



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.

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

**AUTOR/A:**

Valencia Agurto, Kimberly Aurora Antuaneth ([orcid.org/0000-0002-4610-7650](https://orcid.org/0000-0002-4610-7650))

**ASESOR:**

Mgr. Salas Morales, Alberto Jose ([orcid.org/0000-0001-8150-9287](https://orcid.org/0000-0001-8150-9287))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A mis abuelos Leoncio y Antonia, que me guían desde el cielo.

A mis padres, Pedro y Nury, quiero expresarles mi profundo amor y gratitud porque han sido mi inspiración y sostén inquebrantable a lo largo de esta travesía.

A mi novio, Anthony, por su apoyo incondicional y sus ánimos constantes.

Y a mi Kya por acompañarme cada noche.

- Kimberly A. A. Valencia Agurto

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios, cuya gracia ha sido mi luz y fortaleza en este camino. También, a mis maestros, por su dedicación y sabiduría impartida. Asimismo, agradezco, a mis queridas compañeras de clase, por el apoyo mutuo. Y finalmente a mis familiares, por sus palabras de aliento.

- Kimberly A. A. Valencia Agurto



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUAJE EXTRANJERO**

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

Yo, SALAS MORALES ALBERTO JOSE, docente de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.", cuyo autor es VALENCIA AGURTO KIMBERLY AURORA ANTUANETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, 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 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, 30 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SALAS MORALES ALBERTO JOSE DNI: 18166094 ORCID: 0000-0001-8150-9287	Firmado electrónicamente por: SALAMORAAL el 04- 07-2024 13:27:22

Código documento Trilce: TRI - 0782011





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA DEL INGLÉS  
COMO LENGUAJE EXTRANJERO**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, VALENCIA AGURTO KIMBERLY AURORA ANTUANETH estudiante de la de la escuela profesional 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 y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.", 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>
VALENCIA AGURTO KIMBERLY AURORA ANTUANETH <b>DNI:</b> 72755598 <b>ORCID:</b> 0000-0002-4610-7650	Firmado electrónicamente por: KAAVALENCIA el 18- 07-2024 07:48:25

Código documento Trilce: INV - 1739587

## ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE .....	ii
RESUMEN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación .....	10
3.1.1 Tipo de investigación. ....	10
3.1.2 Diseño o método de investigación. ....	10
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	11
3.3 Escenario de estudio.....	12
3.4 Participantes. ....	12
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.6 Procedimiento de recolección de datos.....	13
3.7 Rigor científico. ....	14
3.8 Método de análisis de la información. ....	15
3.9 Aspectos éticos. ....	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	17
V. CONCLUSIONES .....	29
VI. RECOMENDACIONES .....	30
REFERENCIAS .....	31
ANEXOS .....	37

## RESUMEN

El inglés, como idioma global dominante, se ha convertido en una herramienta indispensable en un mundo cada vez más interconectado. Sin embargo, en América Latina, incluido el Perú, a pesar de los esfuerzos gubernamentales para integrar programas de inglés en las escuelas, persisten dificultades significativas en su enseñanza y aprendizaje. Bajo este contexto, el presente estudio se enfoca en abordar la problemática del aprendizaje del idioma inglés en escuelas públicas secundarias del Perú, donde el inglés se introduce tardíamente, los recursos son limitados y los métodos de enseñanza convencionales son poco motivadores y no siempre efectivos. En ese sentido, este trabajo de investigación, tiene como objetivo, determinar juegos y actividades lúdicas que puedan motivar y desarrollar el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés (se comunica, lee y escribe) entre los estudiantes adolescentes. Asimismo, es preciso indicar que el trabajo académico se realizó mediante un enfoque cualitativo, utilizando la técnica de recolección de datos llamada análisis de documentos, junto con sus respectivas fichas de investigación. Como resultado se pretende, también, proporcionar a los docentes una guía clara y útil para transformar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, fomentando un ambiente educativo más dinámico y participativo. Finalmente, este estudio no solo aspira a mejorar la calidad educativa, sino también muestra recomendaciones para enriquecer las prácticas pedagógicas con metodologías innovadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes de escuelas públicas secundarias peruanas.

**Palabras Clave:** Inglés como lengua extranjera, competencias, capacidades, sesión de aprendizaje, escuelas públicas secundarias peruanas.

## ABSTRACT

English, as the dominant global language, has become an indispensable tool in an increasingly interconnected world. However, in Latin America, including Peru, despite government efforts to integrate English programs in schools, significant difficulties persist in teaching and learning. Under this context, the present study focuses on addressing the problem of learning the English language in public secondary schools in Peru, where English is introduced late, resources are limited and conventional teaching methods are unmotivating and not always effective. In that sense, this research work aims to determine games and recreational activities that can motivate and develop the learning of the three skills taught in the area of English (communicates, reads and writes) among adolescent students. Likewise, it is necessary to indicate that the academic work was carried out through a qualitative approach, using the data collection technique called document analysis, along with their respective research sheets. As a result, it is also intended to provide teachers with a clear and useful guide to transform the students' learning experience, promoting a more dynamic and participatory educational environment. Finally, this study not only aims to improve educational quality, but also shows recommendations to enrich pedagogical practices with innovative methodologies adapted to the needs of students in Peruvian public secondary schools.

**Keywords:** English as a foreign language, competencies, abilities, learning session, Peruvian secondary public schools.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial el inglés es el idioma con mayor influencia (García et al, 2019). De acuerdo a estadísticas internacionales, en el año 2023 más de 1.400 millones de personas se pueden comunicar bajo este lenguaje; convirtiéndose en la lengua más hablada del mundo (Statista, 2023). Sin duda, la globalización es un factor que ha permitido al inglés ser llamado el idioma oficial de nuestro planeta; por lo que su uso resulta, ahora más que nunca, indispensable para la comunicación global. Ante ello, en los países de habla no inglesa, surge la necesidad de aprender este lenguaje como lengua extranjera (García et al, 2019).

Los sistemas educativos de diversos países de América Latina han logrado integrar en las escuelas, programas de estudio del idioma inglés para los diferentes niveles de educación, con la finalidad de formar ciudadanos competentes en el contexto internacional. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos gubernamentales por promover el aprendizaje de este idioma, aún no se logra un desarrollo efectivo del mismo. De acuerdo a la quinta edición del sondeo internacional más importante del mundo que mide el índice del idioma inglés llamado English Proficiency Index (EPI), publicado en el año 2015 y medido en 70 países de la orbe, se concluyó que Latinoamérica continua como la región con el nivel de inglés más precario a nivel Mundial (Alayo, 2018).

El Perú no es ajeno a esta realidad; pues la encuesta EPI lo destaca junto a Colombia como los peores países de América Latina en términos de dominio del inglés (Alayo, 2018). Particularmente en el Perú, el curso de inglés es obligatorio en las escuelas públicas solo a partir del nivel secundario, de los 7,8 millones de estudiantes en educación básica regular, solo 2 millones estudian en instituciones privadas, por lo que la educación pública es la que llega a más peruanos (Instituto peruano de economía, 2019). De esta manera, se puede sostener que los estudiantes peruanos que estudian inglés lo realizan por primera vez en la escuela secundaria. Como se indicó previamente, las escuelas públicas secundarias peruanas son el principal contacto de los estudiantes con el inglés, empero los alumnos llegan a este nivel educativo sin aprendizaje previo del idioma (Alayo, 2018).

A esto se le debe sumar que las escuelas públicas peruanas poseen déficit de material didáctico idóneo para el dictado de clases de esta lengua extranjera, un elevado número de estudiantes por aula (llegando a ser 40 alumnos por salón de clases), un limitado número de horas semanales dedicadas al curso (de dos a cinco horas a la semana) y, lo más importante, existe un número pequeño de profesores especializados en la educación del idioma (Alayo, 2018). Ante esta situación, el gobierno peruano promueve políticas para incentivar la enseñanza del idioma inglés, dentro de estas se encuentra el objetivo de transformar positivamente la imagen del maestro y del curso que no posee mucha popularidad entre los estudiantes de las escuelas públicas secundarias (Moreno, 2020).

No obstante, el problema radica en que, a pesar de los esfuerzos, aún en la actualidad, los estudiantes de escuelas públicas secundarias peruanas creen que el inglés es una asignatura difícil de aprender (Moreno, 2020). Si bien, el aprender un idioma distinto al propio genera cierto rechazo, las escuelas públicas secundarias peruanas no vienen desarrollando la enseñanza del inglés de una manera adecuada (British Council, 2015). Esto se evidencia notoriamente en el bajo nivel de logros en el aprendizaje del idioma que registran los escolares (Campos et al, 2019).

Bajo este contexto, resulta fundamental resaltar el rol del docente, principalmente para integrar estrategias y recursos adecuados en la enseñanza de las tres competencias que se desarrollan en las escuelas públicas: se comunica, lee y escribe en inglés como lengua extranjera (Alayo, 2018). Es conveniente indicar que la educación del inglés para secundaria requiere de un enfoque didáctico particular para llenar las insuficiencias y curiosidades de los alumnos en su etapa adolescente (Pearson, 2022). Sin embargo, en las escuelas públicas, muchas veces, los estudiantes reciben sus clases de inglés encasilladas en los métodos convencionales (la monótona explicación y los ejercicios mecánicos). Y es que, los docentes no integran estrategias y recursos didácticos que resulten motivadores y adecuados para desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, por lo tanto, se puede manifestar que la falta de implementación de técnicas innovadoras y motivadoras por parte de los

docentes supone un problema esencial (Alayo, 2018).

