



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRANJERA**

**Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en  
estudiantes de una Institución Educativa, Piura-2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DE INGLÉS COMO LENGUA  
EXTRANJERA**

**AUTORA:**

Prieto Ricalde, Jannet ([orcid.org/0009-0005-9109-0359](https://orcid.org/0009-0005-9109-0359))

**ASESOR:**

Mgtr. Ninatanta Alva, Jorge Humberto ([orcid.org/0000-0002-3274-013X](https://orcid.org/0000-0002-3274-013X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme luz de inteligencia y sabiduría para poder culminar mi meta trazada y darme la voluntad para superar los obstáculos que se presentaron en el desarrollo de mi diseño.

A mis hijos por ser la razón de mi superación, por el gran apoyo incondicional y paciencia que me han tenido a lo largo de mi trabajo y culminación.

## **AGRADECIMIENTO**

A mis hijos Jefferson y Ana por su paciencia, comprensión y ánimo en los momentos difíciles, su apoyo emocional ha sido indispensable para estar enfocada y comprometida con este proyecto

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, Piura -2024", cuyo autor es PRIETO RICALDE JANNET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO <b>DNI:</b> 18189264 <b>ORCID:</b> 0000-0002-3274-013X	Firmado electrónicamente por: JNINATANTAA el 02- 08-2024 13:50:37

Código documento Trilce: TRI - 0804685

# DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, PRIETO RICALDE JANNET estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, Piura -2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
JANNET PRIETO RICALDE DNI: 03661675 ORCID: 0009-0005-9109-0359	Firmado electrónicamente por: JPRIETOR el 08-07- 2024 22:28:01

Código documento Trilce: TRI - 0804684

## ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	6
III. MÉTODO .....	13
3.1 Tipo y diseño de la investigación:.....	13
3.2 Variables y operacionalización .....	13
3.3 Población, muestra y muestreo .....	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5 Procedimientos.....	16
3.6 Método de análisis .....	16
3.7 Aspectos éticos .....	16
IV.RESULTADOS .....	17
V. DISCUSIÓN .....	21
VI. CONCLUSIONES .....	24
VII. RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS.....	26
ANEXOS.....	30

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa, Piura-2024.....	17
<b>Tabla 2</b> Niveles de las Dimensiones Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa, Piura-2024 .....	18
<b>Tabla 3</b> Niveles de aprendizaje.....	18
<b>Tabla 4</b> Influencia de los juegos lúdicos .....	19

## RESUMEN

El presente diseño de investigación titulado: "Juegos lúdicos en el aprendizaje del inglés adolescentes del VI ciclo de una institución educativa en Piura 2024" tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje del inglés en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa en Piura en el año 2024. Tipo aplicada, se empleó el campo conceptual y teórico para las variables, con el propósito de promover el dominio de la lengua extranjera, el inglés en estudiantes de secundaria El enfoque utilizado es cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes del VI ciclo, un grupo de control de 30 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. De los resultados se encontró, en la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos lúdicos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en el aprender el idioma inglés. Con relación a la influencia de los juegos lúdicos con las competencias del área del idioma inglés: se comunica oralmente, lee y escribe los resultados fueron significativa en las tres competencias. En conclusión, se encuentra que existe significativa influencia entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del inglés en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa Piura, 2024. Las estrategias lúdicas son actividades amenas para el aprendizaje del inglés, se evidencia participación activa de los estudiantes en el speaking, reading y writing.

**Palabras clave:** Inglés, juegos lúdicos, área, juego lingüístico, juego popular.

## ABSTRACT

The present research design titled: "Playful games in the learning of English by adolescents of the VI cycle of an educational institution in Piura 2024" has as a general objective to determine the influence of play games on the learning of English in students of the VI cycle of a educational institution in Piura in the year 2024. Applied type, the conceptual and theoretical field was used for the variables, with the purpose of promoting the mastery of the foreign language, English in high school students. The approach used is quantitative, applied type and with a non-experimental design. The sample was made up of 30 students from the VI cycle, a control group of 30 students, selected through intentional non-probabilistic sampling. From the results, it was found that in the Spearman correlation the significance coefficient is 0.00, which implies that both recreational games and their dimensions: linguistic games and popular games exert a significant influence on learning the English language. In relation to the influence of recreational games with the competencies in the area of the English language: communicate orally, read and write, the results were significant in the three competencies. In conclusion, it is found that there is a significant influence between recreational games and the learning of English in students of the VI cycle of an educational institution Piura, 2024. The recreational strategies are enjoyable activities for learning English, active participation of the students is evident. in speaking, reading and writing.

**Keywords:** English, recreational games, area, linguistic game, popular game.

## I. INTRODUCCIÓN

El estudio del inglés como idioma adicional ha adquirido relevancia significativa en el contexto educativo actual. La posición de este idioma no solo se ha transformado en una destreza fundamental para la comunicación global, sino que también se ha reconocido como un factor fundamental en el ámbito académico y profesional de los individuos. En este sentido, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas se vuelve crucial para fomentar una enseñanza más significativa y duradera en los estudiantes.

Según Chunata, Ecuador, requiere formar competencias para la comunicación intercultural y la participación en una sociedad fundamentada en el conocimiento. Aun cuando el inglés es ampliamente estudiado, surgen obstáculos en la adquisición del idioma, relacionados con la metodología de enseñanza, la motivación de los alumnos y la necesidad de mejorar las técnicas educativas. Se destaca la importancia de modernizar la enseñanza del inglés, ajustar los currículos y utilizar el juego como método educativo. En resumen, el desafío del aprendizaje del inglés radica en superar obstáculos en la enseñanza, motivar a los alumnos y garantizar un desarrollo efectivo de competencias comunicativas en un entorno globalizado y basado en el conocimiento.

El problema es que no dominan el idioma, entre los alumnos de secundaria de la EBR en el Perú que aborda el artículo Huamán (2021) "el no dominio del inglés de los egresados de la Educación Básica se ubica en un nivel bajo a pesar de la gran cantidad de horas que tiene el curso, en el plan de estudios". Esta situación refleja una brecha entre la enseñanza ofrecida por el sistema educativo y las habilidades reales de los pupilos en el idioma inglés, lo que plantea la necesidad de identificar las causas subyacentes y proponer soluciones efectivas para mejorar la competencia lingüística en este idioma.

Dentro de este marco, los juegos lúdicos han emergido como una herramienta didáctica atractiva y motivadora que puede potenciar la enseñanza y la efectividad del aprendizaje del idioma. Al integrar elementos lúdicos en el aula, se busca no solo fomentar la participación, sino también estimular su creatividad, colaboración y autonomía en el proceso de la formación del idioma.

La presente investigación búsqueda el impacto que tiene las actividades recreativas en el avance del idioma en los estudiantes A través de un enfoque metodológico no experimental - correlacional, se pretende analizar la relación el uso de juegos lingüísticos y populares con el proceso de adquisición del idioma inglés en adolescentes.

Aprender un nuevo idioma abre un abanico de oportunidades en el ámbito académico y laboral, permitiéndonos explorar nuevos horizontes y posibilidades. Según Balboni (2010), en el contexto de tendencias educativas actuales, el idioma inglés se posiciona como un puente para la comunicación con otras lenguas extranjeras, convirtiéndose en un elemento clave como idioma intermediario. En este sentido, se destaca la influencia de emplear actividades recreativas como medio fundamental para reforzar el proceso de enseñanza del idioma.

Por otro lado, Savine et al. (2023) abordan las tendencias actuales en la educación del inglés con propósitos específicos, haciendo referencia a la Educación en inglés con Propósitos Específicos (IFE), también conocida como inglés para Propósitos Específicos (ESP). Este enfoque pedagógico se caracteriza por su orientación formativa específica, donde se establecen normas claras entre los docentes de EFI que priorizan el fortalecimiento de la habilidad lingüística en relación con el perfil profesional de los aprendices. Sin embargo, se identifica una carencia en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas dentro de este enfoque educativo.

Mirando la tendencia de nuestro país Perú, las ideales de los jóvenes se hacen a una mirada de desarrollarse en otros países como un país extranjero llamémosle Estados Unidos, en la cual su mayor necesidad es poderse comunicar con el idioma inglés entonces para partir de allí; podemos nosotros orientarnos a la ayuda de generarle competencias comunicativas en los jóvenes para que puedan tener esa comunicación con otros idiomas que los lleve a desarrollarse en sus proyectos.

El Perú es uno de los países que genera ideales, proyectos que se pueden desarrollar en otros países y para ello son llamado los jóvenes que pueden desarrollar este proyecto una de las necesidades grandes es cumplir con uno de los idiomas en tendencia como: inglés, chino mandarín para poder generar en ellos esa necesidad se tienen que desarrollar competencias comunicativas para lograr-a generar en ellos su ideal.

En nuestro país, el CNEB contempla la enseñanza del idioma extranjero para los estudiantes como una oportunidad para el logro del perfil como egresado, en toda la educación básica regular, en especial a la mirada en los adolescentes, sin embargo el proceso e aprendizaje del idioma inglés no es fácil, son muchos los problemas e inconvenientes a atraviesan los estudiantes los cuales tienen que ver con los campos temáticos, la metodología, la didáctica del docentes y los medios que se implementan en el progreso de las experiencias de la adquisición de los conocimientos.

En nuestro país, el CNEB considera la enseñanza del idioma extranjero para los estudiantes como una oportunidad para lograr el perfil de salida en toda la educación básica regular, especialmente para los adolescentes. Sin embargo, el proceso y aprendizaje del idioma inglés es difícil y enfrenta muchos problemas e inconvenientes que tienen que ver con los campos temáticos, la metodología, la didáctica del docente y los recuerden.

