

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTADO ACADEMICO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO EDUCACION SECUNDARIA**



**ACTIVIDADES LÚDICAS EN HABILIDADES
COGNITIVAS DEL IDIOMA INGLÉS, EN
ESTUDIANTES INSTITUCION EDUCATIVA LA
LIBERTAD 2018**

Tesis para obtener el título Profesional de Licenciada en Educación
Secundaria en la Especialidad de Idiomas con Mención en
Inglés-Francés.

Autora:

García Durand, Violeta Joyce

Asesor

Mercedes Sánchez Lora

Código ORCID: 0000-0001-6024-8559

Chimbote - Perú

2019

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Actividades lúdicas en habilidades cognitivas
Especialidad	Idiomas - Ingles

Keyword:

Topic	Playful activities and cognitive abilities
Speciality	Languages - English

Líneas de investigación:

O C D E

Líneas de investigación	Área	Sub área	Disciplina
Enseñanza Ingles-Francés	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

2. TITULO

**Actividades Lúdicas en Habilidades cognitivas del Idioma Ingles en
Estudiantes Institución Educativa La Libertad 2018**

**Playful Activities in cognitive Ability of the English language, in students
Education Institution La Libertad 2018**

3. RESUMEN:

Con la presente investigación se ha mostrado que las actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, en la capacidad académica en los alumnos del primer año de la I.E La libertad. Tiene el propósito de mejorar las habilidades cognitivas, aplicando el tipo de investigación aplicada experimental, con pre y post, con un instrumento de escala valorativa y se trabajó con una población de 01 aula de 23 estudiantes y con una muestra de dos grupos uno que es del grupo experimental que consta de 23 estudiantes y del grupo control que consta también de 23 estudiantes. lo que permite que las lúdicas mejoran grandiosamente el conocimiento en el inglés en alumnos de primer año de secundaria de la I.E La Libertad - Chimbote. Con estos resultados se acepta la hipótesis de investigación.

4. ABSTRAC

With the present investigation it has been shown that the playful activities in cognitive abilities of the English language, in the academic capacity in the students of the first year of the I.E La Libertad. It has the purpose of improving cognitive skills, applying the type of experimental applied research, with pre and post, with a rating scale instrument and it was worked with a population of 01 classrooms of 23 students and with a sample of two groups, one that is of the experimental group that consists of 23 students and of the control group that also consists of 23 students. which allows playful activities to significantly improve learning in English in first-year high school students from the I.E La Libertad - Chimbote. With these results, the research hypothesis is accepted.

5. INTRODUCCION

La presente investigación está relacionada con actividades lúdicas para mejorar las habilidades cognitivas en la enseñanza del inglés.

El inicio escolar en los estudiantes, es el momento donde viven sus experiencias es en esta edad, donde desarrollan sus capacidades. facilitarle al alumno un lugar adecuado y rico en estímulos, ayudara desenvolverse en sus habilidades propias de un aprendizaje.

La muestra de la investigación tiene como propósito fundamental mostrar herramientas de estímulo para mejorar el estudio del inglés, donde cada una de las actividades estará encaminada al incremento de conocimientos. Este tipo de herramientas serán consideradas como actividades lúdicas, dentro de ellas encontramos a los juegos que, estimulan las aptitudes cognitivas en los estudiantes y los cuales se pueden integrar de manera práctica y eficaz dentro de la inclusión del idioma inglés.

Se conoce hoy en estos tiempos que el uso del idioma inglés se ha apropiado de una gran necesidad como base fundamental para podernos comunicar con otras personas de otros lugares, sabiendo que estamos en un contexto competitivo en el que vivimos, por tal razón la enseñanza y la práctica de este, nos ayudara a mejorar nuestra formación académica y personal, razón que se debe empezar desde los inicios de la carrera estudiantil, es aquí donde se empieza a dar forma de una manera íntegra sólida en los jóvenes en todos sus facetas. Por lo tanto, debemos añadir que, si obtenemos un exitoso avance estudiantil, también obtendremos un futuro personal encantador. Pues de esta manera doy a saber mi proyecto de investigación, al cual manifiesto el valor de los lúdicos en el idioma ingles en write, speak, Read y listen para manifestar nuestras ideas, emociones,

etc. La actividad lúdica nos ayudara desarrollar mejor la parte cognitiva de los aprendizajes del idioma inglés se sabe que la educación es el instrumento para desenvolverse, cuando iniciamos una segunda lengua, que mejor manera de poder motivarlo estos nuevos aprendizajes de manera entretenida y divertida atreves del juego, sobre todo cuando se interactúa con jóvenes estudiantes, quienes buscan aprender y ven al docente como un mentor amistoso.

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes.

Considero que el investigador (Paz Ruiz, 2016)). al poder aplicar las técnicas lúdicas creativa arriban a las conclusiones que se realizó en una manera positiva la I.E Educativa; esta técnica que se utilizó fue de forma natural, no requiriendo de muchos recursos físicos, sin embargo, requería de mucho conocimiento de tal manera; el manejo de las técnicas antes nombradas se manifestó de manera extraordinaria en docentes y alumnos; adquiriendo la intervención de los juegos obteniendo un mejor aprendizaje.

(Baez, 2015) con su tesis su aprendizaje como lúdicas en las matemáticas con alumnos. Por lo siguiente considera a la lúdica como un instrumento de importancia para poder desarrollar mejor sus aprendizajes en los estudiantes en el área de las matemáticas, las lúdicas dará oportunidad a poder desarrollar sus habilidades y creatividad mediante el juego.

(Consuelo, 2010) expone sobre la lúdica como insumo en el adiestramiento del idioma ingles en el 1º grado el propósito del proyecto es dar a conocer

a una propuesta pedagógica fundamentada en estrategias lúdicas para el conocimiento del idioma inglés en pupilos de primaria.