De esta manera, el problema general del trabajo de investigación es: ¿Qué juegos y actividades lúdicas son útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias?. Por tanto, el objetivo general es: Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias.

Asimismo, a raíz de la formulación del objetivo general de investigación se desprenden diferentes objetivos específicos: 1. Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias. 2. Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias. 3. Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias. 4. Elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés que utilicen los docentes como técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias.

La justificación del trabajo de investigación se enmarca dentro del aporte práctico, puesto que ayuda a resolver una problemática que se evidencia en las instituciones públicas secundarias; proponiendo a los docentes una guía visual y práctica para que puedan realizar sus clases de una manera didáctica y agradable. También, este trabajo sirve como antecedente en la creación de estrategias educativas lúdicas para cada competencia enseñada en el curso y la importancia de su realización consiste en la implicancia y relevancia educativa, pues aporta para la mejora de la práctica docente.

La investigación delimita su aplicación al área de inglés enseñado en las escuelas públicas secundarias peruanas. En consecuencia, esta investigación tiene dos actores principales, los estudiantes y docentes de inglés en las escuelas mencionadas. Finalmente, esta investigación sigue la línea de Educación y Calidad Educativa.

## II. MARCO TEÓRICO

Existen diversos estudios relacionados a la temática del presente trabajo. Entre los antecedentes internacionales se tienen:

Chimarro (2023) en la Revista Multidisciplinar “Ciencia Latina” redactó un proyecto de investigación bastante oportuno titulado “Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe”. El cual tenía como objetivo evidenciar cuan importantes son las estrategias lúdicas en el estudio del inglés. Los resultados destacaron que efectivamente las estrategias lúdicas despertaron el interés del nuevo conocimiento. Bajo esa misma línea, se afirma que el proyecto de Chimarro apoyará a fundamentar teóricamente el estudio a realizar, puesto que muestra los resultados de una aplicación académica que refuerza el sustento de que las actividades lúdicas resultan útiles para el aprendizaje del inglés.

Suárez (2020) en su tesis titulada “Enseñanza del inglés mediante actividades lúdicas en educación primaria: las percepciones de los docentes”, tuvo el objetivo de conocer y comprender las apreciaciones de los profesores de lengua inglesa sobre el uso de actividades lúdicas como estrategias de enseñanza. En tanto, el estudio concluyó que los docentes advierten a las actividades lúdicas como actividades educativas que implican diversión, pero que al realizarlas solo a veces culminan con la finalidad educativa. En particular, la tesis de Suárez resulta importante dado que confronta argumentos de este trabajo de investigación, pues muestra como los docentes en la realidad aplican los juegos lúdicos.

Guastalegnanne (2019) en el repositorio de la Pontificia universidad católica de Argentina, publicó un artículo científico interesante y provechoso titulado “Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras”. El estudio concluyó que los juegos y las actividades lúdicas ayudan a que la atención de los estudiantes sea sostenida, empero significa un enorme desafío para los docentes, debido a que a veces es difícil percibir si se avanza en el aprendizaje. Por último, el artículo de Guastalegnanne es importante para este trabajo, puesto que permite confrontar los resultados, ya que no solo examina las ventajas de la enseñanza mediante juegos y

actividades lúdicas, sino que también enseña los desafíos que se presentan al implementarlas.

No solo es importante resaltar la data internacional, por tanto, a continuación, se desarrollarán algunos antecedentes nacionales. Pardave (2020) publicó su tesis denominada “Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés Americane4u Huanúco - 2020”, teniendo como objetivo determinar el efecto de la utilización de estrategias lúdicas en las cuatro habilidades de enseñanza del curso de inglés. La investigación concluyó que el uso de estrategias de juego incide activamente en la mejora de los niveles de aprendizaje. Sin embargo, Pardave lamentó que en el Perú la aplicación de estrategias lúdicas en las clases sea escasa. La tesis de Pardave sirve para fundamentar teóricamente el presente trabajo de investigación, debido a que desarrolla magistralmente las teorías y dimensiones del aprendizaje del inglés.

García (2019) realizó una tesis titulada “Actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, en estudiantes Institución Educativa La libertad 2018”. La cual tuvo por objetivo determinar si es que las actividades lúdicas mejoran las habilidades cognitivas en la práctica del inglés. La tesis concluyó que, las actividades lúdicas proponen un mecanismo novedoso para reforzar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes de lengua inglesa. El aporte de esta tesis, se centra en ayudar a fundamentar teóricamente la investigación y se encuentra principalmente en el sustancial marco teórico, puesto que la autora define magistralmente y analiza la similitud y diferencia entre juegos y actividades lúdicas.

Alayo (2018) realizó una tesis sobre “Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017”. Los resultados del estudio muestran que el uso de programas de estrategias didácticas lúdicas tiene un efecto muy positivo en la pronunciación, fluidez, precisión y vocabulario de los educandos. Por tanto, el autor exhorta a los maestros del curso de inglés a constituir en su trabajo diario estrategias lúdicas pertinentes. La importancia de esta tesis para la investigación, se centra en su fundamentación teórica y

en el análisis minucioso que muestra como progresivamente con la creación de un proyecto que implementa estrategias lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades en el idioma inglés.

Presentados los antecedentes, se pasan a desarrollar las bases teóricas.

La primera categoría a definir es *Juegos y actividades lúdicas*. Se puntualizará en primer lugar la palabra juegos. Para Zapata (1998) “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los estudiantes aprenden más mientras juegan” (p. 48). Centrando, ahora, la atención en la definición de actividades lúdicas se encuentra Jiménez (2002) quien resalta que esta es una dimensión social que fomenta la adquisición de saberes educativos mediante la inclusión de varias actividades que producen; alegría, disfrute, realización de actividades creativas y conocimiento (p. 42). Ante esto, resulta evidente indicar que, aunque los juegos y las actividades lúdicas son términos diferentes, presumen tener el mismo objetivo; como Rubio y García (2013) concluyen, pueden ser ampliamente utilizados como herramientas para el dominio del idioma inglés.

La primera subcategoría de la primera categoría es *Estrategia de aprendizaje*, está se puede definir de acuerdo a Herrera (2017) como las actividades reflexivas que dirigen las acciones pertinentes para lograr ciertos objetivos de aprendizaje (p. 3). La relación de este término es íntimamente estrecha a la categoría mencionada anteriormente pues como Martín (2014) señala, a pesar de la existencia de múltiples estrategias pedagógicas orientadas a las clases de inglés, es innegable rescatar a las actividades lúdicas como las técnicas con mayor eficacia al momento de impartir una clase real en aula (p. 33).

Son dos los indicadores prescritos para la primera subcategoría: a) *Desarrolla conocimientos en los estudiantes* e b) *Incentiva el dominio didáctico de docentes*. El primer indicador, en palabras de Zapata y Zárate (2019), precisa que los estudiantes generan conocimiento mediante la utilización de juegos (p. 16); y lo señalado por Rubio y García (2013), refuerza la idea, ya que menciona que a través de los juegos, la participación de los estudiantes se vuelve voluntaria y su atención a la clase se torna más certera mejorando así su concentración y rendimiento (p. 183); así pues, el

alumno desarrolla más sus conocimientos, sin estrés, ni presión. El segundo indicador, lo sintetiza Zapata y Zárate (2019), al indicar que el correcto manejo de los juegos didácticos insta a que los docentes dejen atrás la educación tradicional e implementen nuevas técnicas de enseñanza (p. 11). Asimismo, resulta innegable resaltar el hecho que los docentes sienten mayor motivación al realizar actividades divertidas en sus clases y esto genera, por consecuencia, motivación en sus estudiantes también (Paredes, 2020)

La segunda subcategoría de la primera categoría es *Estímulo pedagógico*. Virginia Montañez (2022) define que “un estímulo es cualquier objeto o evento que se encuentra a nuestro alrededor y causa una reacción llamada respuesta”. Centrando ahora la atención en que este estímulo se ejecuta en el ámbito pedagógico, Universia (2019) simplifica que este factor involucra el desarrollo de diversos métodos de enseñanza para impulsar el amaestramiento y aumentar la eficiencia del aprendizaje con el mínimo esfuerzo.

Son dos los indicadores prescritos para la segunda subcategoría: a) *Crea un ambiente de diversión en la clase* y b) *Motiva a los estudiantes*. El primer indicador, en palabras de Sánchez (2010), manifiesta que las acciones realizadas en un ámbito divertido fundan disposición, interés y atención al objeto de estudio (p. 65). Y es que cuando las clases se desarrollan mediante el uso técnicas lúdicas los estudiantes, de acuerdo a García (2019) se divierten, están felices y pueden reír libremente. El segundo indicador centra su idea en lo mencionado por Martín (2014) quien refiere que la motivación es un factor determinante en el aprendizaje, debido a que los estudiantes centran su atención en lo que les interesa y por ende esta información es la que asimilan con facilidad (p. 15). También, Rubio y García (2013) indican que el juego, específicamente, en el curso de inglés como lengua extranjera ayuda a mantener el interés de los alumnos en las clases (p. 170).

