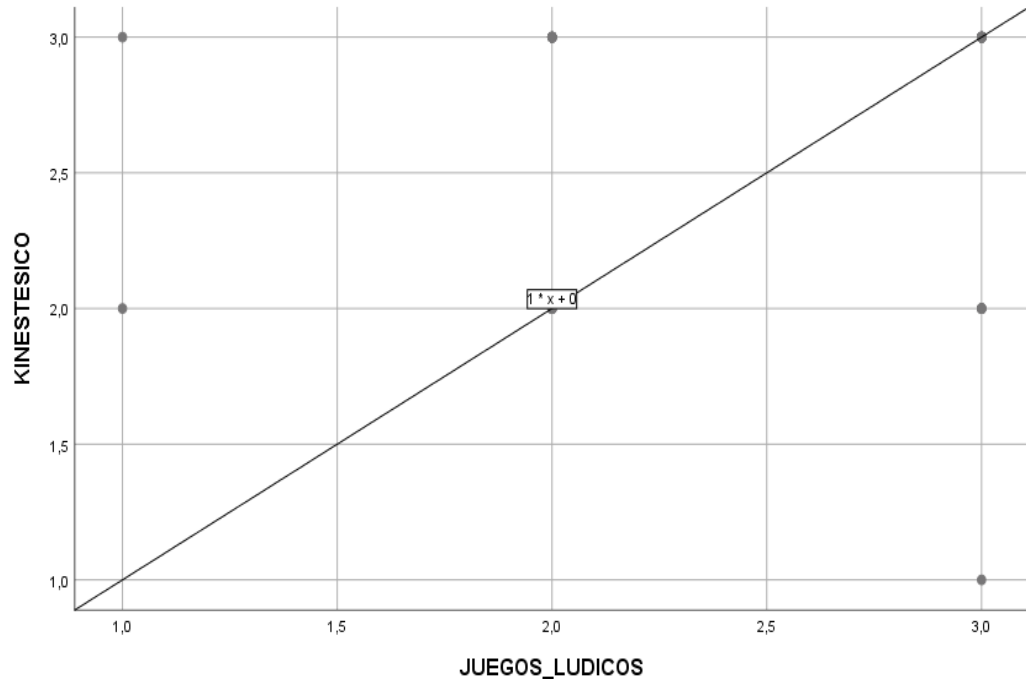
De acuerdo a los resultados obtenidos  $1,724 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,786$ ; es así que no existe una conexión positiva entre las dos variables en el aprendizaje kinestésico del inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

### **Interpretación Rho de Spearman**

Según análisis realizado la conexión de Spearman es de  $0,075$ , lo cual representa una conexión positiva muy baja entre las dos variables en el aprendizaje kinestésico del inglés.

**Figura 23**

*Diagrama de dispersión Juegos Lúdicos vs Estilos de aprendizaje kinestésico del idioma inglés*



En consecuencia, se verifica que hay conexión positiva muy baja entre las dos variables en el aprendizaje kinestésico inglés en los escolares del primero grado de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos.

#### **4.5. DISCUSIÓN**

Se tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022. se evidencia que de acuerdo a los resultados obtenidos  $7,486 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,112$ ; es así que no existe una conexión positiva de las dos variables para el aprendizaje del idioma inglés en los escolares del 1° de la I. E. S. “Sagrado



Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, lo cual coincide con la investigación Vasquez *et al.* (2018), con su tesis titulado “Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015”, nos evidencia que los diferentes juegos didácticos guardan relación directamente y significativamente con el aprendizaje en relación a las habilidades orales de la lengua del inglés en los estudiantes, los juego lúdico no se relacionan significativamente con los estilos de aprendizaje del idioma inglés reflejando una percepción negativa tanto para los estudiantes así como para los docentes cumpliendo con su papel de facilitador para el aprendizaje de la segunda lengua, los distintos juegos lúdicos deben ser seleccionados y después aplicados en función a los contenidos que se desarrollaran para la eficacia del aprendizaje del inglés.