(Ballesteros, 2014) se dice que la actividad lúdica forma parte de un progresivo avance en los aprendizajes ya que el juego es lo fundamental en entorno al aprendizaje que dice Vygotsky que mantiene que los educandos se desenvuelvan en su aprendizaje a través de la interacción; haciéndose mostrar dentro del círculo social.

(Rodríguez, 2015) se sabe que lúdica es inmenso y a la vez complejo, pues proviene de un gran deseo de la persona, de hablar, sentir, dialogar y muestra en las personas una variedad de sensaciones que nos llevan hacia la diversión, que nos hace estar feliz, reír, gritar y también llorar embargando en una variedad de sensaciones. (p.26)

(Núñez, 2002) se dice de la lúdica bien realizada e entendida obtendrá un alcance estable afirmativo en el desarrollo de su enseñanza en tanto a su capacidad, creación análisis, en su enlace de valores, y unión, obteniendo la estabilidad en los alumnos en la enseñanza de inicio (p.8).

Por lo tanto, el maestro es quien cumplirá un papel de mucha ayuda para estudiantes ya que la lúdica será desarrollada en sus diferentes gamas de roles y contenidos de temas de estudio, para obtener un aprendizaje significativo, donde el estudiante obtendrá una enseñanza sistemática y apropiada a su edad.

5.1.2 Fundamentación científica

5.1.2.1 Actividades Lúdicas

Entonces las actividades lúdicas es un aglomerado de una variedad de acciones creadas para facilitar un aprendizaje entorno al alumno, inmerso a ello es la forma más práctica y creativa para poder facilitar un logro cognitivo. Los seres humanos estamos en un constantes aprendizaje e interactuamos todos los días y es ahí donde se muestra la manera divertida para poder aprender algo que sea significativo en nuestro vivir diario que es mediante el juego.

El concepto de lúdicas el origen de lúdico en latín “*Ludus*” que significa juegos. Lúdico está enlazado a juegos, a la diversión. La lúdica se comprende como una competencia en el desarrollo de las personas. Por este motivo la lúdica induce al avance psico-social, señalando valores, puede encaminar a los hallazgos en conocimiento, cercando series de rutinas que acompañan el deleite, alegría, creatividad y la sabiduría.

➤ **En esta aportación de los autores como Jiménez (2002):** Se puede observar que la lúdica es algo innato del ser humano, que nace de una necesidad, donde se descubre una variedad de actividades que dan placer, alegría, diversión dando a conocer la parte creativa del individuo juntamente con lo cognitivo.

(Sheines, 2000) entender la parte biológica se comprende que un niño cuando está en el vientre desarrolla métodos didácticos lúdicos concernientes que nos accedan un progreso apropiado de su totalidad es ahí que el profesor considera que todo lo que se concierne al niño desde su fecundación, entorno lo colectivo, educativo lo hace propio del él. Cada menor es un mundo necesita de técnicas

metodológicas, diseños para adquirir de forma fascinante en su estudio por lo que se hace colaborador de sus adquiridos conocimientos. (p. 14).

➤ **Lúdicas en habilidades cognitivas**

La lúdica cognitiva está basada por el juego es donde refuerza la identidad, aumenta la autoestima, estimula el interés y la curiosidad, enriquece la comunicación.

por razón se dice que el conocimiento dispuesto al lúdico al desarrollo cognitivo se ha sometido estudios para investigar su alcance y desarrollo cognitivos a largo plazo del conocimiento sometidos al juego que realizan destrezas mentales.

(Gonzales, 2000)“el inicio intelectual hace posible que al fin usar el lenguaje como herramienta del pensamiento se necesita mucho tiempo preparar” (p.23)

Por lo tanto, se requiere de tiempo el proceso de enseñanza para su formación intelectual de manera instruida para su mejor concepción aprovechando su talento desarrollado del cerebro del individuo.

➤ **Actividades lúdicas y aprendizaje**

El desarrollo del aprendizaje influye conocimiento habilidades creativas actitudes y valores mediante el estudio, la experiencia o enseñanza. Según (Zabalsa, 1991) se dice que “el aprendizaje seda principalmente en 3 dimensiones: tarea del alumno, tarea de los docentes y constructor teórico, sobre el aprendizaje (p.174)

El aprendizaje a desarrollado a los seres humanos a poder obtener logros en cierta individualización en su contextúo mediante la obligación de estudiar es lograr, detallar y entender la comunicación de lo visible y poderla adherirla nuestras propias realidades. Al saber tenemos que cambiar nuestras actitudes y mostrar nuevos aprendizajes en las experiencia actual y futura también.

➤ **Definición de Juegos**

Los juegos son aquellas actividades creativas y divertidas que son realizadas por todos los seres humanos con el propósito de gozarse y disfrutar en el debido momento.

En estos últimos tiempos los juegos han sido una gran influencia en el aprendizaje para muchos niveles de grado en los estudiantes, el cual ha cumplido un gran papel en rol del alumno en cuanto a la manera de enseñar sea más divertida y dinámica para ellos.

1. Es hacer una actividad o hacer una cosa, por lo general ejercitando alguna capacidad o destreza, con la razón de divertirse o entretenerse.
2. Se puede ver los juegos mediante equipos o de pares, sometidos a reglas jugar al soccer, o al domino todo esto con el fin de entretenerse y divertirse.
3. Los juegos también pueden ser actividades mentales o físicas por ejemplo los juegos de ajedrez naipes billar y soccer

B. Aportaciones de diferentes autores sobre el juego

Se ha llegado algunas conclusiones de algunos investigadores y autores sobre los juegos, que el aprendizaje es muy provechoso cuando se utiliza los juegos en el aprendizaje.

se puede entender que el juego es voluntario y es libre. Una de sus elementos del juego son: entretenido, espontáneo, instintivo, empeñoso, ingenioso, fantasioso, etc., sus errores, ni fracasos y los varían porque se cansan y aburren rápidamente de la misma actividad.