La segunda categoría a definir es *Competencias del área de inglés*. En primera instancia se citará el término competencia definido por el Ministerio de Educación (2010), el cual se resume como las metas que los alumnos deben alcanzar al término de cada año escolar (p. 11). En ese sentido, el

Ministerio de Educación (2017), indica que los docentes, las instituciones y los programas educativos deben propiciar el desarrollo óptimo de estas competencias (p. 29). Es pertinente evidenciar también que el Ministerio de Educación (2022) señala que las competencias asociadas al curso de inglés como lengua extranjera proporcionan herramientas para que los estudiantes peruanos puedan interactuar con personas foráneas que profesen diferentes culturas y creencias.

La primera subcategoría de la segunda categoría es *Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera*, esta se puede definir de acuerdo a Ministerio de Educación (2017) como una interacción fluida y espontánea entre distintos pares para comunicar sus pensamientos y sentimientos” (p. 93). Esta competencia resulta relevante ya que el estudiante asume la oralidad como una aptitud social. En este sentido, Julio Suyo (2017) manifiesta que esta competencia supone la posibilidad de que el estudiante utilice diversos métodos de diálogo tomando en cuenta patrones de cordialidad según el contexto en que se encuentre.

La segunda subcategoría es *Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*. De acuerdo al Ministerio de Educación (2017), esta puede ser definida como una interacción activa entre el texto y el leyente (p. 96). Asimismo, el Ministerio de Educación (2022) menciona que el docente es el responsable de guiar a los estudiantes al entendimiento del texto (p. 23).

Finalmente, la tercera subcategoría es *Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*. Esta se puede definir de acuerdo al Ministerio de Educación (2017), como la construcción adecuada de textos que permitan cumplir con el propósito de comunicar información a terceros (p. 101). Asimismo, el Ministerio de Educación (2022) indica que la razón de ser de la escritura radica en la necesidad de tener un receptor y algo que comunicar (p. 25)

Explicadas las bases teóricas, se desarrollan los términos especializados utilizados en este trabajo de investigación.

a) **Inglés como lengua extranjera:** Se refiere al estudio del idioma inglés dentro de un país donde diariamente no se comunican en este lenguaje

y las personas se motivan a aprenderlo solo por razones académicas o personales; más no por necesidad lingüística.

- b) **Competencias:** Facultad de lograr un propósito académico mediante el uso de todas las capacidades enseñadas en el área competente.
- c) **Capacidades:** Conocimientos, habilidades y actitudes que un alumno desarrolla para lograr la competencia el área estudiada.
- d) **Sesión de aprendizaje:** Conocida también como secuencia didáctica, es la ruta que guía y rige la realización de una clase.
- e) **Estrategias didácticas:** Métodos y técnicas utilizadas por los profesores para enseñar las competencias del idioma.
- f) **Recursos didácticos:** Materiales utilizados para apoyar las actividades lúdicas en el aula de inglés.
- g) **Escuelas públicas secundarias peruanas:** Son instituciones educativas financiadas por el Estado y que tienen una planificación curricular específica en base a las necesidades de los estudiantes según su contexto inmediato.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación.**

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizó un tipo de investigación básica. Muntané (2010) refiere que esta se caracteriza por tener el objetivo de ampliar el conocimiento científico sin necesidad de verificarlo o ponerlo en práctica. Y precisamente, eso fue lo que se realizó en esta investigación descriptiva y teórica al proponer como estrategia para los docentes del área un listado de actividades lúdicas para cada una de las tres competencias evaluadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias

##### **3.1.2 Diseño o método de investigación.**

Este trabajo se clasificó como una investigación con enfoque cualitativo. Hernández-Sampieri et al. (2014) refiere que este enfoque basa su estudio en la comprensión de lo que se busca conocer dentro de su ambiente natural. Asimismo, se inicia cuando el investigador examina los hechos extraídos de estudios previos para finalmente generar teorías o respuestas de acuerdo a que se observó o analizó. Así pues, el presente trabajo precisamente se realizó mediante el análisis de estudios existentes, los cuales recogían información verificable sobre la utilización de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras explorando el contexto sociocultural académico enfocándose en las clases de inglés realizadas en escuelas públicas secundarias peruanas.

Por otro lado, el diseño de investigación utilizado fue el denominado documental. De acuerdo a Orozco, J. y Díaz, A. (2018) este diseño se realiza mediante la recopilación de documentos, sin embargo, ambos autores manifiestan que el término indicado tiene una concepción mucho más amplia, ya que el investigador no solo consulta documentos, sino que procesa, analiza, interpreta y genera nuevas ideas de acuerdo al tema investigado para plantear sus propias concepciones. Así pues, ello, tiene concordancia con lo indicado por Morales, O. (2015) quien plantea que “la investigación documental no es un culto al plagio. (...) Por el contrario, requiere un gran nivel de creatividad y originalidad, además de una gran capacidad de análisis, síntesis y reflexión.” (p. 215).

Lo expuesto, se encuentra alineado a la presente investigación, puesto que, se realizó un análisis aplicando criterios de coherencia y relevancia a documentos sobre diversos juegos y actividades lúdicas para conocer cómo estos influyen en el desarrollo de las tres competencias enseñadas en el área de inglés. Y de esta manera, establecer juegos y actividades lúdicas pertinentes y determinar si su uso resulta innovador para los estudiantes y una buena herramienta para los docentes.

### **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización.**

El trabajo de investigación basó su análisis en dos categorías:

**Primera categoría:** Juegos y actividades lúdicas. Aunque estos términos son diferentes, ambos resultan ser herramientas de diversión, útiles para el dominio del idioma inglés, debido a que los estudiantes adquieren mayores conocimientos cuando disfrutan lo que están aprendiendo.

**Primera subcategoría:** Estrategia de aprendizaje. Definida en palabras simples, como las actividades que realizan y/o crean los docentes para lograr que sus estudiantes alcancen sus metas de aprendizaje.

**Segunda subcategoría:** Estimulo pedagógico. Resulta ser el proceso que involucra la utilización de diversas técnicas de enseñanza para promover la curiosidad de docentes y estudiantes, desarrollando así mayor conocimiento.

**Segunda categoría:** Competencias del área de inglés. Son los desempeños que los alumnos deben de alcanzar en el área de inglés para poder interactuar con personas foráneas al finalizar el año escolar.

**Primera subcategoría:** Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Es la interacción espontanea entre diferentes participantes, quienes pretenden comunicar sus pensamientos utilizando diferentes estrategias conversacionales oportunas.

**Segunda subcategoría:** Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Se caracteriza por enfatizar una relación activa entre el lector y el texto, construyendo así una comprensión crítica.

**Tercera subcategoría:** Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés

como lengua extranjera. Es un proceso reflexivo que se fundamenta en la construcción pertinente de textos, con el propósito de comunicarse con otros. Para mayor detalle, la tabla de categorización se encuentra en el Anexo N°2.

### **3.3 Escenario de estudio.**

Para contextualizar al lector, en principio este se debe transportar al lugar de la investigación, el cual corresponde a ubicarse en las escuelas públicas secundarias peruanas. Estas escuelas brindan clases de diversas materias durante cinco años a jóvenes entre los 11 y 17 años de edad. En el currículum escolar peruano, se encuentran en particular, las clases impartidas obligatoriamente en el área de inglés, las cuales se vienen desarrollando desde 1950 (British Council, 2015). De acuerdo al MINEDU<sup>1</sup>, estas clases tienen la finalidad que el alumno egrese con competencias comunicativas del idioma inglés mínimamente en el nivel B1, para lo cual se desarrollan múltiples estrategias, dentro de las cuales se encuentra el objeto de estudio de la investigación que son los juegos y actividades lúdicas, los cuales resaltan como una solución.

Ahora que el lector visualiza los elementos y las acciones concernientes al proceso de investigación, resulta imperativo indicar que los datos mencionados en este trabajo de investigación han sido recopilados del escenario de estudio, el que tiene sus bases en investigaciones del ámbito internacional y nacional. Se ha podido obtener acceso a información de distintas fuentes y autores que teorizan el tema en estudio, debido que los juegos y actividades lúdicas son instrumentos altamente utilizados en el mundo pedagógico.

### **3.4 Participantes.**

Los participantes de este trabajo académico son: a) los juegos y actividades lúdicas (objetos de estudio de la investigación) y b) las fuentes (libros, artículos, tesis, etc.) y autores (tales como Guastalegname, Martín, Jiménez, entre otros) que han intervenido en el estudio y de los cuáles se ha extraído la información pertinente para el desarrollo de la investigación. Resulta necesario indicar que las fuentes utilizadas en el trabajo académico se

---

<sup>1</sup> MINEDU: Ministerio de Educación.

encontraron en diversos recursos bibliográficos<sup>2</sup> y bases de datos científicas como Redalyc, Dialnet, Scielo, Scopus, etc. Además, la información ha sido recopilada de escritos con acceso público redactados en español y/o inglés.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

Particularmente, la técnica de recolección de datos utilizada ha sido el análisis de documentos; para ello, se ha revisado sistemáticamente información que se encontraba disponible en bases de datos prestigiosas con la finalidad de obtener información veraz y relevante para el trabajo académico (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

De esta manera, se consultaron libros, tesis, guías curriculares, artículos académicos, informes en plataformas digitales y recursos en línea tanto en inglés como en español; obteniéndose comprensión detallada y fundamentada sobre el uso de juegos y actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés y a partir de ello construyéndose propias concepciones del tema abordado para posteriormente proponer un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés. Por otro lado, el instrumento de recolección de datos utilizado fue, en consecuencia, la ficha de investigación; en la cual se escribieron datos importantes de los documentos revisados, tales como: título, autor, año de publicación, categoría, idioma, citas y comentarios convenientes.