En relación al primer objetivo específico que es determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, de acuerdo a los resultados obtenidos  $2,759 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,599$ ; es así que no existe una relación positiva entre las dos variables en el aprendizaje visual del idioma inglés en alumnos del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos. Esta conclusión está relacionada con la investigación de Arias & Castiblanco (2015), titulado “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés. 2015”, nos evidencia que el juego ayuda a fortalecer los valores personales, produce comodidad, felicidad, entusiasmo y alegría puesto que estimula a cada uno de los



escolares ya que a través de la observación ayuda a que el estudiante aprenda más en cada sesión de clases el léxico del idioma del inglés y así mejorar su oralidad.

En relación con el segundo objetivo específico que es determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje auditivo del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, de acuerdo a los resultados obtenidos  $7,806 < 9,49$ , se deduce que se rechaza hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se acepta hipótesis nula ( $H_o$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,099$ ; es así que no existe una conexión positiva entre las dos variables en el aprendizaje auditivo del idioma inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos. Esta conclusión está relacionada con la investigación de Arellano (2018), que titula “Las Estrategias lúdicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa, Chorrillos”, nos evidencia que a través de la audición y observación existe relación entre las estrategias lúdicas, los juegos lingüísticos y los juegos populares en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes.

En relación al tercer objetivo específico que es determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje kinestésico del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos – 2022, de acuerdo a los resultados obtenidos  $1,724 < 9,49$ , se deduce que se acepta la hipótesis nula ( $H_o$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), además de considerar que el valor de  $p = 0,786$ ; es así que no existe una conexión positiva entre las dos variables en el aprendizaje kinestésico del inglés en los escolares del primero de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos, esta conclusión está relacionada con la investigación de Saavedra (2019), 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” nos evidencia que, la relación que se da entre los juegos lúdicos como estrategia en el aprendizaje de la lengua del inglés en los estudiantes, se evidencia que los estudiantes aprenden de los movimientos que se emplean a través de los juegos lúdicos y en relación al objetivo que se ha planteado posee resultados óptimos en ambas variables.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Los juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la I. E. S. “Sagrado Corazón de Jesús” de Usicayos - 2022.; en los resultados presenta que el 88,2% de los estudiantes hacen un buen uso de los juegos lúdicos y hacen un nivel bueno en el uso de los estilos de aprendizaje del idioma inglés; el 42,9% hacen un regular uso de los juegos lúdicos, y hacen un regular uso de los estilos de aprendizaje y por último el 0% de los encuestado evidenció el mal uso de los juegos lúdicos, y un mal uso de los estilos de aprendizaje del inglés y tomando en cuenta la correlación de Spearman de 0,218 que representan una correlación positiva baja, es decir que en relación al objetivo general que si existe relación entre las dos variables, se puede concluir que los juegos lúdicos, ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje del idioma inglés.

**SEGUNDA:** La interacción de los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual, se concluye según la correlación de Spearman de 0,036 representan ésta una correlación positiva muy baja entre las dos variables que son los juegos lúdicos y estilos de aprendizaje es decir que en relación al primer objetivo específico que si existe relación entre las dos variables, se puede concluir que los que hay una conexión positiva muy baja entre las dos variables en el aprendizaje del idioma inglés.

**TERCERA:** La interacción de juegos lúdicos y estilos de aprendizaje auditivo, se concluye según la correlación de Spearman de 0,265 representan ésta una





correlación positiva baja en entre las dos variables: los juegos lúdicos y estilos de aprendizaje, es decir que en relación al segundo objetivo específico que, si existe relación entre las dos variables, se puede concluir que los que hay una conexión positiva baja entre las dos variables en el aprendizaje auditivo del idioma inglés.

**CUARTA:** La interacción de los juegos lúdicos y estilos de aprendizaje kinestésico, se concluye que según la correlación de Spearman de 0,075 representan ésta una correlación positiva muy baja entre las variables: juegos lúdicos y estilos de aprendizaje, es decir que en relación al tercer objetivo específico que, si existe relación entre las dos variables, se puede concluir que los que hay una conexión positiva muy baja entre las dos variables en el aprendizaje kinestésico del idioma inglés.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Los docentes de inglés de la institución deben capacitarse para el manejo de juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del inglés para así emplearlo en las sesiones de clases, para así poder desarrollar la expresión oral, comprensión oral para que así los estudiantes aprendan el idioma inglés.