Los análisis que dan algunos teóricos, todos señalan con precisiones en la importancia del juego respecto pedagógico, psicológico, social del individuo.

Parlebas (1998) Los lúdicos toman un rol de emitir cultura y conllevan al alumno en su entorno formativo en donde se mueve. Esto es bueno ya que, en el contexto cultural, se rigen la manera de mostrar, razonar, etc. Por la que decimos que los juegos son un nexo que nos ayuda como guía de acuarse en la que el niño se mueve. (p.114)

Se concluye que el juego desarrolla la imaginación creativa total y genera mejor desarrollo cognitivo en sus actividades escolares, paralelamente el escolar va adquiriendo hábitos con valores como la cooperación dentro del grupo todas ellas ligadas al juego.

C.TIPOS DE JUEGOS

Los juegos populares

Los juegos populares están sometidos a las diferentes actividades de un lugar, y al avance del tiempo se ha ido llevando de padres a hijos. Estos juegos se dieron de una necesidad que tiene el hombre de divertirse, tal es así que se trata de dinamismo espontaneo, imaginativas y muy motivadoras.

Durante los años, algunos se han ido transformando en un sostén de apoyo muy necesario dentro de nuestras actividades de aula, tal es así la para desarrollar las distintas capacidades físicas y también se ha dado como de utilidad de base para otros deportes y juegos. El juego popular nos sirve como herramienta educativa en las diversas materias algunos de estos juegos son:

- Las escondidas
- El juego de las sillas
- La gallinita ciega
- Saltando la soga

Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son los juegos típicos de un país, que no necesitan la intervención de los juguetes de mucha tecnología complicada, en los juegos tradicionales solo se emplea su propio cuerpo como recurso y también el entorno natural. Su finalidad podría ser variable y se puede hacer en la manera personal

o grupal, por lo general se basa en la colaboración de varios participantes; sus reglas son sencillas, por ejemplo:

- Las adivinanzas
- El trompo
- Saltando la soga
- El yoyo etc.

Juegos en pubescentes

Los pubescentes es una etapa evolutiva donde se desarrolla cambio físico y emocionales, el periodo esta entre 10 y los 19 años de edad, está dividida en la adolescencia inicial entre 10 u 11 años hasta los 19 años. En esta etapa de la vida el adolescente experimenta un abandono por su identidad y el rol infantil y va mostrando un carácter desafiante ante los adultos, es lo más común en los adolescentes entran en crisis de identidad, porque más adelante enfrentaran a la etapa de adultez.

¿Cuáles son los juegos que despiertan más interés en esta etapa?

Hoy en estos tiempos la tecnología despierta el interés a los jóvenes como (video juegos, consolas, tabletas, Smartphone). En cada espacio hay más lugares donde encontramos los lugares de las redes sociales el cual se muestran los juegos tecnológicos:

- Son todos los juegos como: damas, mus, ajedrez, parchís, Juegos de estrategia e ingenio
- El Cubo de Rubik es el ejemplo más representativo.
- Apalabrados divertidísimo juego de palabras combinando letras. Pueden jugar contra sus amigos o contra oponentes aleatorios.

- Dictionary: adivinar palabras a través del dibujo

D.CLASIFICACION DE JUEGOS

Los juegos se seleccionan en 100 juegos lúdicos, en niveles: inicio, intermedio y avanzado, el cual están distribuidos en subniveles, según el marco europeo están en la siguiente escala:

Fase inicial	Fase proceso	Fase lograda
Fase bajo (A1)	Proceso bajo (B1)	Logro bajo (C1)
Inicial alto (A2)	Proceso alto (B2)	Logro alto (C2)

- Todos los juegos se seleccionan por temas (habilidades, vocabulario, gramática), de forma que el maestro ubique los juegos que le ayuden para ejercitar una forma específica, un vocabulario apropiado u otros aspectos del inglés.

5.1.2.2 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son aptitudes del ser humano que están relacionadas con el procesamiento de la información, el cual la **memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el pensamiento analógico** son partes de ella. Ellas focalizan comunican rápidamente reúnen, analiza, comprenden y guarda información en la memoria para luego recuperarla y utilizarla. Son las siguientes:

- ❖ Atención: mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos.
- ❖ Comprensión: facilidad para percibir las cosas y tener una idea clara de ellas.

- ❖ Elaboración: es el proceso de trabajo, construcción, y preparación de materiales u objetos para transformarlas.
- ❖ Memorización: es un conjunto de imágenes de hechos que quedan grabadas de situaciones pasadas.

(Valera, 1989) se sostiene que las capacidades cognitivas, de manera que son aptitudes e implica en, introducimos analizar el pensamiento, como proceso o sistemas de procesos complejos que embargan incitación de estímulos, hasta su acopio en memoria y su consecutiva utilización, en su cambio y su nexos con el habla; emprende el estudio de la inteligencia y su desarrollo, como instrumento básico al pensamiento; en donde enfatiza el estudio el aprendizaje como algo cambiante y prolongadamente establece un comportamiento producido por la experiencia.

En este caso, las habilidades o estrategias se muestran una manera general, aunque se les indica un rol determinado, siendo así fácil de detectar tanto macro habilidades o macro estrategias, habilidades ejecutivas, etc. Las habilidades cognitivas son conocidas como operaciones y medios que se puede utilizar el alumno para lograr, retener y recuperar diferentes muestras de entendimiento y realización.

(Spielberger, 1979) a diferencia de Rigney, se considera estrategia de aprendizaje, pues se considera las estrategias de tipo afectivo y motor, así también las estrategias cognitivas; si bien es cierto que se reconocen tres características elementales de esta gran diversidad terminológica, el acotado acuerdo real respecto a sus conceptos elementales y el estado de arte en que se ubican.

(Perkins, 1985) se entiende que los problemas de especificidad de las habilidades cognitivas, se indica una probabilidad de diferencia en los estilos cognitivos y estrategia; están enlazados a conductas generales del individuo, a la manera de razonar, de percibir, etc. (dependencia/independencia de campo; reflexividad/impulsividad, etc.), tanto las segundas son conductas específicas aplicadas en un momento determinado de un desarrollo.