### **3.6 Procedimiento de recolección de datos.**

El modo de recolección de datos utilizado para el trabajo de investigación se basó en la técnica de análisis de documentos para recopilar información relevante de diversos materiales escritos. El procedimiento incluyó la selección, organización y codificación de la información extraída, seguido por un análisis detallado para identificar diferentes estrategias pedagógicas.

En ese sentido, se categorizaron diferentes tipos de documentos según su contenido relevante para el estudio:

#### **A. Libros, tesis y guías Curriculares:**

- Categorías: Descripción de juegos y actividades lúdicas recomendadas, competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.

---

<sup>2</sup> Los recursos bibliográficos vienen hacer recursos web, gestores de fuentes y libros electrónicos.

- Subcategorías: Estímulo pedagógico (tipos de juegos y estrategias de aprendizaje) para desarrollar las tres competencias del área.

#### **B. Artículos Académicos e Informes de Investigación:**

- Categorías: Resultados de estudios sobre el impacto de los juegos y actividades lúdicas en las competencias enseñadas en el área de inglés.
- Subcategorías: Efectividad de diferentes tipos de juegos en la enseñanza el área de inglés en escuelas públicas secundarias, consideraciones para la selección y adaptación de juegos según las tres competencias.

#### **C. Recursos Didácticos en Línea:**

- Categorías: Juegos y actividades lúdicas en plataformas digitales.
- Subcategorías: Nivel de interactividad, enfoque pedagógico, comentarios sobre la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, basándose en el análisis de los documentos recopilados, se pudieron diseñar intervenciones educativas específicas. Por ejemplo, esto incluyó la creación de un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, así como la elaboración de recomendaciones para la integración de estos recursos en las sesiones de clases de las escuelas secundarias públicas peruanas.

### **3.7 Rigor científico.**

Se aplicó mediante la triangulación de tres tipos de documentos (libro, artículo académico y recurso en línea), los cuales garantizaron la validez, confiabilidad y coherencia de las interpretaciones sobre el tema de estudio. Primero, el **libro** "Games for Language Learning" de Wright et al. (2006), presentó una una gran lista de juegos útiles y pertinentes junto con sus procedimientos, realizados especialmente para estudiantes en edad de escuela secundaria, lo que calzó perfectamente con el contexto y el grupo de estudio dirigido del trabajo de investigación a realizar; mostrando así, coherencia con el trabajo. Asimismo, en el libro se agrupan estos juegos dependiendo la habilidad (speaking, listening, writing and reading), lo que resultó vital para el estudio ya que estas se encuentran dentro de las tres competencias analizadas en la investigación.

Segundo, el **artículo académico**, titulado "Teaching English Throught Games" de Anna Bendo e Ísa Erbas (2019), examinó los beneficios de los

juegos y actividades lúdicas y la importancia de estos para los estudiantes. Ello, estuvo alineado a la validez del trabajo, puesto que ayudó a determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés. Además, este artículo proporcionó una lista de juegos que se adaptaron a cada tipo de habilidad en la enseñanza del idioma, lo que contribuyó a identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes para las competencias del área en mención.

Tercero, el **recurso en línea** utilizado fue el sitio web "EnglishClub.com" es una plataforma educativa completa que ofrece una variedad de herramientas, materiales educativos, juegos y actividades lúdicas gratuitas diseñadas para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de todas las edades y niveles de habilidad. Esto es relevante para la investigación, ya que facilitó la identificación de juegos y actividades pertinentes para el aprendizaje del idioma. Además, EnglishClub posee una comunidad en línea donde los estudiantes interactúan, es así como muchos profesores reportaron resultados positivos al integrar estos juegos en sus clases de inglés, aportando confiabilidad al trabajo.

En síntesis, los tres tipos de documentos analizados convergen en resaltar la importancia y utilidad de utilizar juegos y actividades lúdicas como herramientas efectivas para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias. Esta coincidencia, encontrada en la triangulación de información, fortalece la validez y confiabilidad de los hallazgos, respaldando la relevancia de incorporar enfoques lúdicos en la enseñanza del inglés para mejorar el desarrollo de las tres competencias enseñadas en el área.

### **3.8 Método de análisis de la información.**

Se utilizó la técnica de análisis de documentos, recopilando y analizando información relevante de libros, artículos académicos y recursos en línea sobre estrategias de enseñanza basadas en juegos y actividades lúdicas que puedan ser aplicadas en las tres competencias del área de inglés. Asimismo, mediante la triangulación de datos realizada, se garantizó la validez, confiabilidad y coherencia de las interpretaciones; debido a que se identificaron temas recurrentes y se compararon y contrastaron fuentes y

perspectivas diversas para corroborar los hallazgos, desarrollando así una comprensión coherente del tema. En este sentido, para la organización y análisis de datos, se emplearon herramientas como; Google Drive para la gestión de documentos (almacenar y compartir) y Microsoft Office (específicamente Word y Excel) para organizar y sintetizar la información recopilada. Estos softwares proporcionaron un marco eficaz para categorizar los datos, asegurando de esta manera, un análisis riguroso y coherente de la información seleccionada.

### **3.9 Aspectos éticos.**

Para la presente investigación se aplicaron criterios éticos nacionales e internacionales para garantizar la calidad del estudio. Primero, siguiendo el principio de beneficencia, se buscó que los resultados del estudio beneficien a la comunidad educativa, proporcionando estrategias útiles y efectivas para el aprendizaje del inglés y mejorando las prácticas pedagógicas y el aprendizaje de los estudiantes. Segundo, respetando el principio de no maleficencia, se realizó un análisis crítico y preciso de las fuentes, evitando cualquier interpretación errónea que pudiera perjudicar los resultados de la investigación. Tercero, la autonomía se garantizó mediante el respeto a la propiedad intelectual (derechos de autor), utilizando referencias bibliográficas en formato APA para reconocer adecuadamente las fuentes. Cuarto, el principio de justicia se aplicó asegurando una evaluación equitativa y objetiva de las fuentes seleccionadas, sin sesgos que pudieran favorecer una perspectiva particular. Por último, la investigación se alineó con las directrices éticas establecidas por organismos como la American Educational Research Association (AERA)<sup>3</sup>, asegurando una práctica investigativa responsable y ética (American Educational Research Association, 2011).

---

<sup>3</sup> La AERA proporciona estándares éticos específicos para la investigación educativa, destacando principios como la justicia, la ética en la presentación de informes y la responsabilidad social.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

La descripción de resultados del trabajo académico se realizó mediante el uso combinado de los análisis temático y taxonómico. Ambos, permitieron cumplir con los objetivos planteados de la investigación proporcionando una comprensión profunda y una organización clara de los juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Por un lado, el análisis temático que se centra en analizar de manera reflexiva los patrones y temas recurrentes en los documentos revisados, contribuyó para cumplir con los dos primeros objetivos específicos (identificar la importancia de los juegos y actividades lúdicas y establecer criterios de enseñanza). Por otro lado, el análisis taxonómico que es ideal para organizar y estructurar, permitió dar respuesta a los dos últimos objetivos específicos de la investigación, al clasificar y agrupar los juegos y actividades lúdicas pertinentes a cada competencia, facilitando la elaboración de un listado útil. Explicado el modo del análisis para la obtención de resultados, es imperativo que se centre la atención en los resultados que se apreciaron en el trabajo. El desarrollo de los resultados se realizó respondiendo a los objetivos planteados, de lo general a lo específico, a continuación, se detallaron específicamente.

Primero, sobre el objetivo general, los resultados de la investigación resaltaron la efectividad de integrar juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés en escuelas públicas secundarias peruanas, puesto que se determinó que estos son estrategias beneficiosas que al ser aplicadas aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes. También, ayudan a mejorar sus habilidades en cada competencia. Los documentos revisados, que en su conjunto son todas las Fichas de Investigación (incluidas en la sección de Anexos), proporcionaron información sustancial para lograr responder al objetivo general, categorizando y determinando una lista de juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés. De esta manera, se dispuso a los docentes una herramienta práctica y única que combina actividades que pueden ser utilizadas para cualquier nivel y tema de clase contribuyendo a un aprendizaje más efectivo y dinámico del inglés como lengua extranjera.

Segundo, sobre el primer objetivo específico, la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés, se encontró como resultado que los juegos y actividades lúdicas desempeñaban un papel crucial en el aprendizaje de los estudiantes en las clases de inglés. Los informes y estudios revisados destacaron que los estudiantes mostraron una mayor disposición y entusiasmo al participar en actividades lúdicas en comparación con métodos tradicionales de enseñanza. Estos documentos, convergían en que los estudiantes percibían las actividades lúdicas como una forma divertida y atractiva de aprender inglés, lo cual fomentaba una mayor participación y compromiso en el aula. Revisados y analizados los documentos afines a responder este primer objetivo específico, se seleccionaron las Fichas de Investigación N° 2, 5, 9 y 10 (incluidas en la sección de Anexos) y se pudo obtener el siguiente gráfico visual.