**SEGUNDA:** La UGEL debe de gestionar para contratar especialistas para la capacitación de los docentes para la enseñanza del inglés, así como también se debe poner más interés a esta área ya que abre muchas oportunidades de trabajo y estudio en otros países en donde se habla el idioma inglés.

**TERCERA:** En las instituciones del ámbito rural y periférico debe de tenerse más importancia en relación a la enseñanza de idioma inglés hacer que los alumnos aprendan para su libre desenvolvimiento en otras ciudades y países, así se le abra más oportunidades de estudio y trabajo.

**CUARTA:** En las universidades y institutos en donde se forman futuros profesionales de la educación en su currículo debe de implementarse con más énfasis la enseñanza del idioma inglés, así como también enseñarles estrategias y metodologías de enseñanza de inglés.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abizanda, D., Castelli T. y Busquets F. (2004) Creación de actividades en educación con JClíc. Recuperado el 25 de julio del 2017, desde: <http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/index.htm> .
- Albert, J. S. C. (2005). El papel de los estilos de aprendizaje en la personalización de la enseñanza del inglés con fines específicos. *Encuentro*, 15, 14.
- Alcazar, A. (2009). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5, 1-8.
- Alsina, Díaz, Giráldez e Ibarretxe (Ed.). (2009). 10 ideas claves. El aprendizaje creativo. Barcelona, España: Editorial Grao.
- Arellano Aguirre, E. R. (2018). Las estrategias lúdicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa, Chorrillos.
- Arellano, J., Chipana, V., & Pumarrumi, K. (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 Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Arias Toca, M. F., & Castiblanco López, D. I. (2015). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en Inglés.
- Badia, D. & Vilà, M. (7ma ed.). (2000). *Juegos de expresión oral y escrita*. Barcelona, España: Editorial Grao.
- Batllori, J. (Ed.). (2014) *Gimnasia mental para mayores: 101 juegos para mejorar y reforzar la memoria y la atención*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Campos, J., Palomino J., E. Gonzales, J. & Zecenarro (Ed.). (2006). *Introducción a la psicología del aprendizaje*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.



- Carbajal Chamorro, E. V. (2020). juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la IE Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco–2016.
- Geldres, B. (2015). Estilos de Aprendizaje y Nivel del Logro de Aprendizaje de los alumnos del 5° de secundaria de la Institución Educativa “Emilio Soyer Caveró”- año 2015 (Doctoral dissertation, Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú).
- Hernandez, A., & Cardona, A. (2008). Estilos y Estrategias de Aprendizaje en el rendimiento académico de los alumnos del área de Inglés de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Universidad de La Salle. Bogotá: sn.
- Huaman Barriga, V. M. (2019). Estrategias lúdicas en la producción de textos escritos del idioma inglés en los estudiantes del 1° de secundaria de la IE glorioso Héroes del Cenepa en la jornada escolar completa del Anexo San Isidro, La Joya, Arequipa, 2017.
- Loret de Mola Garay, J. E. (2011). Estilos y estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Peruana 'Los Andes' de Huancayo-Perú. Revista de estilos de aprendizaje.
- Macedo, M. O. A. (2009). tesis que para obtener el título de licenciada en educación (doctoral dissertation, Universidad Pedagógica Nacional).
- Marín Gracia, M. D. L. Á. (2002). La investigación sobre diagnóstico de los estilos de aprendizaje en la enseñanza superior. RIE: revista de investigación educativa.
- Mendoza Apaza, G. E. (2018). Los estilos de aprendizaje y su relación con la comprensión de lectura en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la IE. N° 1199 Mariscal Ramón Castilla de Chaclacayo, 2018.
- Mollehuanca Santa Cruz, J. A. La estrategia estructural para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora en idioma inglés en los educandos del cuarto grado de Educación Básica Alternativa de la IE Amauta-Cusco, 2014.
- Pastor Lozano, A. (2014). El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés.