(Murphy, 1986) un planteamiento de diseño de sistemas de instrucción para mejorar la habilidad de aprender, utilizando como guía la teoría de Gagné, la de Sternberg y la teoría metacognitiva. El estudio de estas teorías se llevó a la conclusión de la mejora de la habilidad para instruirse se requiere el incremento no solo de capacidad de aprendizaje específicas, sino también de un mecanismo de control que pueda acceder a las habilidades de aprendizaje y se puedan combinar cuando sea necesarias.

McCormick (1989) se acerca las habilidades cognitivas en el ámbito del aprendizaje en modo real de transformación de los entornos de laboratorio a las situaciones de la vida real académicas. En este espacio han tomado lugar dos logros:

1. El incremento de prototipos difíciles de pensamiento aprobable como competente; el cual ha podido identificar precisamente las habilidades y estrategias más de interés.
2. Los diseños y elaboración de instrucción de diseños que fomenta una muestra competente, examinando la valoración y la efectividad de adiestramiento en contextos naturales.

5.2 JUSTIFICACION

El objetivo primordial de este diseño investigativo es aportar con el avance y perfeccionamiento del idioma inglés en la Institución Educativa La libertad con el deseo de obtener que los avances educativos sean obtenidos a una posición de calidad aún mejor que el actual.

El motivo de esta investigación está fundamentado en el juego como habilidad de estímulo es de interés, porque la magnitud mental estará más óptima a interiorizar información, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Los resultados que se esperan obtener están direccionados hacia los estudiantes de primer año para que alcancen un nivel de conocimiento superior al actual y mejoren su desenvolvimiento en torno al idioma inglés, siendo éste más eficaz y apropiado, además la Institución Educativa la Libertad replanteará la probabilidad de producir un ámbitos más adecuados para dicho proceso de enseñanza aprendizaje ya que dispondrá de una mayor variedad de herramientas y estrategias metodológicas durante el desarrollo de las actividades.

Al poder adquirir información de los diferentes autores; apporto algunas conclusiones en el avance del aprendizaje es mencionar en los factores psicoafectivo, y sociales educativos. Al grado personal. factores que facilitan o lo dificultan según las situaciones.

- a. Factor biológico (edad y personalidad).
- b. Factor cognitivo (inteligencia, aptitud lingüística)
- c. Factor afectivo (aptitudes y motivaciones).

No tan solamente nos referimos al factor personal, también al entorno en que se desarrollan estos alumnos. (factor con textuales) vemos que ambos grupos de factores destacan en los logros de aprendizajes de la lengua extranjera. Se observa que la edad tiene que ver en aprendizaje de esta lengua que factiblemente seria en la niñez, donde aprenden muy fácilmente el manejo de

la lengua extranjera los niños serán primeros que adquieren más fácilmente una buena fonética y una perfecta pronunciación.

Por otro lado, teniendo en cuenta la personalidad, como docente de aula digo que hay estudiantes comunicativos, aquellos a quienes les gusta hablar, colaboran en todas rutinas de clase que se llevan a cabo, responden a las preguntas es allí donde el docente cuyo objetivo es desarrollar la comunicación oral (**speaking**). Pero por otro lado hay alumnos introvertidos ósea tímidos no sociables son los que dificultan el proceso. No colaboran en las actividades verbales, por lo son, no se realizan las interacciones que puedan facilitar la adquisición de la lengua extranjera. Estos rasgos de personalidades alumnos extrovertidos consiguen mejores resultados en los textos orales(**speaking**)en cambio en los textos escritos (los resultados de los introvertidos (**read and write**) supera en resultados los alumnos extrovertidos.

Se reconoce que hay otra parte propia de la personalidad de los alumnos que es la auto estima, entonces el auto estima perjudica la enseñanza- aprendizaje de la lengua extranjera, así también los factores afectivos como influencia es también de mucha transigencia en la enseñanza aprendizaje en un segundo idioma.

5.3 PROBLEMA

El inicio escolar en los estudiantes, es el momento donde viven sus experiencias es en esta edad, donde desarrollan sus capacidades. facilitarle al alumno un lugar adecuado y rico en estímulos, ayudara desenvolverse en sus habilidades propias de un aprendizaje.

Mi presente investigación tiene como intención principal mostrar herramientas de estímulo para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, donde cada una de las actividades estará encaminada al incremento de sus saberes.

Adoptar el idioma inglés como nuevo idioma es una tarea muy laboriosa que demanda tiempo y esfuerzo, es importante obtener diferentes palabras en nuestro léxico, tener que hablar en otro idioma, es una tarea muy complicada, en tanto que hablamos o escuchamos no podemos analizar el esquema gramatical de las frases, por este motivo debemos estimular nuestras habilidades cognitivas utilizando diferentes estrategias con la finalidad de interiorizar la mayor cantidad posible de comunicación y luego poder procesarla, esto nos dará como resultado estructurar una buena conversación y mejor comunicación.

Dominar el idioma inglés es sentirse afortunado, en cualquier situación donde sea requerido utilizarlo, bien sea en un entorno laboral, personal o social además de tener la posibilidad de conocer diferentes países, culturas o personas hablantes del mismo idioma.

¿Cómo influye, las actividades lúdicas en las habilidades cognitivas en el aprendizaje del inglés, del primer año de la Institución Educativa La Libertad, Chimbote, 2018?

Problema específico

- ¿Qué aplicaciones de actividades lúdicas mejora las habilidades cognitivas en el aprendizaje del inglés?
- ¿Cuál es la relación que hay entre actividades lúdicas en mejora de las habilidades cognitivas del idioma inglés?

LUGAR Y TIEMPO: En la Institución Educativa La libertad –Chimbote, en el mes de junio del 2018.