### **Figura 1**

*Importancia de los Juegos y Actividades Lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias.*

<b>Categoría</b>	<b>N° de documentos</b>	<b>Frecuencia en los documentos en %</b>
<i>Aumento de la Motivación</i>	4	100%
<i>Mayor Compromiso</i>	4	75%
<i>Participación Activa</i>	4	100%
<i>Mejora en la Retención</i>	4	50%
<i>Interacción en inglés</i>	4	75%

*Nota.* Elaboración propia del autor.

Los resultados mostraron que el 100% de los documentos revisados destacaron un aumento significativo en la motivación de los estudiantes cuando se usaron juegos y actividades lúdicas. Un 75% indicó un mayor compromiso y un 100% notó una participación activa en las clases. Además, el 50% de los documentos reportaron una mejora en la retención de información, y el 75% señaló un aumento en la interacción en inglés entre los estudiantes.

Tercero, sobre el segundo objetivo específico, establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés como lengua extranjera, se encontró como resultado que dentro de los escritos oficiales se podía interpretar que el Ministerio de Educación del Perú había indicado que las capacidades de aprendizaje establecidas para la enseñanza del área de inglés pueden considerarse criterios de enseñanza. Ello, porque las capacidades proporcionan un punto de referencia para evaluar el progreso de los alumnos y una base estructurada y coherente que facilita la enseñanza y evaluación de las competencias; asegurando que, por un lado, los estudiantes alcancen los estándares educativos esperados de manera efectiva y por otro, los docentes pueden desarrollar métodos de evaluación que reflejen de manera precisa el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes. Revisados y analizados los documentos afines a responder este segundo objetivo específico, se seleccionaron las Fichas de Investigación N° 3 y 4 (incluidas en la sección de Anexos) y se pudo obtener el siguiente gráfico visual para mayor entendimiento.

## Figura 2

*Criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.*

Competencia	Definición	Criterios (Capacidades)	Definición
El alumno:			
1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Interacción en dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones.	1.1 Obtiene información de textos orales.	1.1 El estudiante puede recuperar y extraer información explícita expresada por los interlocutores
		1.2 Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	1.2 El estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente.

2. Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	Interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura	2.1 Obtiene información del texto escrito. 2.2 Infiere e interpreta información del texto escrito.	2.1 El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico  2.2 El estudiante construye el sentido del texto.
3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros	3.1 Adecúa el texto a la situación comunicativa. 3.2 Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3.1 El estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos  3.2 El estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas.

*Nota.* Esta figura muestra de manera sintetizada y detallada lo estipulado por el Ministerio de Educación (2016) en el Currículo Nacional de la Educación Básica para la enseñanza del área de inglés en escuelas públicas secundarias peruanas; centrándose principalmente en los indicadores estipulados para el presente trabajo de investigación. Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica.

Los resultados mostraron para efecto de la presente investigación, dos criterios a tomar en cuenta para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera por cada competencia.

Cuarto, sobre el tercer objetivo específico, identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, se revisaron y analizaron manuales pedagógicos y estudios de casos afines para responder este tercer objetivo específico, seleccionándose las Fichas de Investigación N° 1, 2, 6, 7 y 8 (incluidas en la sección de Anexos) y pudiéndose obtener los siguientes resultados gráficos.

### Figura 3

*Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.*

<b>COMPETENCIA</b>	<b>JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>
<i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</i>	Simon Says	Mejora la comprensión de instrucciones verbales.
	Role-Playing	Permite practicar situaciones de la vida real, mejorando su fluidez.
	Pictionary	Fomenta el vocabulario y la habilidad de describir conceptos.
	Toss The Ball games	Mejora la rapidez mental y la capacidad de responder ágilmente.
	Charades	Promueve la habilidad de describir sin utilizar el lenguaje verbal.
	Bingo	Refuerza el vocabulario y la comprensión auditiva.
	Musical Chairs	Fomenta la escucha activa y la familiarización con el idioma.
	Debates or Interviews	Promueve el uso fluido del inglés.
	Truths and a lie	Mejora la habilidad de narración y el uso del vocabulario.
	Describe pictures	Ayuda a practicar el uso del lenguaje descriptivo.
<i>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</i>	Story Mapping	Mejora la comprensión y capacidad para recordar detalles del texto.
	Scavenger Hunt	Promueve la lectura activa y la atención a los detalles.
	Running Dictation	Mejora la comprensión lectora y la retención de información.
	Dominoes	útiles para reforzar el reconocimiento de palabras/frases.
	Freeze Frame	Mejora la retención y la interpretación.
	Notetaking	Mejora la capacidad para identificar y resumir la información principal.
	Jumbled sentence/paragraph/passage	Refuerza el conocimiento gramatical y la cohesión textual
	Storytelling	Mejora la comprensión y la habilidad para parafrasear.
	Texts Word by word	Ayuda a enfocarse en el significado preciso y estructuras gramaticales.
	Pelmanism	Promueve la asociación de palabras con sus significados o usos.

<i>Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</i>	Describe from memory	Ayuda a practicar la precisión y la coherencia en la escritura.
	Board race	Mejora la agilidad mental y la ortografía.
	Scrambled sentences	Ayuda a entender la estructura gramatical de las oraciones.
	Who am I?	Desarrolla la capacidad descriptiva y el uso del vocabulario.
	Five-line Poem	Mejora la precisión, la ortografía, el vocabulario y la estructura de las frases.
	You have a post!	Desarrolla habilidades de redacción en contextos formales e informales.
	Wordpress	Mejora las habilidades de escritura.
	Bouncing stories	Mejora la coherencia y la cohesión narrativa.
	Story consequences	Ayuda a practicar la escritura en diferentes estilos y voces.
Send a text or email	Desarrolla la escritura y la precisión gramatical.	

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

Los resultados mostraron la justificación de la importancia de juegos y actividades lúdicas que resultaron pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.

Quinto, sobre el cuarto objetivo específico, elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, se desarrolló, en concordancia con lo mencionado anteriormente, una lista que brinda a los docentes una herramienta práctica para implementar técnicas innovadoras en el aula. Revisados y analizados los manuales pedagógicos para responder este cuarto objetivo específico, se seleccionaron las Fichas de Investigación N° 1, 2, 6, 7 y 8 (incluidas en la sección de Anexos) y se pudo obtener la siguiente figura.

#### Figura 4

*Listado de juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.*

COMPETENCIA	JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS	DESCRIPCIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	1.Simon Says	Los estudiantes se turnan para ser "Simon", la clase tiene que hacer todo lo que Simon dice (pero sólo si dice: "Simon dice..."), los estudiantes que se muevan sin que el líder diga "Simón dice..." están fuera del juego.
	2.Role-Playing	Los estudiantes asumen diferentes roles en situaciones específicas, como ir de compras, una entrevista de trabajo, etc. Se les da un guion básico o se les permite improvisar.
	3.Pictionary	Los estudiantes se dividen en equipos y, por turnos, un miembro de cada equipo dibuja una palabra o frase. El resto del equipo intenta adivinar lo que se está dibujando en inglés.
	4.Toss The Ball games	Se utiliza una pelota en la clase y los estudiantes se la pasan mientras se hacen preguntas y responden en inglés.
	5.Charades	Los estudiantes actúan una palabra o frase sin hablar, mientras el resto de la clase intenta adivinar lo que están representando en inglés
	6.Bingo	Se reparten tarjetas con palabras en inglés. El profesor dice las palabras en voz alta y los estudiantes marcan las que tienen. El primero en completar grita "Bingo" y gana
	7.Musical Chairs	Se colocan sillas en círculo y se reproducen canciones en inglés. Cuando la música se detiene, los estudiantes deben sentarse rápidamente. Después de quedarse sin silla, el estudiante debe responder una pregunta.
	8.Debates or Interviews	Los estudiantes se dividen en grupos para debatir sobre un tema dado o realizar entrevistas entre ellos.
	9.Truths and a lie	Cada estudiante dice tres afirmaciones sobre sí mismo, dos verdaderas y una falsa. Los demás deben adivinar cuál es la mentira.
	10.Describe pictures	Los estudiantes describen en inglés lo que ven en una imagen, ya sea de forma individual o en grupos.