El aprendizaje del inglés se ha vuelto fundamental para los estudiantes. Sin embargo, existe una problemática evidente muchos estudiantes muestran falta de motivación y participación en las clases, lo cual afecta negativamente su proceso de aprendizaje esto se debe a diversos factores, como No llevar el curso de inglés en el nivel primario, métodos de enseñanza tradicionales, carencia de respaldo por parte de los padres de familia. Generando frustración tanto en estudiantes como docentes.

El uso de juegos lúdicos en el proceso educativo del inglés representa una estrategia prometedora que podría abordar esta problemática.

A partir del problema detectado, se formula la siguiente interrogante de investigación: ¿Cuál es el vínculo entre los juegos lúdicos y la adquisición del inglés en alumnos de una institución educativa en Piura en 2024? Asimismo, se plantean las siguientes preguntas específicas: ¿Hay una conexión entre los juegos lingüísticos y populares y el aprendizaje del inglés en estudiantes de una institución en Piura en 2024? ¿Cuál es el vínculo entre los juegos lúdicos y las habilidades en el área de inglés de los estudiantes de una institución educativa en Piura en 2024?

El presente trabajo académico se justifica teóricamente porque busca validar la metodología basada en juegos lúdicos para un mejor dominio del idioma inglés, mediante el cual los docentes aplicarán estrategias motivadoras, a la vez permitirá nuevas líneas de investigación para la constante educación del idioma inglés en las

generaciones venideras.

El objetivo de este estudio académico es validar la metodología basada en juegos lúdicos para mejorar el idioma inglés. Esto permitirá al educador utilizar estrategias motivadas y abrir nuevas líneas de investigación en la captación de información constante del idioma inglés en las nuevas generaciones.

Se justifica socialmente, porque el dominio de un nuevo idioma la brinda al estudiante autonomía y confianza en sí mismo, además de estatus social con nuevos horizontes y alternativas en el campo académico, laboral, cultural y económico.

Se justifica socialmente porque el dominio de un nuevo idioma le da al estudiante estatus social y autonomía y confianza en sí mismo, así como nuevos horizontes y alternativas en el campo académico, laboral, cultural y económico.

Su justificación metodológica tiene fundamentos en estudios de diferentes teorías y alcances de la ciencia, los resultados a obtener ayudarán a direccionar la propuesta adecuada en el proceso de enseñanza y educación del dominio del idioma inglés.

Su justificación metodológica se basa en estudios de diversas teorías y alcances científicos; los hallazgos ayudarán a direccionar la propuesta adecuada para los procesos de educación y el uso fluido del inglés.

La investigación tiene como objetivo general validar la metodología que utiliza juegos lúdicos para mejorar la asimilación del conocimiento del inglés en los estudiantes de una institución educativa en Piura. Las metas concretas incluyen: analizar la conexión entre los juegos lingüísticos y populares y el desarrollo del conocimiento del inglés en estos estudiantes; evaluar cómo los juegos lúdicos afectan el avance en las habilidades en inglés; e identificar los desafíos y necesidades en el aprendizaje del inglés y cómo los juegos lúdicos pueden ayudar a abordarlos. La hipótesis general plantea que los juegos lúdicos influyen positivamente en la adquisición del inglés. Las hipótesis concretas son: hay una relación significativa entre el uso de juegos lingüísticos y populares y el progreso en el aprendizaje del inglés; los juegos lúdicos ayudan a mejorar las competencias en inglés; y el uso de juegos lúdicos puede superar las dificultades en la instrucción del inglés, motivar a los alumnos, y mejorar su participación y habilidades comunicativas.

La influencia de los juegos lúdicos y la habilidad de comunicarse oralmente en inglés en alumnos del VI ciclo de una IE Piura, 2024, es significativa la influencia de los juegos lúdicos y la habilidad de leer distintos tipos de textos en inglés en alumnos del VI ciclo de una IE Piura, 2024., es significativa la influencia de los juegos lúdicos y la habilidad de redactar varios tipos de textos en inglés en estudiantes del VI ciclo de una IE Piura, 2024., es significativa

## II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes de la investigación: Molina & Gentry-Jones (2021) en la investigación científica La gamificación: como metodología para aprender el idioma inglés. Revista Científica. Vol. 7, núm. 1. Ecuador. El objetivo analizar. La metodología se enmarca en el analizar contenidos, seleccionando materiales literarios de acuerdo a criterios basados en la calidad del método científico, aportes, referencias y año de publicación recientes, entre 2015 a 2020. Además, se agregó trabajos de similares características con las variables de estudio. Los resultados especifican de qué manera la gamificación fortalece la enseñanza del idioma inglés desarrollando de manera lúdica despertando motivar a los estudiantes. Dominar el idioma inglés ubica a los niños en una posición ventajosa dentro de la globalización actual. Concluye que aprender inglés es una demanda a nivel mundial en la cual se llevan a cabo diversas actividades en el ámbito de la ciencia, lo académico, las finanzas, etc. Se requiere de aplicar estrategias de aprendizajes que sean efectivas de las habilidades lingüistas en el estudiante, a la vez la gamificación puede convertirse en un recurso valioso para lograrlo. La investigación será de utilidad para fundamentar marco teórico basado en la gamificación como recurso útil y atractivo para los adolescentes.

Ramos. & Maya. (2022) en la investigación sobre juegos tradicionales y el proceso de motivación para aprender el idioma inglés. Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cienfuegos, Cuba. Su objetivo es analizar como los juegos tradicionales son importante para el dominio de la lengua inglesa. La metodología aplicada fue hermenéutica con énfasis en el proceso analítico sintético. De los resultados significativos, encontramos: los juego para niños aplicados como recursos didácticos para los procesos de A – E, de la lengua inglesa despiertan el interés de los niños de la Educación Primaria, promueven la facilidad para desempeñarse en retos y desafíos que promueven ser creativos y el trabajo colaborativo entre pares, como estrategias para promover el aprendizaje en pequeños grupos; también contribuye para generar equilibrio y desarrollo de emociones, descartando la aparición de emoción que signifique barreras o limitaciones que causen estrés o fatiga, fortaleciendo la autonomía.

Generalmente el juego tradicional fortalece la auto instrucción y la

formación integral del niño. La investigación me permitirá fundamentar teóricamente problemas sobre experiencias psicológicas negativas que pueden experimentar los adolescentes cuando tienen dificultad para aprender el idioma inglés.

Saavedra (2020) en su estudio sobre juegos lúdicos y su conexión con el aprendizaje del inglés en discentes de primaria tuvo por finalidad conocer el vínculo entre las dos variables. Su diseño fue descriptivo correlacional con una muestra de 36 estudiantes. De lo investigado se observa la relación positiva alta del juego lúdico como recurso de adquisición del inglés en los alumnos del nivel primario de la IE Agropecuario. La investigación me permitirá fundamentar metodológicamente la variable juegos lúdicos, a la vez triangular la información con los resultados encontrados.

Vidarte (2023) en la investigación: uso de estrategias para el desarrollo creativo para el dominio del idioma inglés de los niños de primer grado secundaria, IE Elvira García y García 2022. El propósito fue aplicar estrategias educativas en el desarrollo de la creatividad del idioma inglés. El tipo de estudio es descriptivo / propositiva, aplicado a la muestra de 30 estudiantes. Los resultados obtenidos se especifican en un 25% para la dimensión Cognitiva y en la dimensión de Personalidad; un 26 %, dentro de las limitaciones para el dominio del idioma inglés. El alumno, tiene escaso interés e ingenio para aprender y aplicar estrategias del idioma inglés. Se concluye que la Propuesta del programa fortaleció el pensamiento creativo de los alumnos en el manejo del idioma inglés. La investigación me permitirá confrontar sus resultados con los que se encuentren en la investigación.

Velarde (2018) en la investigación sobre metodología aplicada para enseñar y el rendimiento del idioma inglés buscó determinar los impactos de la metodología empleada en el logro académico del área inglés en alumnos de 5to de Secundaria. Investigación de tipo correlacional, aplicada a una población de 100 alumnos en la que concluye que existe relación significativa positiva muy baja con coeficiente de correlación paramétrico de Pearson (0.124) y no paramétrico Spearman (0.142). La investigación me servirá para fundamentar teóricamente el contexto de los estudiantes de la provincia, escenario de la investigación.

Las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que involucran la diversión y el juego en el proceso de aprendizaje. Estas tácticas tienen como objetivo hacer que la educación sea más atractiva, participativa y efectiva. Estos

son algunos ejemplos de juegos que se pueden utilizar en diferentes contextos educativos.

Los juegos lúdicos son actividades recreativas con el objetivo principal de entretener y divertir, pero también pueden tener aplicaciones educativas, terapéuticas o de desarrollo personal. Estos juegos son divertidos y requieren una participación de los jugadores. Saavedra (2020), Patín y Vinicio (2016).

Los juegos lúdicos involucran activamente a los participantes. Para que las actividades se desarrollen, los jugadores deben interactuar entre sí. Los juegos lúdicos suelen tener reglas claras que establecen los objetivos y cómo se juega. Estas reglas dan al juego estructura y organización.

Además, con estos juegos se puede desarrollar habilidades para trabajar en equipo, poder resolver problemas y tomar decisiones.

Algunas características de los juegos lúdicos son: la inclusividad, lo que significa que las personas de diferentes edades, habilidades y niveles de habilidad pueden participar; la creatividad pues permiten a los jugadores investigar varias técnicas, soluciones y enfoques para resolver problemas o lograr metas. La competitividad

en la que los jugadores compiten entre sí, o cooperatividad, en los que los jugadores colaboran para lograr un objetivo común. Aunque ambas modalidades ofrecen experiencias distintas, ambas son igualmente valiosas.

Otras características son la flexibilidad, la cual permite que se jueguen en una variedad de contextos y tiempos. La socialización que promueve relaciones positivas y la mejora de habilidades sociales.