5.4 CONCEPTUALIZACION Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

5.4.1 Definición conceptual y operacional

A) Definición conceptual

A.1. Actividades lúdicas

Entonces las actividades lúdicas es un aglomerado de una variedad de acciones creadas para facilitar un aprendizaje entorno al alumno, inmerso a ello, es la forma más práctica y creativa para poder facilitar un logro cognitivo. Los seres humanos estamos en un constantes aprendizaje e interactuamos todos los días y es ahí donde se muestra la manera divertida para poder aprender algo que sea significativo en nuestro vivir diario que es mediante el juego. **Jiménez (2002).**

A.2. Habilidades cognitivas.

Las habilidades cognitivas son aptitudes del ser humano que están relacionadas con el procesamiento de la información, el cual la **memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el pensamiento analógico** son partes de ella. Ellas se manifiestan sobre la información reúnen, analiza, comprenden y guarda datos en la memoria para luego recuperarla y utilizarla. **Valera (1989).**

B. Definición Operacional

B.1. Actividades lúdicas

Se utilizó la lista de cotejo con las siguientes escalas valorativas.

- Malo
- Regular
- Bueno
- Excelente

En la evaluación de rúbrica se tuvo los siguientes criterios.

- Escuchar (listening)
- Escribir (writing)
- Leer (Reading)
- Hablar (speaking)

Se asignó 5 puntos a cada de los criterios.

B.2. Habilidades cognitivas

La medición de las habilidades cognitivas se realizó aplicando un pretest y postest

5.4.2 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
	Definición conceptual: Entonces las actividades lúdicas es un aglomerado de una variedad de acciones creadas para facilitar un aprendizaje entorno al alumno, inmerso a ello, es la forma más práctica y	a. Uso Juegos de roles	a. Presenta el dialogo durante el juego	Malo
		b. Uso Canciones	b. usa el vocabulario correcto	
		c. Uso computadora	c. emplea la gramática mediante las canciones	Regular
				Bueno

Lúdica	creativa para poder facilitar un logro cognitivo.		d. emplea las expresiones nuevas	Excelente
	Según Jiménez (2002).		e. Redacta textos cortos y escucha claramente a través de la computadora. f. emplea el juego Word song en la computadora	
Habilidades cognitivas	Las habilidades cognitivas son aptitudes del ser humano que están relacionadas con el procesamiento de la información, el cual la memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el pensamiento analógico son partes de ella. Ellas se manifiestan sobre la información reúnen, analiza, comprenden y guarda información en la memoria para luego recuperarla y utilizarla. Valera (1989).	Atención: Exploración, fragmentación, selección y contra distractoras. Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión). Elaboración: Preguntas, metáforas,	A. Se empleó los juegos b. se usa las charadas	I. Writing 1.1. Answer. a,b,c,d,e,f. 1.2. Complete The Conversation. a,b,c.
			c. Use los texto de ingles d. Use los videos	II. Vocabulary 2.1. Match a,b,c,d,e. 2.2. Unscramble a,b,c,d,e.
			c. Muestra interés por el tema d. considera participar mediante los roles en el área	III. Grammar 3.1. Complete. a,b,c,d,e,f. 3.2. Write the questions and answers. a,b,c,d. 3.3. Write a - an

		analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias. Memorización/R ecuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas.		a,b,c,d,e,f. 3.4. Make the Sentences Negative. a,b,c,d,e. 3.5. Correct The Sentences. a,b,c,d,e. 3.6. Unscramble these sentences. a,b,c,d,e. IV. Listening. 4.1. Dictation a,b,c,d,e. V. Reading 5.1. Complete a)
--	--	--	--	--

5.5 HIPOTESIS

5.5.1 Hipótesis general

La actividad lúdica influye significativamente en las habilidades cognitivas en el conocimiento del inglés, del primer año de la institución educativa.

5.5.2 Hipótesis Especificas

Cuál es el nivel de las habilidades cognitivas antes de la aplicación de las Actividades Lúdicas.

El nivel de las habilidades cognitivas después de la aplicación de Actividades Lúdicas

5.6 OBJETIVOS

5.6.1 GENERAL

Determinar que la actividad Lúdica mejora las habilidades cognitivas en el aprendizaje del idioma inglés, del primer año de la institución educativa.

5.6.2 ESPECÍFICOS

- a) Determinar el nivel de las habilidades cognitivas antes de la aplicación de las actividades lúdicas, de los estudiantes del primer año de la institución educativa.
- b) Identificar el nivel de las habilidades cognitivas después de la aplicación de las actividades Lúdicas de los estudiantes, del primer año de la Institución Educativa.
- c) Comparar las habilidades cognitivas antes y después de la aplicación de las Actividades Lúdicas.

6. METODOLOGIA

6.1 Tipo y diseño

6.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación que pude realizar fue experimental, se dividen según las categorías en: **pre-experimentos, experimentos puro y cuasi experimentos** y no puede tener el control de todas las variables. Campbell y Stanley (1973).

Por las características del planteamiento del problema, el alcance del estudio y las hipótesis formuladas se utilizó el **cuasi experimental**.

6.1.2 Diseño de investigación

En los diseños cuasi experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos una variable independiente mira su objetivo sobre 1 a más variables dependientes. Sampieri (2016)

6.2 Población y muestra.

6.2.1 La población u universo

El presente estudio es la población de alumnos de la institución educativa “La Libertad” de la ciudad de Chimbote – 2018, cuenta con un solo nivel conformada por secundaria, siendo un total de 234 alumnos del turno diurno.

6.2.2 La población de estudio

El proyecto estudio fue en la comunidad estudiantil de la institución educativa “La Libertad” de la ciudad de Chimbote – 2018, conformada por el nivel de secundaria, siendo un total de 53 alumnos del turno diurno.

6.2.3. Muestra de estudio

Su muestra estuvo constituida por 23 alumnos del primer año del nivel secundaria que pertenece a la Institución Educativa “La Libertad, 2018” y se trabajó con un grupo pre – experimental.