COMPETENCIA	JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS	DESCRIPCIÓN
<i>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</i>	1. Story Mapping	Los estudiantes leen un texto y luego crean un mapa visual que representa los elementos clave de la historia, como personajes, escenario, eventos principales, y resolución.
	2. Scavenger Hunt	Los estudiantes reciben una lista de ítems o preguntas y deben buscar la información específica dentro de uno o varios textos en inglés.
	3. Running Dictation	En parejas, un estudiante corre hacia un texto ubicado en la pared, lo lee y memoriza una parte, luego regresa para dictarlo a su compañero, quien lo escribe.
	4. Dominoes	Los estudiantes emparejan piezas de dominó con partes de texto o vocabulario que se corresponden.
	5. Freeze Frame	Los estudiantes leen un texto y, en grupos, eligen escenas importantes para representarlas físicamente como "fotogramas congelados". Luego, explican su escena a la clase.
	6. Notetaking	Mientras leen un texto, los estudiantes toman notas sobre los puntos principales, ideas importantes y detalles relevantes.
	7. Jumbled sentence/paragraph/ passage	Los estudiantes reciben oraciones, párrafos o pasajes desordenados y deben reorganizarlos en un orden lógico y coherente.
	8. Storytelling	Los estudiantes leen una historia y luego la escriben usando sus propias palabras.
	9. Texts Word by word	Los estudiantes leen un texto palabra por palabra, enfocándose en el significado y la estructura gramatical. Analizan cada palabra o frase, y luego discuten sus hallazgos.
	10. Pelmanism	Este juego involucra encontrar pares de tarjetas con palabras o frases que coinciden. Los estudiantes, voltean las tarjetas para encontrar y emparejar los pares correctos.
<i>Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</i>	1. Describe from memory	Los estudiantes observan una imagen o leen un breve texto y luego escriben una descripción detallada de lo que recuerdan.
	2. Board race	Los estudiantes, divididos en equipos, corren a la pizarra para escribir palabras, frases o respuestas a preguntas relacionadas con un tema específico.
	3. Scrambled sentences	Los estudiantes reciben oraciones desordenadas y deben reordenarlas de manera escrita para formar frases coherentes.
	4. Who am I?	Los estudiantes escriben descripciones de personajes famosos o compañeros de clase, proporcionando pistas para que otros adivinen.
	5. Five-line poem	Escribir un poema de cinco versos sobre cualquier tema, guiado por instrucciones sobre las partes de la oración (por ejemplo, sustantivo, adjetivo, verbo, adverbio).
	6. You have a post!	Los estudiantes escriben cartas o mensajes en inglés en papel sobre un tema dado y luego intercambian sus escritos con compañeros.
	7. Wordpress	Los estudiantes crean y publican entradas de blog en una plataforma en línea, escribiendo sobre temas asignados o de su elección.
	8. Bouncing stories	En grupos, los estudiantes escriben una historia en partes, cada uno agregando una sección antes de pasarla al siguiente.
	9. Story consequences	Los estudiantes escriben una parte de una historia y luego doblan el papel para que solo la última línea sea visible, pasando el papel al siguiente estudiante para continuar la historia.
	10. Send a text or email	Los estudiantes practican la escritura formal e informal redactando y enviando textos o correos sobre diversos temas, utilizando redes sociales (whatsapp, Instagram, Facebook, etc).

*Nota.* La figura se muestra con la finalidad de ser utilizada por los docentes como una guía visual práctica de técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias. Fuente: Elaboración propia.

Comprendidos los resultados, resultó imperativo indicar la discusión de estos, redactando los objetivos de lo general a lo particular y triangulando los resultados, con las teorías y los antecedentes presentados en la introducción, así como la opinión del autor sobre la validez, respectivamente. De acuerdo al objetivo general, los resultados lograron determinar juegos y actividades lúdicas útiles para la enseñanza del idioma inglés, proporcionando a los docentes una herramienta práctica y aplicable a cualquier nivel y tema de estudio. Al respecto, Papert (1998), en su teoría de la diversión y el juego en el aprendizaje, resalta que el aprendizaje se vuelve más efectivo cuando es divertido, ya que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, indica que, gracias a la diversión, estos desarrollan una actitud positiva hacia el aprendizaje y comienzan a ver el inglés como un curso disfrutable y relevante. En este sentido, García (2019) en su tesis “Actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés, en estudiantes Institución Educativa La libertad 2018” apoya a fundamentar teóricamente la investigación, puesto que destaca que las actividades lúdicas ofrecen una forma innovadora de fortalecer y optimizar el aprendizaje de los estudiantes de inglés. Lo anteriormente señalado, demuestra claramente la validez de los resultados ya que es innegable que el aprendizaje se potencia cuando es divertido.

Los resultados obtenidos, al respecto del primer objetivo específico, demostraron la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes en las clases de inglés y es que el 100% de los documentos revisados destacaron un aumento significativo en la motivación y participación activa de los estudiantes cuando se usaron juegos y actividades lúdicas en el aula. Según, la teoría de la motivación de expectativa-valor de Eccles y Wigfield (2000), las expectativas de éxito y el valor que los estudiantes otorgan a la tarea influyen en su motivación. En este sentido, efectivamente, los juegos y actividades lúdicas pueden aumentar tanto las expectativas de éxito como el valor percibido de las tareas de aprendizaje de inglés, haciendo que los estudiantes se sientan más capaces y vean el aprendizaje del idioma como algo valioso y atractivo. Estos hallazgos coinciden con los antecedentes presentados en el trabajo, los

cuales ayudan a fundamentar teóricamente el trabajo, puesto que, por un lado, Chimarro (2023) en su proyecto de investigación “Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe”, concluyó que efectivamente las estrategias lúdicas despertaron el interés del nuevo conocimiento. Y, por otro lado, Alayo (2018) en su tesis “Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017”, también destacó que con la creación de un proyecto que implementa estrategias lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar mejor sus habilidades en el idioma inglés. Lo anteriormente señalado, demuestra claramente la importancia de utilizar juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés y valida los resultados ya que todos los documentos revisados evidencian un aumento en la motivación y participación estudiantil.

En cuanto al segundo objetivo específico centrado en los criterios de enseñanza para cada una de las tres competencias del área de inglés, se obtuvo que las capacidades de aprendizaje establecidas por el Ministerio de Educación pueden considerarse criterios de enseñanza del área de inglés y para efecto de la presente investigación, se tomaron por cada competencia, dos criterios que proporcionaban una referencia para medir el progreso de los estudiantes. De acuerdo a Oxford (2001), la teoría del enfoque integrado de habilidades promueve la enseñanza y el aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas de manera integrada y bajo un marco de criterios establecidos que ayudan a evaluar si el enfoque está cumpliendo con su propósito de manera efectiva en el contexto educativo. En este sentido, la teoría en mención subraya, también, la importancia de establecer criterios de enseñanza en el idioma inglés señalando que estos proporcionan una medida precisa de las competencias comunicativas de los estudiantes. Por otro lado, entre los antecedentes, se resalta la tesis de Suárez (2020) titulada “Enseñanza del inglés mediante actividades lúdicas en educación primaria: las percepciones de los docentes”, la cual confronta argumentos del trabajo, pues concluye que si bien es importante establecer criterios en la evaluación de los estudiantes, cuando se utilizan juegos y/o actividades lúdicas como

una actividad educativa que implica diversión, al realizarlos pocas veces culminan con la finalidad educativa y lógicamente no siempre se pueden llegar a cumplir con criterios de enseñanza establecidos. En este caso, la confrontación de resultados es una herramienta útil, que ayuda a tener una visión amplia de lo que realmente sucede en una sesión de aprendizaje regular; sin embargo, ello no merma la validez de los resultados, puesto que el establecer criterios de enseñanza en las tres competencias enseñadas en el área de inglés, es esencial para garantizar una educación de calidad y evaluar de manera justa el progreso de los estudiantes.

Respecto al tercer objetivo específico de identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, los resultados mostraron 10 juegos y actividades lúdicas por cada competencia, con una justificación de su importancia y utilidad específica en un cuadro correspondiente. Liu, Shaikh y Gazizova (2020), analizan ampliamente la teoría del Aprendizaje Basado en Juegos, el cual centra su estudio en el uso de juegos con objetivos educativos. Los autores mencionados destacan, en relación a la investigación, que esta teoría busca identificar juegos específicos y combinarlos con los criterios y/o objetivos de aprendizaje, para poder promover un entorno de aprendizaje interactivo. Al respecto, como antecedente, Guastalegnanne (2019) en su artículo científico titulado “Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras” ayuda a confrontar los resultados, pues concluye que aunque es importante identificar y utilizar juegos y actividades lúdicas pertinentes, pues ayudan a que la atención de los estudiantes en una sesión de clase sea sostenida, la realidad es que los maestros al utilizar estas estrategias didácticas manifiestan que es difícil evaluar objetivamente el progreso de los estudiantes. En definitiva, es crucial que los educadores consideren no solo la selección cuidadosa de juegos y actividades lúdicas, sino también, cómo integrar evaluaciones formativas que permitan verificar el progreso de los estudiantes. El equilibrio entre la teoría y el antecedente mencionado, otorga validez al resultado puesto que ambos respaldan la importancia de seleccionar cuidadosamente (como se ha realizado en el cuadro 3) juegos y

actividades lúdicas que se alineen con el desarrollo efectivo de las competencias enseñadas en el curso de inglés.

En relación al cuarto objetivo específico, elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, se puede indicar que los resultados obtenidos representan una innovación educativa significativa, ya que constituyen el primer documento en la base de datos que proporciona de manera práctica una lista de juegos y actividades lúdicas diseñados específicamente para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en las escuelas públicas secundarias peruanas. En palabras de Kong (2021), la teoría del aprendizaje experiencial desarrollada por David Kolb, es un proceso en el que el conocimiento se genera a través de la transformación de la experiencia. Esta teoría, resulta ser un paradigma entre cómo se recopila la información (del conocimiento) y cómo se utiliza (para obtener la experiencia).; por lo que los juegos y actividades lúdicas proporcionan experiencias concretas que permiten a los estudiantes experimentar directamente, reflexionar sobre sus acciones y aplicar nuevas estrategias. En este sentido, Pardave (2020) en su tesis “Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés Americane4u Huanúco - 2020” apoya a fundamentar teóricamente el presente trabajo de investigación, puesto que concluyó que contar con un listado de estrategias de juego incide activamente en la mejora de los niveles de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, resulta evidente indicar que la validez de los resultados se justifica en que la elaboración de este listado de juegos y actividades lúdicas representa una contribución significativa y novedosa en el ámbito educativo.