Estas características hacen que los juegos lúdicos sean una herramienta valiosa promoviendo su desarrollo integral del estudiante, al combinar diversión, aprendizaje y socialización.

Las dimensiones de los juegos lúdicos son: Juegos Populares referidos a las actividades de recreación que son practicadas por muchas personas y en especial en la familia considerando algunos como patrimonio cultural, transmitidos de generación en generación. Laserna Villanueva, J. Á. Los juegos populares y tradicionales y su deterioro. Almeida y Cerezo (2020).

La otra dimensión son los Juegos Lingüísticos, según Arellano (2015), en la investigación sobre importancia como lengua nativa y aprendizaje de segunda lengua. Con la aplicación de este juego, fijan el proceso de aprendizaje de palabras.

Que son complejas semánticamente hablando, buscando acercar al adolescente al universo real de la lengua, ejemplo de ello es el juego Puzle con reglas similares al de rompecabezas con algunas variantes. Es diverso el material que se utilizan, depende, además de la creatividad de alumnos y docentes, pueden ser figura, viñetas, cómics entre otros, además de canciones y pequeñas historias. En algunos casos pueden ser en pares o pequeños grupos. El objetivo es la unir correctamente piezas de un determinado caso.

Nadal y Románica (2021) examinan las referencias culturales y los juegos de palabras presentes en el lenguaje utilizado en la televisión, enfocándose en el caso de la serie "La que se avecina".

Gonzales & Bermello Lastra (2017). Los juegos lingüísticos son considerados instrumentos para el aprendizaje de las lenguas, porque estimulan a través de la creatividad y diversión la práctica del idioma inglés. Para el desarrollo de este juego requiere aplicar de reglas lingüísticas al detalle, todos los estudiantes deben cumplir estas reglas. La participación activa del alumnado promueve que dominar inglés, sea muy ameno y divertido.

Aprendizaje MINEDU (2018) "El aprendizaje promueve cambios relativamente permanentes, el comportamiento, pensamiento e impactos en la persona. Producto de experiencias e interacciones, en su contexto cotidiano.

Desde los primeros años de vida hasta la juventud y adultez de aprender teniendo en cuenta nuestras posibilidades, los saberes del contexto y de nuestro mundo interior, las emociones. El aprehender es un proceso permanente y más si se trata de un idioma diferente al nativo, oportunidad para la incorporación de experiencias en aprendizajes.

El área de inglés: Lengua extranjera En la educación peruana, el área de inglés generalmente forma parte de la malla curricular desde la primaria hasta la secundaria. El aprendizaje del inglés se centra en proporcionar a los estudiantes las habilidades pertinentes para la comunicación efectiva en este idioma, lo que se considera una herramienta valiosa para el desarrollo académico y profesional, así como para la participación en el contexto global.

En la educación básica, el área de inglés generalmente forma parte del currículo de la educación en el Perú. La enseñanza del inglés se centra en enseñar a los estudiantes las habilidades primordiales para tener una comunicación efectiva en este idioma, que se considera una herramienta valiosa para el desarrollo académico y profesional, así como para la participación en el contexto global.

Los objetivos del área de inglés incluyen no solo el dominio de las habilidades comunicativas en inglés, sino también la promoción de la apreciación por la cultura

angloparlante y la capacidad de utilizar el idioma en contextos prácticos y cotidianos.

El área de inglés tiene como objetivo promover la apreciación de la cultura angloparlante y la capacidad de utilizar el inglés en situaciones cotidianas.

La metodología de enseñanza puede variar, pero a menudo incluye actividades prácticas, ejercicios de escucha, lectura y escritura, así como el uso de recursos multimedia y tecnológicos para hacer que el aprendizaje del inglés sea más interactivo y motivador.

Las estrategias de enseñanza en inglés pueden variar, pero con frecuencia incluyen actividades prácticas, ejercicios de escucha, lectura y escritura, así como el uso de recursos multimedia y tecnologías para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y motivador.

El enfoque del área de inglés en la educación se centra en fomentar las habilidades comunicativas en el idioma, abordando aspectos clave como el poder comprender, expresarlo y la lecto escritura. Este enfoque puede variar según los niveles educativos, los objetivos de aprendizaje y los métodos pedagógicos utilizados. Aquí se presentan algunos aspectos comunes del enfoque del aprendizaje de inglés:

El enfoque del aprendizaje de inglés en la educación se centra en mejorar las habilidades comunicativas en inglés, abordando temas importantes como el poder comprender, expresarlo y la lecto escritura. Los niveles educativos, los objetivos de aprendizaje y los métodos pedagógicos utilizados determinan este enfoque. Aquí

se presentan algunos aspectos comunes del enfoque del campo de inglés: habilidades Comunicativas, el principal objetivo del área de inglés es capacitar a los estudiantes para comunicarse efectivamente en inglés.

Esto implica el desarrollo de habilidades orales, auditivas, de lectura y escritura para que los estudiantes puedan entender y expresarse en diferentes contextos.

El principal objetivo del área de inglés es capacitar a los estudiantes para comunicarse de manera efectiva en inglés. Para que desarrollen sus habilidades

auditivas, de lectura y de escritura para que puedan comprender y expresarse en diversos contextos.

Contextualización y situaciones prácticas, se busca enseñar el inglés de manera contextualizada, relacionando el aprendizaje con situaciones de la vida real. Esto puede incluir temas cotidianos, situaciones laborales, viajes, entre otros, para que los estudiantes puedan aplicar sus habilidades de manera práctica.

Muchos programas de inglés también incluyen aspectos culturales y literarios relacionados con los países de habla inglesa. Esto no solo enriquece el entendimiento de los alumnos acerca de la cultura, sino que también proporciona una comprensión más profunda del idioma.

El objetivo de enseñar inglés de manera contextualizada es conectar el aprendizaje con situaciones prácticas de la vida real. Esto puede incluir temas cotidianos, situaciones laborales y viajes, entre otros, para que los estudiantes puedan aplicar sus habilidades en el mundo real.

Muchos programas de inglés también incluyen elementos literarios y culturales de las naciones de habla inglesa. Esto mejora el conocimiento cultural de los estudiantes y su comprensión del idioma.

Uso de tecnologías y recursos multimedia, dada el impacto de la tecnología en la actualidad, muchos programas de inglés incorporan herramientas multimedia y recursos en línea de logros de experiencia de aprendizaje. Para ello puede incluir videos, aplicaciones de uso interactivo como plataformas de aprendizaje en línea, y más.

En la época actual, muchos programas de inglés incluyen herramientas multimedia y recursos en línea para mejorar la experiencia de aprendizaje. Para ello podría incluir videos, aplicaciones de uso interactivo como plataformas de aprendizaje en línea, etc.

El enfoque del área de inglés a menudo incluye la evaluación continua del progreso de los estudiantes. Esto puede realizarse a través de exámenes escritos, presentaciones orales, proyectos, entre otras formas de evaluación.

El enfoque del área de inglés con frecuencia incluye evaluaciones continuas del progreso de los estudiantes. Esto puede lograrse a través de evaluaciones como exámenes escritos, presentaciones orales y proyectos.

Los programas de inglés deben ser adaptables a diferentes niveles de habilidad, desde principiantes hasta estudiantes avanzados.

Esto implica la adaptación de la enseñanza para abordar las necesidades particulares de cada grupo.

Los programas de inglés deben adaptarse a estudiantes de todos los niveles de destreza, desde principiantes hasta estudiantes avanzados. Esto implica adaptar la educación para atender las necesidades específicas de cada grupo.

Se fomenta la autonomía del estudiante, animándolos a desarrollar rol activo en su propio aprendizaje. Esto incluye la práctica autodirigida, la búsqueda de recursos adicionales y la participación activa en la mejora de sus habilidades en inglés.

Se alienta a los estudiantes a ser independientes y participar activamente en su propio aprendizaje. La práctica autodirigida, la búsqueda de recursos adicionales y la involucración activa de los alumnos en el proceso de mejora de sus habilidades en inglés son algunos ejemplos de esto.

Estos aspectos comunes reflejan el enfoque holístico que busca proporcionar a los estudiantes una competencia integral en el idioma inglés, no solo desde un punto de vista lingüístico, sino también cultural y práctico.

### **III. MÉTODO**

#### **3.1 Tipo y diseño de la investigación:**

Esta investigación es de tipo aplicada, pues utiliza el marco conceptual y teórico para las variables, con el objetivo de fomentar el dominio del idioma extranjero, el inglés, en estudiantes de educación secundaria. La investigación aplicada considera estudios e investigaciones científicas validadas para analizar y establecer alternativas de aprendizaje y dominio de una lengua extranjera.

Diseño Cuasi Experimental:

El diseño cuasi experimental se caracteriza por la manipulación de una o más variables independientes para observar su efecto en las variables dependientes, sin la asignación aleatoria de los sujetos a los grupos de control y experimental. En este estudio, se implementan estrategias de enseñanza del inglés y se mide su impacto en el rendimiento de los estudiantes. Según Ortega (2020), el diseño de investigación consiste en pasos o secuencias que orientan y limitan la investigación. Aunque el investigador no tiene un control completo sobre todas las variables, se busca establecer una relación de causalidad entre las variables manipuladas y los resultados observados (Hernández, 2018).