GRUPO	GRADO	FEMENINO	MASCULINO	TOTAL
PRE - EXPERIMENTAL	PRIMERO “A”	9	14	23

6.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación

6.3.1 Técnicas e instrumentos de recojo de información

6.3.2. Técnica de investigación

El cuestionario está formado por una variedad de preguntas así a 1 o más variables. También, se dice, que son herramientas que recolectan las informaciones más utilizados. Es de decir, que el esquema está hecho de en cuentas constituyen un cuestionario puede ser diferentes. Se conoce básicamente dos tipos de preguntas: (cerradas dicotómicas y cerradas con varias alternativas) y las abiertas. Se usó la técnica de **observación estructurada**. Hernández (2016).

1.3.2. Instrumento de investigación

Este instrumento me valió para para tomar los datos de mi investigación, de la misma forma el autor señala que un instrumento de mediación adecuado, registrara los datos observables de la forma que presentan las variables. Se utilizó el **pretest y postest** y fueron sometidos a validez por juicio de experto (escala de valoración y guía de observación). **Hernández (1991)**

6.4 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Para la toma de los datos, el respectivo análisis y procesamiento de la información obtenida en la investigación se utilizó el soporte informático SPSS (versión de prueba) y para al análisis de gráficos el programa Excel con las tablas, los gráficos de barra y la tabla de contingencia con el estadístico inferencial.

6.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación estructurada	Escala valorativa en actividades lúdicas en habilidades cognitivas en el idioma inglés, de los alumnos del primer año de la Institución Educativa “La Libertad – 2018.
	Rubrica para modificar las actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, de los alumnos del primer año de la Institución Educativa “La Libertad – 2018.
Test	Pre y Post. Test cuestionario

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Para lograr los resultados del trabajo de investigación titulada “**Actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, en estudiantes de la Institución Educativa la Libertad, 2018**”; se emplearon la estadística descriptiva como técnica.

Las herramientas que nos ayudado para la recopilación de referencia es el cuestionario para diagnosticar el nivel de aprendizaje en el idioma inglés antes y después de la intervención pedagógica; administrado a una población muestra de 23 alumnos.

Las técnicas estadísticas que se emplearon para desarrollar las datas son las siguientes: **tablas de frecuencia descriptiva** mediante los gráficos de barras se informan los resultados.

Esta herramienta e instrumentos nos ayudan saber los siguientes datos logrados atreves de lo estadístico SPSS versión 21 y Excel:

En la tabla 1 se presentan las conclusiones del nivel de aprendizaje del inglés antes de la aplicación de las actividades lúdicas

En la tabla 2 se presentan las conclusiones del nivel de aprendizaje del inglés después de la aplicación de las actividades lúdicas.

En la tabla 3 se presentan la diferencia de media entre los resultados nivel de aprendizaje del inglés antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

En la tabla 4 se presentan la prueba de hipótesis

7.2. Análisis y descripción de resultados

Tabla 1

Nivel de aprendizaje del inglés antes de la aplicación de las actividades lúdicas en estudiantes del primer año de la I.E. La Libertad – Chimbote.

Notas pre test	Frecuencia	Porcentaje
8	2	8,7
9	1	4,3
10	4	17,4
11	2	8,7
12	3	13,0
13	6	26,1
14	4	17,4
17	1	4,3
Total	23	100,0
Niveles		
MALO	7	30,4
REGULAR	15	65,2
BUENO	1	4,3
EXCELENTE	0	0
Total	23	100,0

Nota: Fuente: *Resultados del test aplicado*

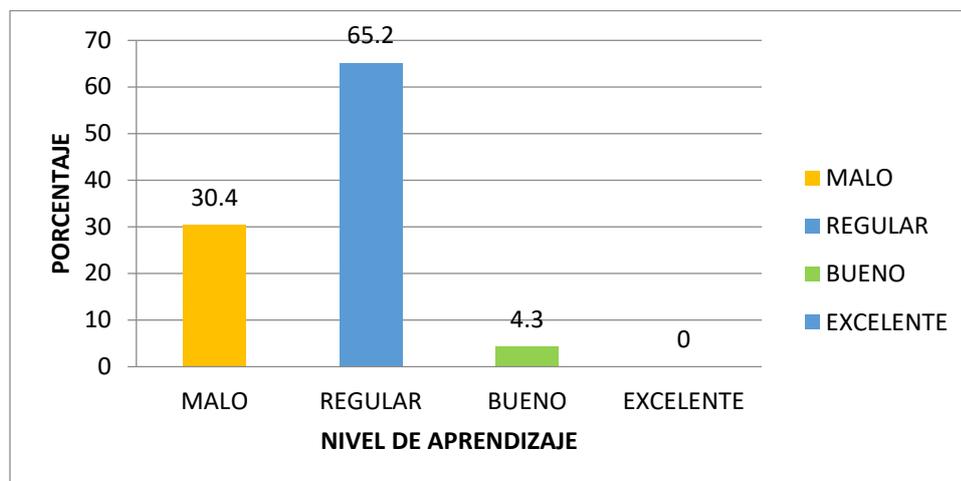


Figura 1.

Nivel de aprendizaje en el área de inglés, antes de la intervención

Fuente: Tabla 1

Aquí se muestra en la Tabla 1, la mayor nota de 13 ocupa el 26.1%, seguida de la nota 14 en un 17.4% y de la misma manera la nota de 10 en un 17.4%; la nota de 12 alcanza un 13% y de 4% a un 8.7% alcanzan la nota entre 8 a 11.

Con respecto a los niveles; el 65.2% se ubican en un nivel regular, el 30.4% en un nivel malo, un 4.3% en un nivel bueno y sin contar con ningún estudiante en el nivel excelente.

Tabla 2

Nivel de aprendizaje del inglés después de la aplicación de las actividades lúdicas en estudiantes del primer año de la I.E. La Libertad – Chimbote.