- Pitalua Guerrero, F. Y., & Tasamá Ramírez, A. (2022). El dado colorido: un juego para la enseñanza de valores morales y éticos como propuesta pedagógica-educativa, en los niños del jardín taller pedagógico infantil mis pequeños exploradores de bonanza primavera, Jamundí, valle del cauca, Colombia, 2022.
- Puig, I. (Ed.). (2007). Juegos para pensar. Barcelona, España: Editorial Octaedro.
- Revilla, D. (1998). "Estilos de aprendizaje", Temas de Educación, Segundo Seminario Virtual del Dep. de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad y Departamento de Educación.
- Rodríguez, M., Saldaña, H., & Ushiñahua, R. (2017). Estilos y logros de aprendizaje en la asignatura de inglés de las estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Primario Secundario de Menores Sagrado Corazón, Iquitos-2015 (Doctoral dissertation, Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Iquitos).
- Rojas, E., & Ramírez, Y. (2011). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del Inglés en el grado primero de educación básica primaria. Trabajo de grado). Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad de la Amazonia. Florencia, Caquetá (Colombia).
- Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Revista de formación e innovación educativa universitaria, 6(3), 169-185.
- Saavedra Rueda, S. S. (2020). Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa Agropecuario, Pucallpa-2019.
- Vasquez Figueroa, L. D., Sicha Aldazabal, E. S., & Taboada Cutipa, C. E. (2018). Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 César Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015.



Vásquez Ruiz, G. E., & Llontop Hidalgo, J. C. (2015). Los estilos de aprendizaje y su relación con la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

## ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

IDEA	PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIÓN	HIPÓTESIS	ESCALA	INSTRUMENTO
Los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022.	<b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022?	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022.	Juegos lúdicos	Juegos de observación y memoria.  Juegos con palabras	<b>Hipótesis general:</b> La relación entre los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022, es positiva.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2	Cuestionario
Los juegos lúdicos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022.	<b>PROBLEMA ESPECÍFICOS:</b> 1. ¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos con el estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> 1. Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de Uscayos - 2022. 2. Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y	Estilos del aprendizaje del idioma inglés	Visual	<b>Hipótesis específicas:</b> 1. La relación entre los juegos lúdicos y el estilo de aprendizaje visual del inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Sagrado Corazón de Jesú” de	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2	Cuestionario







**ANEXO 2.** Instrumentos de recolección de datos

<b>CUESTIONARIO 1</b>
<p>INDICACIONES: Lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con una (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.</p>

Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:

<b>NUNCA = 0</b>	<b>A VECES = 1</b>	<b>SIEMPRE = 2</b>
------------------	--------------------	--------------------

N°	ÍTEMS	0	1	2
1	Me gusta memorizar todas las imágenes			
2	Puedo relacionar dos imágenes iguales			
3	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.			
4	Puedo recordar, adivinar o describir objetos e imágenes en inglés mediante un juego.			
5	Se me es más fácil adivinar las palabras por medio de mímicas.			
6	Se me es más fácil recordar palabras por medio de mímicas			
7	Me gusta los juegos que requieren razonamiento.			



8	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.			
9	Me ayuda en el vocabulario del inglés recordar el significado de las imágenes			
10	Mejoro mi pronunciación contestando preguntas y adivinanzas en inglés.			
11	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés			
12	En las clases de inglés el profesor realiza actividades de crucigrama.			
13	Relaciono con facilidad las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras			
14	Mejoro mi pronunciamiento nombrando las palabras en la sopa de letras			
15	El profesor de inglés realiza actividades y/o juegos como resolver sopa de letras.			

**Gracias por su participación.**



## CUESTIONARIO 2

INDICACIONES: Lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con una (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.

Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:

<b>NUNCA = 0</b>	<b>A VECES = 1</b>	<b>SIEMPRE = 2</b>
------------------	--------------------	--------------------

N°	ÍTEMS	0	1	2
1	Observo detenidamente todo lo que muestra el profesor.			
2	Escucho con atención cada vez que el profesor habla.			
3	Organizo mis ideas con los que me enseñaron.			
4	Aprendo más cuando el profesor nos muestra ejemplos			
5	Aprendo cuando el profesor modera su voz.			
6	Asimilo la información que me dan.			
7	Cuando me dan trabajos en clases me guio de los ejemplos dados por el profesor			
8	Respeto las opiniones de mis compañeros			



9	Me gusta que me ayuden cuando no entiendo			
10	Practico después de cada clase.			
11	Pongo en práctica recomendación que me dan.			
12	Memorizo con falibilidad cada actividad que hago.			