#### **3.2 Variables y operacionalización**

- Variable Independiente (VI): Juegos lúdicos
  - Definición conceptual: Los juegos lúdicos son actividades recreativas diseñadas con el propósito principal de divertir y entretener, pero también pueden tener objetivos educativos, terapéuticos o de desarrollo personal. Estos juegos se caracterizan por su naturaleza placentera y la participación de los jugadores. Saavedra, S. (2020).
  - Definición operacional: Los juegos lúdicos y el dominio inglés se especificaron a través de los juegos lingüísticos y juego populares que desarrollaron los estudiantes de secundaria.
  - Indicadores: Se aplicó con los siguientes juegos BINGO, WORD GAMES, PUZZLE, Adivinanza Populares, Juego de Acción.
  - Escala de medición: Likert.
- Variable dependiente (VD): Área de Idioma inglés

- Definición Operacional. El aprendizaje del idioma inglés tiene su base en las competencias se comunican, lee y escribe textos en el idioma inglés. Utilizar actividades lúdicas para su mejor comprensión.
- Definición conceptual: Es la Área del CNEB del Sistema Educativo Peruano, se centra en proporcionar a los estudiantes las capacidades para la comunicación efectiva en este idioma, lo que se considera una herramienta valiosa para el desarrollo académico y profesional porque permite la conexión con diversas realidades y otros contextos ampliando oportunidades para el estudio, la tecnología, e incluso lo laboral (1° Congreso Internacional de inglés de la DRELM - 2018)
- Definición operacional: El desarrollo del área de inglés se desarrolla mediante las siguientes competencias: de comunicación oral, lectura de diversos tipos de textos y escribir textos, todo; en lengua extranjera.
- Indicadores: se identificaron mediante las capacidades de cada una de las áreas, las cuales son: Obtención de información de texto oral. Inferencia e interpretación, adecuar, organizar y desarrollar ideas con coherencia y cohesión, Utilización de recursos no verbales y paraverbales, (Comunicación oral), Obtención de información de textos escritos. Inferencia e interpretación, Reflexión y evaluación sobre la estructura, el contenido y el contexto del texto. (Lectura de diversos tipos de textos) Ajuste del texto, organización y desarrollo de ideas coherentes y cohesionadas, aplicación de normas del lenguaje escrito, y reflexión y evaluación de la estructura, el contenido y el contexto del texto escrito.
- Escala de medición: Literal, en el sistema educativo peruano el sistema de evaluación es literal: AD, A, B y C.

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

Se define por un conjunto de elementos o personas que comparten características similares según criterios de inclusión y exclusión. Al ser examinados por el investigador, estos elementos permiten hacer generalizaciones basadas en la observación y el análisis de la muestra.

Para la presente investigación, la población la conforma los alumnos de 2<sup>do</sup> de secundaria. Criterios de inclusión, los conforman estudiantes que se encuentran en nóminas de matrícula mediante el SIAGIE en la IE al 2024.

Criterios de exclusión: Estudiantes de la IE pero que no están matriculados en el segundo año de secundaria al 2024, por tanto, no aparecen en las nóminas de matrícula.

La muestra es considerada como un subgrupo de la población, el cual es de interés del investigador, debe ser representativa, del cual se recogerá la información sustento de la investigación, Hernández – Sampieri, R. & Mendoza, Chr. (2020 - 196). De la investigación presentada, la muestra la componen por 32 estudiantes del segundo año de secundaria.

Se aplicó el muestreo por conveniencia, técnica no probabilística donde los sujetos de estudio se seleccionan al ser conveniente el acceso y proximidad a los estudiantes, se debe tener en cuenta que la muestra sea homogénea Garrido (2012) citado por Salgado - Lévano, C. (2018), además la investigadora se es profesora de la IE., donde se forman las estudiantes objeto de estudio.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Las técnicas e instrumentos se aplicaron de acuerdo con la variable. Para la variable independiente, juegos lúdicos, se utilizó como instrumento: Cuestionario de los juegos lúdicos el cual se aplicará a los 30 estudiantes, el cuestionario consta de 10 ítems, diez de ítems de juegos lingüísticos y diez ítems de juegos populares, cada ítem tiene cinco alternativas las cuales son: Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre por cada respuesta. Para la variable dependiente, área de idioma inglés, se aplica una actividad de aprendizaje, el número de ítems se elaboran según los indicadores de cada dimensión (que son las competencias del área).

El resultado de cada uno de los ítems de la variable dependiente permitirá el nivel de logro (inicio, proceso, satisfactorio) en el dominio del idioma inglés, según la programación del docente.

### **3.5 Procedimientos**

El procedimiento para ejecutar este proyecto de investigación se iniciará en la IE Luciano Castillo Colonna se procederá a verificar si cumple con los parámetros establecido de acuerdo con la muestra

Luego de las coordinaciones de aplicarán los instrumentos a los estudiantes del VI ciclo para procesar los resultados

### **3.6 Método de análisis**

Se revisa la información bajo el nivel descriptivo, así que, los resultados obtenidos a partir de las encuestas, de acuerdo con las dimensiones de la investigación. A través de la encuesta se pretenderá el obtener información precisa para corroborar con las hipótesis planteadas y así poder determinar la influencia de los juegos lúdicos en el dominio del idioma inglés.

### **3.7 Aspectos éticos**

El cumplimiento de los principios establecidos en la resolución número 0340-2021-UCV garantizó la integridad ética del trabajo. Enfatizando principios como responsabilidad, honestidad y rigor en la investigación, esta resolución destaca la importancia de la integridad científica. El compromiso moral garantizó que la investigación se llevara a cabo de manera ética y responsable, cumpliendo con estándares científicos y éticos.

El estudio se basó en los siguientes principios éticos: veracidad, al explicar claramente los objetivos del estudio; independencia, respetando la decisión de los colaboradores que decidieron no participar; confidencialidad, garantizando que la información recopilada con fines académicos permanezca anónima; tratando de manera equitativa a los participantes durante la investigación; y evitar el plagio, citando fuentes de acuerdo con la norma APA 7ª edición.

## IV.RESULTADOS

**Tabla 1**

*Influencia de los Juegos lúdicos y sus dimensiones en el aprendizaje del idioma inglés*

JUEGOS	Estadístico	gl	Sig
Juegos lingüísticos	,744	30	,000
Juegos populares	,683	30	,000
Juegos	,683	30	,000
Expresión oral	,896	30	,000
Comprensión de textos escritos	,800	30	,000
Producción de textos escritos	,790	30	,000
Idioma Inglés	,799	30	,000

En la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos lúdicos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en el aprender el idioma inglés. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación.

De acuerdo con el coeficiente Rho, se observa que la influencia tiene una direccionalidad directa (+), la cual se traduce en que, a mayor práctica de juegos lúdicos, juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en los estudiantes para que aprendan inglés. Esta influencia ejercida es alta.

**Tabla 2**

*Juegos lúdicos y sus dimensiones*

Dimensiones/ Variable	A veces		Casi siempre		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Juegos lingüísticos	5	16.7%	9	30%	16	53.3%
Juegos populares	3	10%	8	26.7%	19	63.3%
Juegos lúdicos	3	10%	8	26.7%	19	63.3%

**Tabla 3***Niveles de aprendizaje del Idioma inglés y sus dimensiones*

Dimensiones/ Variable	Muy deficiente		Deficiente		Regular		Eficiente		Muy eficiente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Se comunica oralmente	0	0%	2	6.7%	10	33.3%	13	43.3%	5	16.7%
Lee diversos tipos de textos	0	0%	0	0%	4	13.3%	16	53.3%	10	33.3%
Escribe diversos tipos de textos	0	0%	0	0%	4	13.3%	14	46.7%	12	40%
Aprendizaje del idioma inglés	0	0%	0	0%	4	13.3%	16	53.3%	9	30%

La mayor cantidad de estudiantes comprenden textos escritos de manera eficiente (53.3%), el 46.7% producen textos escritos en inglés eficientemente y el 43.3% se expresan eficientemente en inglés de manera oral. Muy pocos estudiantes (13.3%) presentan niveles regulares al momento de comprender y producir textos, pero sí una tercera parte de los estudiantes (33.3%) se encuentran en el nivel deficiente para expresarse en inglés de manera oral.

Con relación al idioma inglés, más de la mitad de los estudiantes (53.3%) se ubican en un nivel eficiente.

**Tabla 4***Influencia de los Juegos lúdicos y sus dimensiones en la dimensión se comunica oralmente*

Se comunica oralmente			
Correlación Rho		N	Sig
Juegos lingüísticos	,627	30	,000
Juegos populares	,533	30	,000
Juegos lúdicos	,789	30	,000

En la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen un impacto significativo en la dimensión de comunicación oralmente. Por tanto, es aceptado la hipótesis de investigación.

De acuerdo con el coeficiente Rho, se observa que la influencia tiene una direccionalidad positiva (+), la cual se traduce en que, a mayor práctica de juegos, juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en la comunicación en inglés de manera oral. La influencia de los juegos lúdicos y los juegos lingüísticos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango de 0.60 y 0.80; la influencia de los juegos populares es moderada por tener un valor de 0.533.

**Tabla 5**

*Influencia de los Juegos lúdicos y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés*

	Lee diversos tipos de textos en inglés		
	Correlación Rho	N	Sig
Juegos lingüísticos	,627	30	,000
Juegos populares	,543	30	,000
Juegos	,785	30	,000

En la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen un impacto significativo en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés. Por tanto, se aprueba la hipótesis de investigación.

De acuerdo al coeficiente Rho, se observa que la influencia tiene una direccionalidad positiva (+), la cual se traduce en que, a mayor práctica de juegos lúdicos, juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en los estudiantes para que lean textos en inglés. La influencia de los juegos lúdicos y los juegos lingüísticos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango de 0.60 y 0.80; la influencia de los juegos populares es moderada por tener un valor de 0.543.

**Tabla 6**

*Influencia de los Juegos lúdicos y la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés*

	Escribe diversos tipos de textos en inglés		
	Correlación Rho	N	Sig
Juegos lingüísticos	,533	30	,000
Juegos populares	,543	30	,000
Juegos lúdicos	,724	30	,000

En la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos lúdicos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación.