Notas post test	Frecuencia	Porcentaje
9	2	8,7
10	3	13,0
12	2	8,7

13	2	8,7
14	8	34,8
15	3	13,0
16	2	8,7
18	1	4,3
Total	23	100,0
Niveles		
MALO	5	21,7
REGULAR	12	52,2
BUENO	5	21,7
EXCELENTE	1	4,3
Total	23	100,0

Nota: Fuente: *Resultados del test aplicado*

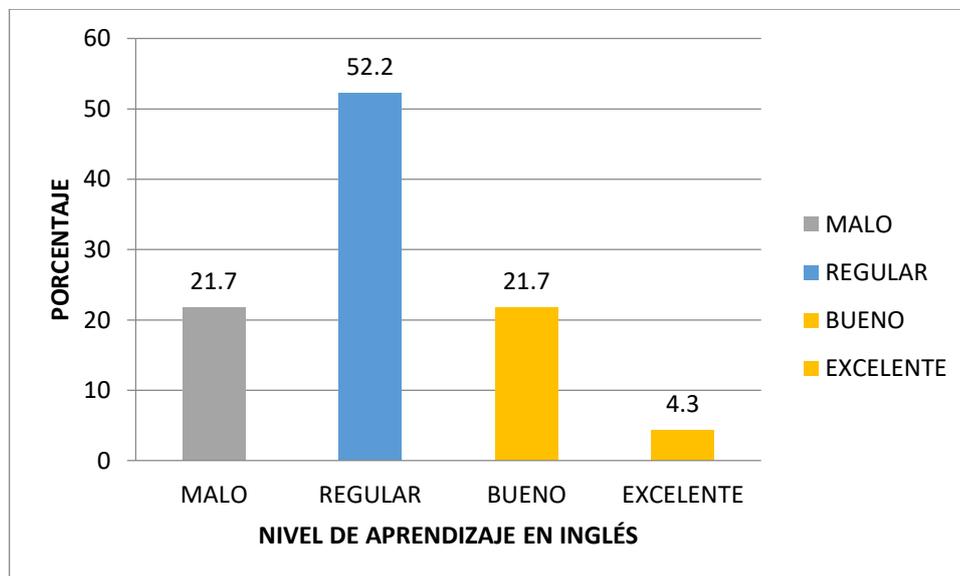


Figura 2.

Nivel de aprendizaje en el área de inglés, después de la intervención

Fuente: Tabla 2

Lo que se observa en la Tabla 2, el mayor porcentaje de estudiantes (34.8%) se ubican en la nota de 14, seguida de un 13% de estudiantes que obtienen la nota 10 y 15; el 8.7% alcanzan obtener las notas de 9, 10,12, 13 y 16 y un 4.3 alcanzan la nota de 18. La menor nota obtenida es de 9 y la mayor nota alcanzada es 18.

Con respecto a los niveles; el 52.2% se ubican en un nivel regular, el 21.7% en un nivel bueno, un 21% en un nivel malo y un 4.3% de estudiante alcanzan el nivel excelente. Se concluye que se incrementa en el nivel bueno de un 4.3% a un 21.7%, disminuyéndose en el nivel malo y regular. Asimismo, se incrementa en un 4.3% en el nivel excelente; todo ello al cotejar los resultados con los logrados en el pre test.

Tabla 3.

Diferencia de media entre los resultados nivel de aprendizaje del inglés antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Evaluación después	13,26	23	2,359	,492
Evaluación antes	11,91	23	2,193	,457
Diferencia de media	1,348			

Fuente: Tabla

1 y 2

En la tabla 3, se observan los resultados obtenidos antes y seguido de la aplicación de actividades lúdicas para la mejora del aprendizaje en el área de inglés con estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa particular La Libertad - Chimbote. En el post test se alcanza una media de 13.26 con desviación estándar de 2,359 De esta manera alcanzando una diferencia de media de 1.384; por lo que se concluye que las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

7.3. Prueba de hipótesis

Tabla 4

Análisis de significancia de la relación por la prueba t de student de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig.	
	Media	Desvia	Error	95% Intervalo de				(bilat
		ción	típ. de la	confianza para la				
	típ.	media	diferencia	Inferio	Superior			
				r				
Evaluación después - Evaluación antes	1,348	1,641	,342	,638	2,057	3,940	22 ,001	

Nota: Fuente: Cuestionarios aplicado por la autora

En la Tabla 4, se ha determinado el nivel de significancia entre los logros del pre test y post test a través de la prueba paramétrica de la t de student de prueba relacionadas. Se obtiene un nivel de significancia de $p=0,001$ inferior al nivel de significancia fijado $\alpha =0,05$, lo que muestra concluir que las actividades lúdicas logran significativamente el conocimiento en el área de inglés en niños de primer grado de secundaria de la I.E La Libertad - Chimbote. Con estos resultados se acepta la hipótesis de investigación.

8. ANALISIS Y RESULTADOS

Después de haber hallado e investigado, tomamos la hipótesis de seleccionar, que se dice que hay relación de sujeción entre las actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, en el producto académico en los estudiantes del primer año de la I.E La libertad. Tiene el propósito de mejorar las habilidades cognitivas.

Estos resultados guardan relación en autores

Jiménez (2002) Entonces las actividades lúdicas es un aglomerado de una variedad de acciones creadas para facilitar un aprendizaje entorno al alumno, inmerso a ello, es la forma más práctica y creativa para poder facilitar un logro cognitivo. Los seres humanos estamos en un constantes aprendizaje e interactuamos todos los días y es ahí donde se muestra la manera divertida para poder aprender algo que sea significativo en nuestro vivir diario que es mediante el juego.

- Quien señala que las actividades lúdicas, son creativas que atreves del juego influye en los estudiantes una mejor personalidad y desarrolla los aprendizajes cognitivos en el idioma inglés.