**Gracias por su participación.**



**ANEXO 3. Constancia de validación de instrumentos**

**CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE  
DATOS**

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Quien suscribe, M.Sc. Jesús Darío Quispe Espinoza documento de identidad N° 01535064, de profesión Licenciado en Educ. Secund con grado de Magister, ejerciendo actualmente como Docente en la institución Educativa Secundario San Jerónimo Asillo

Por medio de la presente hago constar que ha revisado con fines de validación el instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación en el PROYECTO describir el grado, nivel, institución o en su defecto datos de la muestra de investigación.

Los Juegos Lúdicos en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes del Primer Grado de la I.E.S. Cesar Vallejo Mendoza de UPina - Carabaya 2022  
Luego de hacer observaciones pertinentes, puede formular las siguientes apreciaciones

Fecha: 07-05-2022

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

I.E.S. SAN JERÓNIMO ASILLO  
  
Prof. Jesús Darío Quispe Espinoza  
ESP. CC. NN. FISICA - QUIMICA  
01535064

**CUESTIONARIO**

CUESTIONARIO				
<b>INDICACIONES:</b> lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con un (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.				
Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:				
NUNCA = 0	A VECES = 1	SIEMPRE = 2		
N°	ÍTEM	0	1	2
1	Me gusta memorizarme todas las imágenes		X	
2	Puedes relacionar dos imágenes iguales		X	
3	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.	X		
4	Puedo recordar, adivinar o describir objetos e imágenes en inglés mediante un juego.		X	
5	Se me es más fácil adivinar las palabras por medio de mímicas.	X		
6	Se me es más fácil recordar palabras por medio de mímicas		X	
7	Me gusta los juegos que requieren razonamiento.		X	
8	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.		X	
9	Me ayuda en el vocabulario del inglés recordar el significado de las imágenes	X		
10	Mejoro mi pronunciación contestando preguntas y adivinanzas en inglés.	X		
11	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés		X	
12	En las clases de inglés el profesor realiza actividades de crucigramas.		X	
13	Relaciono con facilidad las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras		X	
14	Mejoro mi pronunciación nombrando las palabras en la sopa de letras		X	
15	El profesor de inglés realiza actividades y/o juegos como resolver sopa de letras.		X	

Gracias por su participación.

**CUESTIONARIO**

CUESTIONARIO				
<b>INDICACIONES:</b> lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con un (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.				
Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:				
NUNCA = 0	A VECES = 1	SIEMPRE = 2		
N°	ÍTEM	0	1	2
1	Me gusta memorizarme todas las imágenes		X	
2	Puedes relacionar dos imágenes iguales		X	
3	Participo en juegos que impliquen memorizar palabras.	X		
4	Puedo recordar, adivinar o describir objetos e imágenes en inglés mediante un juego.		X	
5	Se me es más fácil adivinar las palabras por medio de mímicas.	X		
6	Se me es más fácil recordar palabras por medio de mímicas		X	
7	Me gusta los juegos que requieren razonamiento.		X	
8	Reconozco el significado de las palabras jugando dominó.		X	
9	Me ayuda en el vocabulario del inglés recordar el significado de las imágenes	X		
10	Mejoro mi pronunciación contestando preguntas y adivinanzas en inglés.	X		
11	Utilizo crucigramas para mejorar mi vocabulario en inglés		X	
12	En las clases de inglés el profesor realiza actividades de crucigramas.		X	
13	Relaciono con facilidad las imágenes con sus significados mediante el juego de sopa de letras		X	
14	Mejoro mi pronunciación nombrando las palabras en la sopa de letras		X	
15	El profesor de inglés realiza actividades y/o juegos como resolver sopa de letras.		X	

Gracias por su participación.