De acuerdo con el coeficiente Rho, se observa que la influencia tiene una direccionalidad positiva (+), la cual se traduce en que, a mayor práctica de juegos lúdicos, juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en los estudiantes para que escriban diversos tipos de textos en inglés. La influencia de los juegos lúdicos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango de 0.60 y 0.80; la influencia de los juegos populares y los juegos lingüísticos es moderada por tener un valor de 0.533 y 0.543, respectivamente

## V. DISCUSIÓN

En concordancia con el objetivo general relacionado a la influencia de los Juegos lúdicos y sus dimensiones en la enseñanza del inglés, en la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos lúdicos ejercen una influencia significativa en el aprender el idioma inglés. Por tanto, es aceptada la hipótesis de investigación. Así tenemos que las estrategias lúdicas se constituyen en actividades amenas para el aprendizaje del idioma inglés. A su vez Molina, P. Molina, A. & Gentry, J. (2021) en la investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica, considera que la gamificación es un recurso valioso para poner en aplicar estrategias de enseñanza basadas en el juego, a la vez generar condiciones favorables para que el desarrollo de las competencias lingüísticas y dominio del idioma inglés. Según Ruiz, Y. & Gallardo, A. (2013) en su obra "Enseñar hoy una lengua extranjera", las autoras consideran que los juegos lúdicos facilitan el aprendizaje del idioma inglés, a la vez resalta la pertinencia de evaluar los instrumentos. Los resultados permiten determinar que existe influencia entre los juegos lúdicos y el dominio del idioma inglés, pero es importante saber elegir los juegos y adaptarlos al contexto de los estudiantes para generar expectativas e iniciativas de participación y compromiso de los estudiantes.

Con relación al objetivo específico juegos lúdicos y sus dimensiones se observa, que los estudiantes siempre y casi siempre realizan juegos, notándose una mayor proporción de ellos que siempre realizan juegos y juegos populares (63.3%) y el 53.3% efectúan juegos lingüísticos, a la vez se evidencia una mayor participación en juegos como el lingo, crucigrama y juego de roles (lingüísticos) y memore games, adivinanzas, bingo (populares). Al respecto Saavedra, S. (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. Concluye que se corrobora la correlación de los juegos lúdicos (lingüísticos y populares) es positiva alta. A su vez Gee, J. (2022) quien ha explorado extensamente cómo los videojuegos pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje, incluyendo el aprendizaje de idiomas. Considera que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización, amplía nuestros horizontes a la posibilidad de que los videojuegos sean en realidad precursores de cómo aprenderemos. Considero que los juegos lúdicos son recursos importantes para motivar el dominio del idioma inglés, resaltar además que los decentes

debemos elaborar los recursos y materiales pertinentes para el desarrollo de las sesiones.

En el objetivo relacionado al nivel de dominio del Idioma inglés y sus dimensiones o competencias, los estudiantes se encuentran en los niveles eficiente y muy eficiente para expresarse de manera oral en inglés, comprender y producir textos escritos en el idioma inglés. La mayor cantidad de estudiantes comprenden textos escritos de manera eficiente (53.3%), el 46.7% producen textos escritos en inglés eficientemente y el 43.3% se expresan eficientemente en inglés de manera oral. Muy pocos estudiantes (13.3%) presentan niveles regulares al momento de comprender y producir textos, pero sí una tercera parte de los estudiantes (33.3%) se encuentran en el nivel deficiente para expresarse en inglés de manera oral. A nivel de área de idioma inglés, el estudiante (53.3%) se ubican en un nivel eficiente. La comunicación oral es una de las actividades de mayor preferencia lo cual los induce a comprender y escribir gradualmente en el idioma inglés. A diferencia de Según García (2019) citado por Huamán, J. (2021) en la investigación sobre “el bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la EBR en el Perú” señala que los directivos coinciden en manifestar que la mayoría de los alumnos tienen, nivel bajo o nulo”. A su vez el Ministerio de Educación. Sobre la realidad del dominio del idioma inglés British Council (2015), señala que el Ministerio de Educación enfatiza en la baja calidad del aprendizaje es decir que los estudiantes no logran el desarrollo de las competencias, esto entre otros factores a la escasez de docentes y el numero de horas que se destina según los planes de estudio, sumado a ello la zona si es rural o urbana o si es de gestión pública o privada.

De los resultados del objetivo Influencia de los Juegos lúdicos y la competencia se comunica oralmente encontramos en la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en la dimensión se comunica oralmente. La influencia de los juegos lúdicos y los juegos lingüísticos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango

de 0.60 y 0.80; la influencia de los juegos populares es moderada por tener un valor de 0.533. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación. la cual se

traduce en que, a mayor práctica de juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en los estudiantes para que se comuniquen en inglés de manera oral. Cárdenas, Y. & otros (2013) en la investigación realizada, “El juego lúdico y la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del primero de secundaria en la institución IE Horacio Zeballos Gámez, Yarinacocha – 2013” concluye que la dimensión langostica de la expresión oral, fue significativa, por tanto, aceptada la hipótesis.

Del objetivo Influencia de los Juegos lúdicos y sus dimensiones en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés se encuentra que la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que los juegos populares ejercen una influencia significativa en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación. La influencia de los juegos lúdicos y los juegos lingüísticos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango de 0.60 y 0.80; la influencia será mayor en los estudiantes para que lean diversos tipos de textos en inglés desarrollando la estrategia por contexto, es decir relacionar imágenes con textos cortos.

Del objetivo Influencia de los Juegos lúdicos y sus dimensiones en la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés, la correlación de Spearman el coeficiente de significancia es de 0.00, lo que implica que tanto los juegos lúdicos como sus dimensiones: los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación. La influencia de los juegos lúdicos ejercida es alta, debido a que el Rho se encuentra entre el rango de 0.60 y 0.80; la influencia de los juegos populares y los juegos lingüísticos es moderada por tener un valor de 0.533 y 0.543, respectivamente. El aprendizaje del vocabulario y las extensiones de las oraciones contribuyen a promover la escritura de textos cortos.

## **VI. CONCLUSIONES**

Según el análisis estadístico encontramos que existe significativa influencia entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del VI ciclo de una IE Piura, 2024. Es decir, las estrategias lúdicas se constituyen en actividades amenas para el aprendizaje del idioma inglés, donde se evidencia participación de los estudiantes quienes aprenden jugando ejecutando el speaking, reading y writing.

Con relación a los juegos lúdicos y sus dimensiones se evidencia que los estudiantes del VI ciclo de una IE Piura, 2024, se desarrollan siempre y casi siempre, realizan juegos, notándose una mayor proporción de ellos resaltando el lingo, crucigrama y juego de roles (lingüísticos) y memory games, adivinanzas, bingo (populares).

Para dominio del idioma inglés y sus dimensiones en los alumnos del VI ciclo de una IE Piura, 2024, el resultado es eficiente. De acuerdo a las competencias del idioma inglés, los estudiantes se encuentran en los niveles eficiente y muy eficiente para expresarse de manera oral en inglés, comprender y producir textos escritos en el idioma inglés. La comunicación oral es de mayor preferencia lo cual los induce a comprender y escribir gradualmente en el idioma inglés.

La influencia de los juegos lúdicos y la comunicación oral en inglés en los estudiantes del VI ciclo de una institución educativa Piura, 2024, es significativa, los juegos lingüísticos y los juegos populares ejercen una influencia significativa en la competencia se comunica oralmente. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación. la cual se traduce en que, a mayor práctica de juegos lingüísticos y populares, la influencia será mayor en los estudiantes para que se comuniquen en inglés de manera oral.

La participación del alumnado en los juegos lúdicos y sus dimensiones en las competencias del área se comunica, escribe, lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes del VI ciclo de una institución educativa Piura.

## **VII. RECOMENDACIONES**

A los docentes de las Instituciones Educativas del área de inglés, considerar la integración continua de juegos lúdicos en las actividades de aprendizaje de inglés, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes, según las competencias del área, partiendo de una evaluación diagnóstica e implementando su programación de acuerdo a los resultados encontrados en el dominio del inglés.

Se recomienda a los docentes del área de idioma inglés que en la Programación consideren la aplicación de estrategias de juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje como: bingo, charada ya que creará un ambiente dinámico y de confianza propiciando la interacción y participación de todos los estudiantes, además de desarrollar su autonomía en el dominio del idioma inglés. Resaltar el apoyo familiar acondicionando espacios propicios para el desarrollo de los juegos lúdicos.

A nivel de Institución educativa el equipo de docentes debe analizar las competencias y las capacidades respectivas con la finalidad de programar sus actividades mediante el desarrollo de proyectos, lo cual permite el aprendizaje del idioma de manera integral. Resaltando además la implementación de las aulas funcionales para el dominio del idioma inglés y los recursos pertinentes y adecuados como: parlantes, proyectores, televisor, grabadora, otros.

A los docentes y padres de familia, promover la práctica permanente de la expresión oral, acondicionando espacios y lugares que les permite recordar términos y frases del dominio gradual del idioma inglés, usando audiovisuales como películas, canciones, diálogos, entre otros.