(Paz Ruiz, 2016) En el empleo de Técnicas Lúdicas Creativas para lograr competencias en el conocimiento del Inglés de los alumnos en el lugar de Santo Domingo de los Colorados - Año 2016; arriban a las conclusiones que la formulación del material de técnicas lúdicas innovadoras para mejorar las destrezas en el aprendizaje del inglés se llevó a cabo de modo agradable en la I.E “Mentor Gamboa”

- También guardan relación que la técnica que se usan atreves de los lúdicos trae mejor creatividad y desarrollo en sus aprendizajes, que el juego cumple un papel importante en mejorar los aprendizajes cognitivos en el idioma inglés.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

- El nivel de aprendizaje en el área de Inglés obtenido antes de la aplicación de las actividades lúdicas es: el 65.2% se ubican en un nivel regular, el 30.4% en un nivel malo, un 4.3% en un nivel bueno y sin contar con ningún estudiante en la escala excelente.
- Se determinó el nivel de conocimiento en el área de inglés obtenido después de la aplicación de las actividades; donde el 52.2% se determina en una escala regular, el 21.7% en un nivel bueno, un 21% en un nivel malo y un 4.3% de estudiante alcanzan el nivel excelente. Se concluye que se incrementa en el nivel bueno de un 4.3% a un 21.7%, disminuyéndose en el nivel malo y regular. Asimismo, se incrementa en un 4.3% en el nivel excelente.
- Se logra alcanzar en el post test una media de 13.26 con desviación estándar de 2,359 y en el pre test se ubicaban en una media de 11.91 con desviación estándar de 2,193. De esta manera alcanzando una diferencia de media de 1.384.
- El nivel de significancia entre las conclusiones del pre test y post test a través de la prueba paramétrica de la t de student de muestras relacionadas. Se obtiene un nivel de significancia de $p=0,001$ inferior al nivel de significancia fijado $\alpha =0,05$, lo que permite dar de resultados que las actividades lúdicas mejoran significativamente el conocimiento en el inglés en alumnos del primer año de secundaria de la I.E. “La Libertad” - Chimbote. Con estos resultados se acredita la hipótesis de investigación.

9.2. RECOMENDACIONES

- Proponer e investigar métodos creativos, novedosos para ayudar a los alumnos a mejorar y desarrollar sus aprendizajes enfatizando su desarrollo creativo donde cree un ambiente de armonía y divertido en donde el alumno no se sienta forzado aprender el idioma si no que se sienta en confianza y seguro de sí mismo.
- Fortalecer y enriquecer esta propuesta pedagógica de algunos cambios de mejora con proyección a futuras investigaciones, que indiquen a mejorar y desarrollar Las lúdicas en el idioma durante las clases de inglés realizadas en aula o fuera de ella, siendo propuesta novedosa divertida que genere interés en el alumno por aprender el idioma de una manera divertida y significativa.
- Promover la investigación en los futuros maestros de la facultad de Educación en la especialidad de Idiomas, para generar diferentes propuestas que permitan el aprendizaje significativo y divertido en los alumnos durante las clases de inglés.
- Proponer en las distintas áreas, las Redes educativas a través de las actividades lúdicas, con la finalidad de crear un ambiente divertido donde el docente imparta las enseñanzas de una manera interesante, donde el alumno tome interés al curso.

10. AGRADECIMIENTO

- Gracias doy al Señor Jesús por permitirme culminar este proyecto de investigación de manera satisfactoria logrando así una de mis metas de ser un Titulado en Educación.
- Agradezco enfáticamente a mi familia por incitarme a culminar con este proyecto de investigación, quienes fueron mi motivación para inspirarme en realizar esta investigación y gracias a ellos que culmine esta tesis.
- Expresar mis más sinceros agradecimientos a los docentes por su importante aporte, guía, seguimiento en este proyecto de investigación mostrando así su profesionalismo en la materia.
- Agradezco de manera especial al Director I.E La libertad Lic Herles Gomes por permitirme aplicar mi propuesta pedagógica en los alumnos del 1° año de secundaria.
- Finalmente agradezco a mis compañeros del X ciclo por brindarme su apoyo inmediato e ideas para llevar a cabo y desarrollar esta propuesta.

11.REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

1 Trabajos citados

(Huizinga) (s.f.).

- Arce, R. P. (2003). *Materia lúdica y arquitecturas del juego*. Santiago: Los Navegantes 1963, Providencia.
- Baez, T. (2015). *La actividad Lúdica en el aprendizaje de las matemática*. Lima-Perú.
- Ballesteros, A. (2014). *Actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*. Ecuador.
- Consuelo, C. C. (2010). *Lúdica como recurso para la enseñanza del Ingles primero grado*. Ecuador.
- Gonzales. (2000). *Lúdicas y Lenguas Extranjeras* . Bogotá-Colombia: Magesterio.
- Huizinga, J. (s.f.). *Homo Ludens: El Juego y la Cultura*. Fondo de Cultura Económca, 2005.
- Huizinga. (1990). *Homo Ludens: El Juego y la Cultura*. Fondo de Cultura Económca, 2005.
- Murphy, D. y. (1986).
- Núñez. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y juegos pedagógicos* . Bogotá: D.C Loyola.
- Paz Ruiz. (2016). *Técnicas Lúdicas Creativas*. Ecuador.
- Perkins. (1985). *Habilidades Cognitivas*. Cali-Colimbia.
- Rodríguez, G. M. (2015). *Actividad Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer* . Colombia.
- Sheines. (2000). *Recorridos Didácticos en la Educación Inicial*. Malajovic.
- Spielberger, O. y. (1979). *Estrategias de Aprendizaje*.
- Valera. (1989). *La formación de hábitos y habilidades en el proceso docente-educativo*. La Habana Cuba: Ciencias Pedagógicas.
- Zabalsa. (1991). *El aprendizaje y constructo teórico*. Bogotá -Colombia.

ANEXOS