Anexo N° 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**CUESTIONARIO**

CUESTIONARIO				
<b>INDICACIONES:</b> lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con un (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.				
Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:				
NUNCA = 0	A VECES = 1	SIEMPRE = 2		
N°	ÍTEM	0	1	2
1	Observo detenidamente todo lo que muestra el profesor.		X	
2	Escucho con atención cada vez que el profesor habla.		X	
3	Organizo mis ideas con los que me enseñaron.	X		
4	Aprendo más cuando el profesor nos muestra ejemplos		X	
5	Aprendo cuando el profesor muestra su voz.	X		
6	Asimilo la información que me dan.		X	
7	Cuando me dan trabajos en clases me gusta de los ejemplos dados por el profesor		X	
8	Busco las opiniones de mis compañeros		X	
9	Me gusta que me ayuden cuando no entiendo	X		
10	Practico después de cada clase.		X	
11	Busco en práctica recomendación que me dan.		X	
12	Memorizo con facilidad cada actividad que hago.		X	

Gracias por su participación.

Anexo N° 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**CUESTIONARIO**

CUESTIONARIO				
<b>INDICACIONES:</b> lee atentamente cada uno de los cuadros y posteriormente marque con un (x) uno de las cinco alternativas, la que es más apropiado según su parecer seleccionando el número (del 0 al 2) que corresponde a la respuesta buenas o malas, asegúrate de responder todas.				
Para cada ítem se considere la escala de 0 a 2 donde:				
NUNCA = 0	A VECES = 1	SIEMPRE = 2		
N°	ÍTEM	0	1	2
1	Observo detenidamente todo lo que muestra el profesor.		X	
2	Escucho con atención cada vez que el profesor habla.		X	
3	Organizo mis ideas con los que me enseñaron.	X		
4	Aprendo más cuando el profesor nos muestra ejemplos		X	
5	Aprendo cuando el profesor muestra su voz.	X		
6	Asimilo la información que me dan.		X	
7	Cuando me dan trabajos en clases me gusta de los ejemplos dados por el profesor		X	
8	Busco las opiniones de mis compañeros		X	
9	Me gusta que me ayuden cuando no entiendo	X		
10	Practico después de cada clase.		X	
11	Busco en práctica recomendación que me dan.		X	
12	Memorizo con facilidad cada actividad que hago.		X	

Gracias por su participación.



#### ANEXO 4. Panel fotográfico









## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informe (Experto): Humberto Mamani Coaquira
- 1.2. Grado Académico: Doctor en Ciencias de la Educación
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.5. Cargo de desempeño: Docente Universitario
- 1.6. Denominado del instrumento: Cuestionario
- 1.7. Autor del instrumento: Metodio Froilan Quispe Espinoza

### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS SOBRE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				x	
2. OBJETIVIDAD	Están expresadas en conductas observables y medibles					x
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					x
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				x	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				x	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				x	
7. ACTUALIDAD	El tema de investigación es de interés actual					x
8. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de la estrategia de recolección					x
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					16	20
<b>SUMATORIA TOTAL</b>					36	

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa:

3.2. Significa: Favorable

3.3. Opinión

FAVORABLE

x

DEBE MEJORAR

NO FAVORABLE

3.4. Observaciones: Ninguna

  
Humberto Mamani Coaquira  
DOCENTE - UNA - PUNO

Firma



### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Metodio Froilan Quispe Espinoza  
identificado con DNI 01535065 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

Segunda Especialidad en Idioma Extranjera Ingles

, informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado  
 Título Profesional denominado:

"Juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del Primer Grado de la I.E.S. "Sagrado Corazon de Jesus" de Uscayos 2022"  
Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 05 de Junio del 2024

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Metodia Froidan Quispe Espinoza  
identificado con DNI 01535065 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Segunda Especialidad idioma extranjero Ingles.

, informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación para la obtención de  Grado

Título Profesional denominado:

" Juegos lúdicos y estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Primer Grado de la I.E.G. "Sagrado Corazón Jesús" Uscaycos - 201

" Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 05 de Junio del 2024

  
FIRMA (obligatoria)



Huella