A las universidades y centros de enseñanza del idioma inglés promover y difundir producciones como forma de motivación y logros personales, desarrollando a habilidad comunicativa

## REFERENCIAS

- Comendador, R., Gamboa, M. & Rivero, M. (2019) Teaching English as a second language and its grammar in junior high school. Revista Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT- Las Tunas, CUBA. Consultado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248598>
- DRELM. (2018) I Congreso Internacional de inglés dirigido a docentes de escuelas públicas. Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana. Lima – Perú.
- Fajardo, J. (2023) Estrategias didácticas y la competencia comunicativa del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa de la Perla – Callao, 2022. Universidad César Vallejo. Lima.
- Hernández – Sampieri, R. & Mendoza, Chr. (2020) Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. 7ma edición. Mc. Graw Hill. México.
- Huamán Rosales, J. P. (2021). Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica Regular en el Perú. Lengua y Sociedad, 20(1), 125-144.
- Inca Chunata & otros (2021). Aspectos y problemas de aprender una segunda lengua extranjera, posibles soluciones mediante las tecnologías educativas de juegos en la enseñanza del inglés. Alfa Publicaciones, 3(3.1), 29–41. <https://doi.org/10.33262/ap.v3i3.1.74>
- Molina, P. Molina, A. & Gentry, J. (2021 enero - marzo) La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Vol. 7, núm. 1- Revista Científica. Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Patín R. & Vinicio, M. (2016) Manual de Estrategias lúdicas. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba Ecuador. Disponible en <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

- Ramos, D. & Maya, Y. (2022) Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. de Lenguas Extranjeras. Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cienfuegos, Cuba. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>
- Saavedra, S. (2020) Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa agropecuario. Tesis de Maestría de la Universidad Nacional de Ucayali [http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/97/discover?filtertype\\_0=subject&filter\\_0=Aprendizaje&filter\\_relational\\_operator\\_0>equals&filtertype=subject&filter\\_relational\\_operator>equals&filter=Actividades+educativas](http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/97/discover?filtertype_0=subject&filter_0=Aprendizaje&filter_relational_operator_0>equals&filtertype=subject&filter_relational_operator>equals&filter=Actividades+educativas)
- Salgado – Lévano, C. (2018) Manual de Investigación. Teoría y práctica para hacer la tesis según la metodología cuantitativa. Universidad Marcelino Champagnat. Lima Perú.
- Santacruz, D. & Guerrero, M. (2019) Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés Proyecto Educativo. Tesis Maestría. Universidad. Universidad de Nariño Facultad de Ciencias Humanas Departamento de Lingüística e Idiomas. San Juan de Pasto. Disponible en <https://www.udenar.edu.co/recursos/wp-content/uploads/2021/08/PEP-LICENCIATURA-EN-LENGUAS-EXTRANJERAS.pdf>
- Savigne E. & O’Farril, I. (2023) Tendencias actuales en la enseñanza de inglés con fines específicos. Revista Científica La cultura como mediación de la ciencia y la sociedad Vol. 8 Núm. 2: Universidad Médica de La Habana. Disponible en <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/45>
- Velarde, C. (2018) Estrategias de enseñanza y rendimiento del idioma inglés en estudiantes de Secundaria Sullana, 2017. Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con Mención en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica. Universidad San Pedro. [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6284/Tesis\\_59580.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6284/Tesis_59580.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vidarte, S. (2023) Estrategias educativas para mejorar la creatividad del idioma inglés de

los alumnos primer grado secundaria de la IE Elvira García y García 2022. Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11735/Vidarte\\_Timoteo\\_Sandy\\_Vanessa.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11735/Vidarte_Timoteo_Sandy_Vanessa.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Utrera, E. (2012) Juegos para aprender inglés. Disponible en

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e4esAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=juego+en+la+ense%C3%B1anza+del+idioma+ingles+libros&ots=8DliKRoqcO&sig=zuA0FE3i\\_uSqLttMS63Oo9epm6c#v=onepage&q=juego%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20idioma%20ingles%20libros&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e4esAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=juego+en+la+ense%C3%B1anza+del+idioma+ingles+libros&ots=8DliKRoqcO&sig=zuA0FE3i_uSqLttMS63Oo9epm6c#v=onepage&q=juego%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20idioma%20ingles%20libros&f=false)

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006) Games for Language Learning.

Disponible en

<https://books.google.es/books?id=Rj3tAAAAMAAJ&dq=games+in+english+language+teaching&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjR0dKpz9zZAhXOxVkkHeXsD5oQ6AEIOjAD>

Lewis, G., & Bedson, G. (1999) Games for Children. Disponible en

<https://books.google.es/books?id=LUvwAAAAMAAJ&dq=games+in+english+language+teaching&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjR0dKpz9zZAhXOxVkkHeXsD5oQ6AEIVDAG>

Rixon, S. (1981) How to Use Games in Language Teaching. Disponible en

<https://books.google.es/books?id=Z1dqwgEACAAJ&dq=games+in+english+language+teaching&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjR0dKpz9zZAhXOxVkkHeXsD5oQ6AEIVTAG>

Maryville Online: English as a Second Language (ESL) – Resources for Students

<https://online.maryville.edu/blog/english-as-a-second-languageresources/>

Bridge: 8 Exciting ESL Vocabulary Games for Teaching In Person or Online

<https://bridge.edu/tefl/blog/8-exciting-esl-vocabulary-games-for-teaching->

[in-person-or-online/](#)

TESL TCNJ: Useful Websites for Teaching English as a Second Language

<https://tesl.tcnj.edu/useful-websites/>

PELA: Fun Ways to Study English with Friends

<https://portlandenglish.edu/blog/fun-ways-to-study-english-with-friends/>

Bridge: ESL Games for Teaching Online [https://bridge.edu/tefl/blog/esl-games-](https://bridge.edu/tefl/blog/esl-games-for-teaching-online/)

[for-teaching-online/](#)

ICLS: Video Games Turn Into Language Learning Games

[https://www.icls.edu/blog/video-games-turn-into-language-learning-](https://www.icls.edu/blog/video-games-turn-into-language-learning-games/)

[games/](#)

TALK Schools: Games to Learn English [https://blog.talk.edu/games-to-learn-](https://blog.talk.edu/games-to-learn-english/)

[english/](#)

Oxford University Press: Games and Social Media for Language Learning

[https://oupeltglobalblog.com/2014/05/21/games-and-social-media-for-](https://oupeltglobalblog.com/2014/05/21/games-and-social-media-for-language-learning/)

[language-learning/](#)

TEFL.net: ESL Games and Activities [https://www.tefl.net/esl-lesson-plans/esl-](https://www.tefl.net/esl-lesson-plans/esl-games/)

[games/](#)

British Council: Learn English Through Games

<https://www.britishcouncil.org/school-resources/learn-english/games>

## ANEXOS

### Anexo 1 ANALISIS DE CONFIABILIDAD: IDIOMA INGLES

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Te sientes seguro al hablar en inglés	97,4500	249,208	,534	,881
Realizas actividades para practicar tu pronunciación	97,4000	247,937	,570	,881
Te comunicas en inglés en tu vida cotidiana	98,3000	246,116	,553	,881
Hay situaciones en que sueles utilizar el inglés para comunicarte.	98,0500	233,524	,843	,874
Te sientes motivado al responder preguntas en inglés en clase.	97,6000	238,358	,713	,877
Te sientes motivado al responder preguntas en inglés	97,1000	235,989	,685	,877
Participas haciendo pequeños diálogos en inglés.	97,3500	257,924	,169	,888
Practicas inglés fuera de casa	97,6000	250,253	,436	,883
Tu habilidad para comunicarte en inglés ha mejorado este año	97,0500	246,576	,543	,881
Te gustaría mejorar tu habilidad de hablar en ingles	96,1500	257,397	,234	,887
Lees textos en inglés en tu vida diaria	97,9500	245,103	,571	,880
Utilizas alguna herramienta o dibujo para mejorar tu comprensión de lectura.	98,0500	247,734	,387	,884
Al escuchar un cuento en inglés despierta mi curiosidad por conocer más vocabulario.	97,0000	247,684	,543	,881

Enfrentas desafíos al leer textos en inglés	97,3500	257,503	,234	,887
Dedicas tiempo a la lectura en inglés	97,6500	259,924	,129	,889
Los textos en inglés te resultan interesantes	96,8000	240,695	,708	,877
Te gusta leer en inglés	96,6500	254,450	,358	,884
Qué tipo de texto te gustaría leer en inglés	97,7000	266,221	-,060	,895
Te sientes bien cuando puedes leer en inglés	96,7500	258,724	,154	,889
Te gustaría mejorar tu lectura en inglés	96,4000	245,200	,471	,882
Escribes en inglés en tu vida diaria	97,9500	250,892	,356	,885
Utilizas estrategias para mejorar tu escritura	97,9500	244,892	,483	,882
Te sientes motivado(a) a escribir en inglés	97,1000	244,411	,577	,880
con que frecuencia escribes textos en inglés	97,9500	256,366	,205	,888
Con que frecuencia escribes textos en clase	97,8000	255,326	,222	,888
Textos en que te gusta escribir	97,2500	244,303	,359	,886
Te sientes seguro al compartir tus textos en inglés	97,3500	245,608	,519	,881
Utilizas recursos para mejorar tu escritura en inglés	97,5000	240,263	,666	,878
Te gustaría escribir en inglés	96,6000	251,832	,386	,884
Qué opinas de los textos en inglés	96,5000	248,158	,544	,881

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,887	30

EL INSTRUMENTO DE JUEGOS TIENE UNA LATA CONFIABILIDAD \_

0.887

ANALISIS DE CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO JUEGOS

Anexo 2 Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
El juego del bingo te ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés.	69,0000	152,632	,588	,866
El juego de deletreo de palabras te ayuda a pronunciar las palabras correctamente en inglés.	67,9000	154,726	,675	,865
El juego de memoria de palabras te ayuda a recordar la mayor cantidad posible de las mismas.	68,1000	159,989	,430	,872
El juego de sopa de letras te ayuda a recordar la escritura de las palabras en inglés.	68,2000	153,221	,650	,865
Aprendes nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama.	68,9500	162,576	,329	,875
El juego de rompecabezas que se usa para formar oraciones despierta tu interés para saber el tema de la clase de inglés.	68,1500	165,503	,147	,883
Aprendes mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos.	68,6000	148,463	,603	,865

Los juegos de rompecabezas despiertan tu atención en la clase de inglés.	68,2000	150,800	,777	,861
Los juegos lingüísticos te ayudan a adquirir un nuevo vocabulario en inglés.	68,2000	156,905	,418	,873
Los juegos lingüísticos te motivan para aprender inglés	67,9000	159,989	,344	,875
Las adivinanzas te ayudan a entender las oraciones en inglés	68,7000	164,642	,219	,879
El juego de la charada te ayuda a reforzar el vocabulario en inglés.	68,5000	162,684	,227	,880
Los juegos de charada incrementan tu participación durante la clase de inglés.	68,8000	154,274	,459	,871
Los juegos populares te ayudan a participar de las actividades en inglés.	68,0000	151,263	,659	,864
Los juegos populares te motivan para aprender inglés	67,8000	160,484	,537	,869
Los juegos populares crean un ambiente de aprendizaje relajado y seguro	67,9500	149,313	,737	,861
Los juegos populares son más efectivos para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en clase	67,9000	156,411	,519	,869
Los juegos populares promueven el trabajo en equipo entre los estudiantes	67,8500	155,292	,546	,868
Los juegos populares promueven la colaboración entre los estudiantes en el área de inglés-	67,8500	166,029	,322	,875
Los juegos populares te ayudan a mejorar la fluidez del inglés	67,6500	156,134	,640	,866

<b>Anexo 3 Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	20

EL INSTRUMENTO DE JUEGOS TIENE UNA LATA CONFIABILIDAD \_  
0.876

## Anexo 4 Matriz de Consistencia

<p><b>Problema general:</b> ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juegos lúdicos</p>	<p><b>Dimensiones de la Variable 1:</b> Juegos lingüísticos</p>
<p><b>Problemas específicos:</b> - ¿Existe relación entre los juegos lingüísticos y populares en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024?  - ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y las competencias del área de inglés en los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b> - Determinar la relación entre los juegos lingüísticos y populares en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024  - Explicar la relación de los juegos lúdicos con las competencias del área de inglés en los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b> - Existe relación significativa entre los juegos lingüísticos y populares en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024  - Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y las competencias del área de inglés en los estudiantes de una institución educativa, Piura 2024</p>	<p><b>Variable 2:</b> Juegos populares</p>	<p><b>Dimensiones de la Variable 2:</b> Bingo, Memory games, Charadas, Adivinanza</p>

# Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**JUEGOS LÚDICOS**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

La valuación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

## 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra.: Gisella del Carmen García Atoche
Grado profesional:	Maestría ( )      Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ( )      Social ( )
	Educativa (X)      Organizacional (X )
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACION SECUNDARIA
Institución donde labora:	IE MY PNP “ ROBERTO MORALES ROJAS “
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( )
	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

## 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

## 3. Datos de la escala (Escala ordinal, escala de Likert Influencia de los juegos en el aprendizaje del idioma inglés)

Nombre de la Prueba:	Juegos Lúdicos
----------------------	----------------



Autora:	JANNET PRIETO RICALDE
Procedencia:	PIURA
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30
Ámbito de aplicación:	Sullana – Bellavista
Significación:	Conocer el uso de los juegos educativos durante las clases de inglés .Se uso un cuestionario 20 ítems con las dimensiones “ Juegos lingüísticos y la segunda dimensión “ Competencias del área de inglés con la escala de Likert con cinco respuestas ( nunca , casi nunca, A veces, Casi siempre , Siempre y la escala de medición Ordinal el objetivo Determinar la influencia de Los juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del VI Ciclo de la una institución educativa, Piura 2024

### 1. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ordinal, escala de Likert Nunca 1, Casi nunca 2, A veces 3, Casi siempre 4, Siempre 5	DIM 1 Juegos Lúdicos	Según Chunata et. al. (2021) El aprendizaje del inglés en Ecuador, requiere formar competencias para la comunicación intercultural y la participación en una sociedad basada en el conocimiento. A pesar de que el inglés es ampliamente estudiado, surgen obstáculos en la adquisición del idioma, relacionados con la metodología de enseñanza, la motivación de los alumnos y la necesidad de mejorar las técnicas educativas. Se destaca la importancia de modernizar la enseñanza del inglés, ajustar los currículos y utilizar el juego como método educativo

**2. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario ...**Juegos Lúdicos** elaborado por

...Jannet Prieto Ricalde ..en el año ...2024 De acuerdo con lossiguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o unamodificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana conla dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (altonivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialo importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.



*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente*

1 no crumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

Juegos Lúdicos

- Primera dimensión: Juegos lingüísticos
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de la dimensión es determinar la influencia de los juegos lingüísticos en el aprendizaje del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Indicadores: Bingo	1-2	4	4	4	
memore games charadas	3-7	4	4	4	
adivinanza	8-10	4	4	4	

Segunda dimensión: Juegos populares

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adivinanza	1-	4	4	4	
Chara	2-3	4	4	4	
Memore Games	4-6	4	4	4	
Bingo	7-10	4	4	4	

**Estimado estudiante:**

El presente cuestionario de encuesta tiene por finalidad conocer el uso de los juegos educativos durante la clase de inglés. La confidencialidad de tus respuestas será respetada.

**Instrucciones:** Lee cada una de los enunciados y selecciona **UNA** de las cinco alternativas, la que sea más apropiada a tu criterio, seleccionando el número (del 1 al 5), recuerda no existen respuestas correctas e incorrecta. Asegúrate de responder a **TODAS** las oraciones.

**Escala valorativa.**

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

N°	VARIABLE N° 1 JUEGOS LÚDICOS	1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN: Juegos Lingüísticos</b>						
1	El juego del bingo me ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés.					
2	El juego de deletreo de palabras me ayuda a pronunciar las palabras correctamente en inglés y facilita mi aprendizaje.					
3	El juego de memoria de palabras me ayuda a recordar la mayor cantidad posible de las mismas.					
4	El juego de sopa de letras me ayuda a recordar la escritura de las palabras en inglés.					
5	Aprendo nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama.					
6	El juego de rompecabezas que se usa para formar oraciones despierta mi interés para saber el tema de la clase de inglés.					
7	Aprendo mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos.					
8	En la clase de inglés la profesora utiliza juegos de rompecabezas para despertar mi atención.					
9	Los juegos lingüísticos influyen en la retención y adquisición de vocabulario entre los estudiantes de inglés					
10	¿Los juegos lingüísticos aumentan el compromiso y la motivación de los estudiantes para aprender inglés?					
<b>DIMENSIÓN: Juegos Populares</b>						
1	Las adivinanzas me ayudan a entender frases y oraciones en inglés					
2	Los juegos de acciones tales como: charada y/o mimo, me ayudan a reforzar el vocabulario en inglés.					
3	Los juegos de charada incrementan mi participación durante la clase de inglés.					
4	juegos populares son los más efectivos para aumentar el interés y la participación de los estudiantes					
5	Influyen los juegos populares en la motivación de los estudiantes para aprender inglés					
6	los juegos populares son más efectivos para crear un ambiente de aprendizaje relajado y seguro					
7	Los juegos populares son más efectivos para aumentar el interés y la participación de los estudiantes en clase					
8	los juegos populares promueven la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes					

9	Los juegos populares son más eficientes en la mejora de la fluidez del inglés					
10	Los juegos populares son más útiles o divertidos para su aprendizaje					

Gracias por su colaboración.



---

Gisella del Carmen García

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**JUEGOS LÚDICOS**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 4. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Luz Amelia Uría León
Grado profesional:	Maestría ( ) Doctor ( X )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( X ) Organizacional ( X )
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACION SECUNDARIA
Institución donde labora:	IE MY PNP ROBERTO MORALES ROJAS
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 5. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 6. Datos de la escala Escala ordinal, escala de Likert **JUEGOS LÚDICOS**

Nombre de la Prueba:	<b>JUEGOS LÚDICOS</b>
Autora:	<b>Jannet Prieto Ricalde</b>
Procedencia:	<b>PIURA</b>
Administración:	<b>Individual</b>
Tiempo de aplicación:	<b>30</b>



Ámbito de aplicación:	<b>Sullana – Bellavista</b>
Significación:	<i>Medir las capacidades y habilidades sobre el aprendizaje del idioma inglés</i> El aprendizaje del idioma inglés, tiene su base en las competencias se comunica, lee y escribes textos en el idioma inglés. Utilizar actividades lúdicas para su mejor comprensión. <i>Se usó un cuestionario de 30 ítems con las dimensiones “se comunica oralmente en inglés “Lee diversos tipos de textos en inglés, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera y la sus indicadores con la escala de Likert con cinco respuestas (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre) y la escala ordinal cuyo objetivo es Determinar la influencia de los juegos lúdicos y sus dimensiones en la dimensiones se comunica oralmente, lee y escribe en inglés en los estudiantes .</i>

### 7. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ordinal, escala de Likert <i>Nunca 1, casi nunca 2, a veces 3, Casi siempre 4, Siempre 5.</i>	DIM 1 <i>Se comunica oralmente en inglés.</i> DIM 2 <i>escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</i> DIM 3 <i>Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</i>	Según Chunata et. al. (2021) El aprendizaje del inglés en Ecuador, requiere formar competencias para la comunicación intercultural y la participación en una sociedad basada en el conocimiento. A pesar de que el inglés es ampliamente estudiado, surgen obstáculos en la adquisición del idioma, relacionados con la metodología de enseñanza, la motivación de los alumnos y la necesidad de mejorar las técnicas educativas. Se destaca la importancia de modernizar la enseñanza del inglés, ajustar los currículos y utilizar el juego como método educativo

### 8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento el cuestionario .....**Juegos Lúdicos** ..... elaborado por

**Jannet Prieto Ricalde** .....en el año .....2024.... De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o unamodificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.



semántica son adecuadas.	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial e importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:** .....

- Primera dimensión: *Se comunica oralmente en inglés.*
- El objetivo de la dimensión es medir la capacidad del estudiante para comunicar sus opiniones utilizando lenguaje hablado, que incluye sonidos, palabras y gestos, de manera fluida y gramaticalmente precisa mediante la voz y los.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Indicadores:</b> Obtiene información de textos orales: Infiere e interpreta información de textos orales.	1 - 3	4	4	4	
<b>Indicadores:</b> Adecúa el texto a la situación comunicativa.	4 - 7	4	4	4	

<b>Indicadores:</b> Organiza y desarrolla las ideas de forma Coherente y cohesionada.	8 - 10	4	4	4	
--	--------	---	---	---	--

- Segunda dimensión: Escribe textos en ingles
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de la dimensión es lograr medir la precisión en la selección gramatical en textos escritos en inglés, teniendo en cuenta aspectos léxicos y sintácticos que requieren dominio y conocimiento de convenciones lingüísticas como ortografía, puntuación y estructuras gramaticales.



INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Indicadores : Adecua el texto a la situación comunicativa y utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	1 – 10	4	4	4	

- Tercera dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: El objetivo de la dimensión es lograr que el estudiante ponga en juego habilidades, saberes y actitudes a través de procesos de comprensión literal e inferencial con estructuras simples y algunos elementos complejos con vocabulario cotidiano.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Obtiene información del texto escrito	1-10	4	4	4	

# CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA VARIABLE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

## Instrucciones:

- No deje ningún ítem sin responder
- Marca solo una alternativa por cada ítem
- Consulte al encuestador sobre alguna duda.

Fecha: .... / ..... / 2024

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

## Escala valorativa.

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

N°	VARIABLE N° 2 ÁREA IDIOMA INGLÉS	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera						
1	Te sientes seguro al hablar en inglés					
2	Realizas actividades para practicar tu pronunciación en inglés					
3	Te comunicas en inglés en tu vida cotidiana					
4	Hay situaciones en que sueles utilizar el inglés para comunicarte					
5	Tu experiencia al comunicarte en inglés es buena.					
6	Te sientes motivado al responder preguntas en inglés en clase					
7	Participas haciendo pequeños diálogos en inglés					
8	Practicas inglés fuera de las clases					
9	Tu habilidad para comunicarte en inglés ha mejorado este año					
10	Te gustaría mejorar tu habilidad de hablar en inglés					
DIMENSIÓN: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera						
1	lees textos en inglés con frecuencia en tu vida diaria					
2	Utilizas alguna herramienta o recurso para mejorar tu comprensión de lectura en inglés					
3	Al escuchar un cuento en la clase de inglés despierta mi curiosidad por conocer más del vocabulario					
4	Enfrentas desafíos al leer textos en inglés					
5	Dedicas un tiempo específico a la lectura en inglés					
6	Los textos en inglés te resultan interesantes					

7	Te gusta leer en inglés					
8	Que tipos de textos te gustaría leer en inglés					
9	Te sientes bien cuando puedes leer en inglés					
10	Te gustaría mejorar tu lectura en inglés					
<b>DIMENSIÓN: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</b>						
1	Escribes en inglés en tu vida diaria					
2	Utilizas estrategias para mejorar tu escritura en inglés					
3	Te sientes motivado(a) a escribir en inglés					
4	Con qué frecuencia escribes textos en inglés fuera de las clases de inglés					
5	¿Con qué frecuencia escribes textos en inglés en tus clases de inglés?					
7	textos en inglés que más te gusta más escribir					
8	te sientes seguro(a) al compartir tus textos en inglés con tus compañeros o profesores?					
9	<b>Utilizas recursos para mejorar tu escritura en inglés</b>					
10	te gustaría poder escribir en inglés					

Gracias por su colaboración




---

Firma

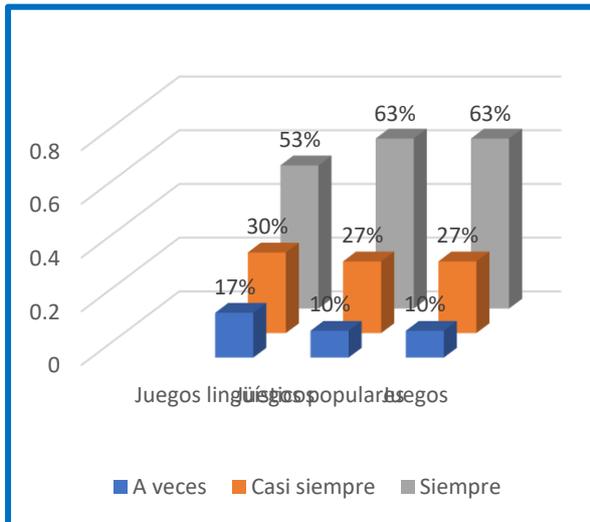
Dra. Luz Amelia Uría León

DNI : 03670695

## Anexo 5

### Gráfico 1

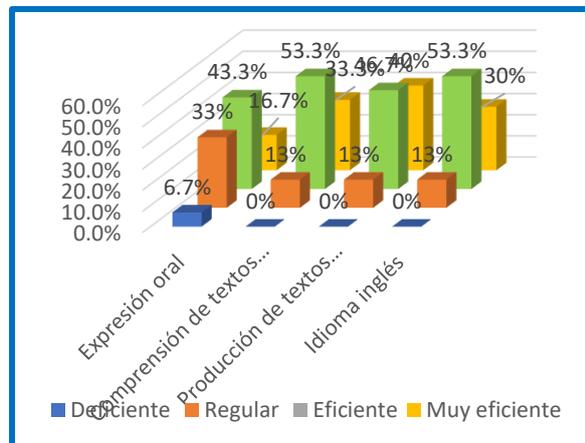
#### Juegos y sus dimensiones



populares.

### Gráfico 2

#### Idioma inglés y sus dimensiones



De acuerdo con la tabla y gráfico N° 2, de acuerdo a las competencias del idioma inglés, los estudiantes se encuentran en los niveles eficiente y muy eficiente para expresarse de manera oral en inglés, comprender y producir textos escritos en el idioma inglés. La mayor cantidad de estudiantes comprenden textos escritos de manera eficiente (53.3%), el 46.7% producen textos escritos en inglés eficientemente y el 43.3% se expresan eficientemente en inglés de manera oral. Muy pocos estudiantes (13.3%) presentan niveles regulares al momento de comprender y producir textos, pero sí una tercera parte de los estudiantes (33.3%) se encuentran en el nivel deficiente para expresarse en inglés de manera oral.

En relación con el idioma inglés, más de la mitad de los estudiantes (53.3%) se ubican en un nivel eficiente.

De acuerdo con la tabla y gráfico 1, se observa, que los estudiantes siempre y casi siempre realizan juegos, notándose una mayor proporción de ellos que siempre realizan juegos y juegos populares (63.3%) y el 53.3% efectúan juegos lingüísticos. En una menor proporción, los estudiantes a veces realizan juegos, tanto lingüísticos como

De acuerdo con la tabla y gráfico N° 2, de acuerdo a las competencias del idioma inglés, los estudiantes se encuentran en los niveles eficiente y muy eficiente para expresarse de manera oral en inglés, comprender y producir textos escritos en el idioma inglés.

La mayor cantidad de estudiantes

## Anexo 6



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

### CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, **JORGE ALBERTO RUFINO CARREÑO**, Director de la Institución Educativa 14793 "Luciano Castillo Colonna – Bellavista:

Por medio del presente documento autorizo a la investigadora **JANNET PRIETO RICALDE** del Programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD, de la Universidad César Vallejo para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su Trabajo Académico: " "Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa, Piura-2024".

He tomado conocimiento que, el objetivo principal de la investigación es Determinar la influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los adolescentes del VI ciclo de la I.E Luciano Castillo Colonna.

Permito la recopilación de la información ya que ésta será tratada de manera confidencial y anónima y que los resultados obtenidos serán utilizados únicamente con fines académicos y de investigación.

Bellavista, 05 de junio del 2024



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jorge Alberto Rufino Carreño'.

Prof Jorge Alberto Rufino Carreño  
DIRECTOR  
I.E. N.º 14793 "LCC" BELLAVISTA - SULLANA  
DNI N.º 03496335



**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE DOCENCIA DEL INGLÉS COMO  
LENGUA EXTRANJERA**

**Juegos lúdicos en el aprendizaje del Idioma Inglés en  
estudiantes de una Institución Educativa, Piura-2024  
TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DE INGLÉS COMO LENGUA  
EXTRANJERA**

**AUTORA:**

Prieto Ricalde, Jannet ( [orcid.org/0009-0005-9109-0359](https://orcid.org/0009-0005-9109-0359))

**ASESOR:**

Mtro.Ninatanta Alva, Jorge Humberto ( [orcid.org/0000-0002-3274-013X](https://orcid.org/0000-0002-3274-013X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

Resumen de coincidencias

13%

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

- 1 Entregado a Universida... 3% >  
Trabajo del estudiante
- 2 hdl.handle.net 2% >  
Fuente de Internet
- 3 repositorio.unu.edu.pe 1% >  
Fuente de Internet
- 4 repositorio.ucv.edu.pe 1% >  
Fuente de Internet
- 5 Entregado a uncedu 1% >  
Trabajo del estudiante
- 6 Quiroz Burgos, Paul Orl... <1% >  
Publicación
- 7 www.jourlib.org <1% >  
Fuente de Internet
- 8 renati.sunedu.gob.pe <1% >  
Fuente de Internet
- 9 Deysi Angelica Rodrigu... <1% >  
Publicación
- 10 repositorio.uwiiener.edu... <1% >  
Fuente de Internet
- 11 repository.uniminuto.edu <1% >  
Fuente de Internet