## V. CONCLUSIONES

Las conclusiones derivadas del estudio, se presentan a continuación.

1. Al lograr determinar juegos y actividades lúdicas útiles y específicos para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés (objetivo general), se concluyó que efectivamente el uso de estas estrategias en las clases de inglés aumenta significativamente el interés y mejora las habilidades lingüísticas de los estudiantes.
2. Para el primer objetivo específico, se concluyó que los juegos y actividades lúdicas son herramientas importantes y efectivas para el aprendizaje del inglés, ya que de acuerdo a la teoría de la motivación de Eccles y Wigfield (2000), aumentan la participación activa y motivación de los estudiantes. Además, se dedujo que estas técnicas educativas resultan ser innovadoras, puesto que, mejoran la experiencia de aprendizaje y enriquecen el entorno educativo, fomentando creatividad y compromiso en el aula.
3. Como conclusión del segundo objetivo específico, se determinó que es sumamente relevante establecer criterios de enseñanza que sirvan como marco normativo y que se basen en estándares claros y específicos, para que se asegure una evaluación objetiva y coherente del progreso de los estudiantes en las tres competencias enseñadas en el curso de inglés. En las escuelas públicas secundarias peruanas se deben de utilizar los criterios (capacidades) presentados por el Ministerio de Educación.
4. En relación al tercer objetivo específico, se concluyó que la investigación logró identificar 10 juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés, proporcionando una guía específica y detallada para la selección de estrategias educativas efectivas y prácticas en el aprendizaje del inglés.
5. Respaldada por la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (2021) y la investigación de Pardave (2020), la conclusión del último objetivo específico, se enmarca en que la elaboración de un listado de juegos y actividades lúdicas específicamente diseñadas para cada competencia representa una innovación educativa significativa al proporcionar una herramienta única para docentes interesados en enriquecer sus métodos de enseñanza.

## VI. RECOMENDACIONES

A continuación, se presentan sugerencias basadas en los hallazgos obtenidos.

1. Se aconseja integrar formalmente los juegos y actividades lúdicas en el Currículo Nacional de la Educación Básica y en las Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias del Área de Inglés desarrollados por MINEDU, reconociéndolos como herramientas educativas útiles para alcanzar objetivos pedagógicos y motivacionales.
2. Se recomienda adaptar juegos y actividades lúdicas para cada ciclo y nivel educativo del área de inglés, ajustando la dificultad para que sean desafiantes, pero alcanzables; y definir el propósito y las competencias comunicativas esperadas para cada sesión de aprendizaje, asegurando que los criterios de enseñanza estén alineados con estos estándares.
3. Se insta a los docentes a establecer un ambiente de aula que fomente la confianza y la autonomía mediante juegos y actividades lúdicas, lo cual puede mejorar la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.
4. Se sugiere fomentar el uso de feedback formativo durante y después de las actividades lúdicas para ofrecer orientación inmediata y personalizada a los estudiantes, así como para reconocer su esfuerzo y progreso.
5. Se recomienda realizar evaluaciones formativas y sumativas para medir el impacto de los juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje, identificando los más efectivos para cada competencia específica. Además, implementar sistemas de retroalimentación para ajustar las prácticas pedagógicas según los resultados obtenidos.
6. Se aconseja animar a los docentes a diseñar y adaptar juegos y actividades lúdicas que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes, promover comunidades de práctica entre docentes para compartir experiencias y adaptaciones exitosas, e incentivar la investigación y la innovación en el desarrollo de nuevos recursos que respondan a las demandas educativas actuales.
7. Se recomienda que el MINEDU, brinde formación constante a los docentes sobre la implementación efectiva de juegos y actividades lúdicas en el aula, ello lo puede implementar desarrollando cursos en la plataforma PerúEduca.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alayo, S. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paján-La Libertad, 2017*. [Tesis doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo\\_lrs.pdf?f?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo_lrs.pdf?f?sequence=1&isAllowed=y)
- American Educational Research Association. (2011). *Code of Ethics. Educational Researcher*, 40 (3), 45-156. <https://eric.ed.gov/?id=EJ923775>
- Bendo, A. & Erbas, Í. (2019). Teaching English Through Games. *Revista Europea de Lengua y Literatura* 5(3) 43-60. [https://www.researchgate.net/publication/355751269\\_Teaching\\_English\\_Through\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/355751269_Teaching_English_Through_Games)
- British Council. (2015). English in Peru. An examination of policy, perceptions and influencing factors. *Educational Intelligence*, 64(1). [https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/english\\_in\\_peru\\_may\\_2015.pdf](https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/english_in_peru_may_2015.pdf) y [https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4\\_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/%24FILE/Ingl%C3%A9s%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/%24FILE/Ingl%C3%A9s%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf)
- Brooks, A. & Brooks, C. (2018). *Fun activities for teaching English*. Tesol Department at Ywam Montana. <https://ywammontana.org/wp-content/uploads/2013/04/TESOL-RESOURCES-Fun-Activities-for-Teaching-English.pdf>
- Campos, K., Gonzales, M. y Melendez Diaz, I. I. (2019). *Estudio comparativo del logro de la competencia expresión y comprensión oral del área de inglés en el tercer grado de secundaria de las instituciones educativas Nuestra Señora de las Mercedes y Los Libertadores de América, Manantay, Ucayali, 2017*. [Tesis doctorado, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4023>
- Chimarro, S. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños

de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe. *Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9034-9054.

DRELM. (2019, 25 de noviembre). *INGLÉS, PUERTAS AL MUNDO*. DRELM. <https://www.dreilm.gob.pe/dreilm/portal/ingles-para-todos/#>

English Club. (1997). <https://www.englishclub.com/>

García, K., De la Cruz Villegas, V. y Ovando, J. (2019). El idioma inglés en el contexto de la educación. Formación profesional en un mundo globalizado. *Perspectivas Docentes*, 30(71), 55-64.

García, V. (2019). *Actividades lúdicas en habilidades cognitivas del idioma inglés en estudiantes Institución Educativa La Libertad 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional. [http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17547/Tesis\\_71684.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17547/Tesis_71684.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Guastalegname, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 79(1), 104-120. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9589/1/juegos-actividades-ludicas-clases.pdf>

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *RH Sampieri, Metodología de la Investigación*, 22.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.

Herrera, Á. (2009). Las estrategias de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 45, 1-14. [http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias\\_herrera\\_capita\\_0.pdf](http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_herrera_capita_0.pdf)

Instituto peruano de economía. (2019). *Educación para todos los bolsillos*.

Disponible en: <https://www.ipe.org.pe/portal/educacion-para-todos-los-bolsillos/#:~:text=En%20el%20Per%C3%BA%2C%20existen%207,est%C3%A1%20en%20una%20instituci%C3%B3n%20privada.>

Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Kong Y. (2021) The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272>

Lui, Z., Shaikh, Z. & Gazizova, F. (2020). Using the Concept of Game-Based Learning in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15-53. [https://www.researchgate.net/publication/343348919\\_Using\\_the\\_Concept\\_of\\_Game-Based\\_Learning\\_in\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/343348919_Using_the_Concept_of_Game-Based_Learning_in_Education)

Martín, J. (2014). *Propuestas didácticas del uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés* [Tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional. <https://core.ac.uk/download/pdf/211091559.pdf>

Martínez, M. (2009). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México: Trillas

Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico Área de Inglés*. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias - Área de Inglés*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8802/Orientaciones%20para%20el%20desarrollo%20y%20la%20evaluaci%C3%B3n%20de%20las%20competencias.%20%C3%81rea%20de%20Ingl%C3%A9s.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Montañez, V. (2022, 22 de setiembre). *¿Qué es un Estímulo?*. Tú conducta. <https://www.tuconducta.com/autismo-infantil/que-es-un-estimulo>
- Mora, R., & Lopera, M. (2001). Games in the classroom: more than just having fun. *HOW journal*, 8(1), 75-82. <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/220/269>
- Morales, F. (2012). Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23919w/Conozca%20%20tipos%20de%20investigaci%20%B3n.pdf>
- Morales, O. (2015). *Fundamentos de la investigación documental y la monografía. En Introducción a los métodos y técnicas de investigación. Selección de lecturas*. Editorial Universitaria Félix Varela.
- Moreno, V. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *Centro de investigación biometrica*, 221, 227.
- Office of English Language Programs of United States Department of State. (2013). *Activate: Games for Learning American English. American English State*. [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/activate\\_games\\_for\\_learning\\_american\\_english\\_manual\\_1.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/activate_games_for_learning_american_english_manual_1.pdf)
- Orozco, J. y Díaz, A. (2018). ¿Cómo redactar los antecedentes de una investigación cualitativa?. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 1(2), 66-82. <https://doi.org/10.30698/recsp.v1i2.13>
- Oxford, R. (2001). Integrated skills in the ESL/EFL classroom. *ESL Magazine*, 4. [https://www.researchgate.net/publication/241556809\\_Integrated\\_skills\\_in\\_the\\_ESLEFL\\_classroom](https://www.researchgate.net/publication/241556809_Integrated_skills_in_the_ESLEFL_classroom)
- Papert, S. (1998). Does easy do it? Children, games, and learning. *Game*

Developer, 5(6), 88. <http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html>

Pardave, D. (2020). *Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés Americano4u Huánuco -2020* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Herminio Valdizán].

Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Pearson. (2022). *Cómo enseñar inglés en secundaria: estrategias didácticas para jóvenes*. Disponible en: <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/como-ensenar-ingles-en-secundaria>

Rubio, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 6(3), 169-185. [https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)

Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Marco ELE*, (11), 1 - 68. <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Statista (2013). *Los idiomas más hablados en el mundo en 2023*. Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

Suárez, A. (2020). *Enseñanza del inglés mediante actividades lúdicas en educación primaria: las percepciones de los docentes* [Tesis de maestría, Universidad ORT Uruguay]. Archivo digital. <https://dspace.ort.edu.uy/bitstream/handle/20.500.11968/4503/Material%20c%20completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Suyo, J. (2017, 06 de noviembre). *Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera*. JulioJ14. <https://julioj14.blogspot.com/2017/06/se-comunica-oralmente-en-ingles.html>
- Universia. (2019, 29 de marzo). *¿En qué consiste la Estimulación del Aprendizaje?*. Universia. <https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/que-consiste-estimulacion-aprendizaje-1164396.html>
- Wigfield, A. & Ecces, J. (2000). Expectancy–Value Theory of Achievement Motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 68-81. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press. <https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-editionby-andrew-wright-et-al.pdf>
- Yumrutepe, S. (2017). *Using games in English classes*. EVS Volunteer. [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/c7cbdb84-5a71-4695-aac3-54f75d48bb9e/Seher\\_Yumrutepe\\_publication.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/c7cbdb84-5a71-4695-aac3-54f75d48bb9e/Seher_Yumrutepe_publication.pdf)
- Zapata, O. (1988). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. Editorial Pax México.
- Zapata, P., & Zárate, E. (2019). *Aplicación de actividades lúdicas en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la IEE “Antenor Orrego Espinoza” en el área de matemática, distrito San Juan de Lurigancho* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2ee64f37-a0bb-4f74-a9d8-0c42cbc79654/content>

# ANEXOS

## ANEXO 1: TABLA DE CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

Objetivo general: Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias		
Categoría	Subcategoría	Indicadores
<b>Juegos y actividades lúdicas</b>	Estrategia de aprendizaje	Desarrolla conocimientos en los estudiantes
		Incentiva el dominio didáctico de docentes
	Estimulo pedagógico	Crea un ambiente de diversión en la clase
		Motiva a los estudiantes
<b>Competencias del área de Inglés</b>	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de textos orales.
		Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito.
		Infiere e interpreta información del texto escrito.
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecúa el texto a la situación comunicativa.
Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.		

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

## ANEXO 2: TABLA DE CATEGORIZACIÓN APRIORÍSTICA.

Ámbito temático	Educación: área de inglés como lengua extranjera. Clases de inglés dictadas en aulas de las escuelas públicas secundarias peruanas.			
<b>Problema de investigación</b>	¿Qué juegos y actividades lúdicas son útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias?			
<b>Preguntas de investigación</b>	1. ¿Cuál es la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias? 2. ¿Cuáles son los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias? 3. ¿Qué juegos y actividades lúdicas son pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias? 4. ¿Cómo se puede ayudar a que los docentes encuentren juegos y actividades lúdicas motivadoras para la enseñanza de las tres competencias del área de inglés a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias?			
<b>Objetivo General</b>	Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias.			
<b>Objetivos Específicos</b>	1. Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias. 2. Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias. 3. Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias. 4. Elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés que utilicen los docentes como técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias.			
<b>Categoría de estudio</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>
<b>Juegos y actividades lúdicas.</b>	Juegos: De acuerdo a Zapata (1998) “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los estudiantes aprenden más mientras juegan” (p.48)	Juegos y actividades lúdicas.	Estrategia de aprendizaje.	C.1 C.1.1
	Actividades Lúdicas: Jiménez (2002) destaca que son “una dimensión social que fomenta la adquisición de saberes educativos mediante la inclusión de varias actividades que producen; alegría, disfrute, realización de actividades creativas y conocimiento” (p. 42)		Estímulo pedagógico.	C.1.2
<b>Competencias del área de inglés.</b>	El Ministerio de Educación (2020) define a estas como las “metas que los alumnos deben alcanzar al término de cada año escolar” (p. 11)	Competencias del área de inglés.	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	C.2 C.2.1

			Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	C.2.2
			Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	C.2.3

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

**ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

<b>FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 1</b>	
<b>TÍTULO:</b>	Games for Language Learning
<b>AUTOR (ES):</b>	Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby
<b>URL:</b>	<a href="https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-edition-by-andrew-wright-et-al.pdf">https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-edition-by-andrew-wright-et-al.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2006
<b>CATEGORÍA:</b>	Libro.
<b>RELEVANCIA:</b>	Alta
<b>IDIOMA:</b>	Inglés
<b>CITAS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>The authors mention that: The examples that are given are for learners of secondary school age and above, although teachers of younger children will be able to adapt many of the examples. We have tried to make the book of particular relevance to beginner teachers who would like to have a handbook of a wide selection of games. We also hope that more experienced teachers will find that the range of games (and variations of games) makes this a useful collection, which might inspire them to adapt or create games of their own (Wright et. al, 2006, p. 01).</li> <li>According to the authors: The games in this edition of the book are grouped according to their family type within each of the eight sections. The family name is always a verb. This verb summarises the most important way in which the learners are engaged in the game (Wright et. al, 2006, p. 04).</li> <li>This book also care about help teacher's "by providing games involving a wide variety of learning styles, from 'visual' to 'dramatic'" (Wright et. al, 2006, p. 06).</li> </ul>	
<b>COMENTARIOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>El libro publicado por la Universidad de Cambridge, muestra en primera instancia una gran lista de juegos útiles y pertinentes junto con sus procedimientos, realizados especialmente para estudiantes en edad de escuela secundaria, lo que calza perfectamente con el contexto y el grupo de estudio dirigido del trabajo de investigación a realizar. Aunque la real importancia de este radica en que no solo detalla juegos, sino que los agrupa dependiendo la habilidad (speaking, listening, writing and reading) que se desarrollará. En otras palabras, este libro desarrolla diferentes juegos para cada una de las cuatro habilidades básicas del lenguaje inglés, Ello, resulta vital para el trabajo de investigación a realizar debido a que el objetivo general es "Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias".</li> <li>Asimismo, el cuarto objetivo específico menciona la acción de "Elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés que utilicen los docentes como técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias", de esta manera el libro en mención es un recurso importante para el desarrollo del trabajo de investigación, debido a que junto con el discernimiento de la investigadora sobre las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias peruanas se puede elaborar un listado adecuado que los docentes puedan utilizar como una herramienta útil en el dictado de sus clases.</li> </ul>	



## FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 2

<b>TÍTULO:</b>	Teaching English Through Games
<b>AUTOR:</b>	Ana Bendo Ísa Erbas
<b>URL:</b>	<a href="https://www.researchgate.net/publication/355751269_Teaching_English_Through_Games">https://www.researchgate.net/publication/355751269_Teaching_English_Through_Games</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2019
<b>CATEGORÍA:</b>	Artículo científico.
<b>RELEVANCIA:</b>	Alta
<b>IDIOMA:</b>	Inglés

**CITAS:**

- Bendo and Erbas mentioned that “The principal focus of this study is on the utilization of games in English course. This study analyzes the employment of games while teaching English as a second language” (2019, page 43).
- In the paper called Teaching English Through Games, the authors mentioned that:

The significance of this study will be of great value to English language teachers to pay more attention to games, much and considerable time for exercises. Previous studies and other educational books have admitted that games are of a great value to be used with the aim of learning English language in an effective way. The findings of this study may serve as a guide to ease teachers in teaching English skills efficiently to students, and keep English students motivated and engaged in continuous studying (Bendo, A. y Erbas, Í., 2019, page 43).

- According the importance of using games in teaching English language; Bendo and Erbas mentioned that: Games are highly motivating when teaching a foreign language due to the amusement that they disseminate to the learners. The students will learn better after they feel that they are making progress and so game playing will be a great source of practice for them and it will also involve even the shy students. (2019, page 45).

- Bendo and Erbas conducted a survey of 144 students in one of the high schools which gave the following as one of the results that “an abundant number of students that comprise 97% admitted that games have a positive impact in obtaining certain new skills. In so much as 3% of the students denied that games have a positive impact in acquiring the new skills” (2019, page 56).
- Another result obtained from the survey “shown in the chart a vast majority of learners that comprise 74% enjoy to have games part of their English lessons, in so much as 26% of the students were not keen on having games in their English classes” (2019, page 58).

**COMENTARIOS:**

- El artículo titulado Teaching English Through Games es importante para el trabajo de investigación que se esta realizando debido a que menciona diversos beneficios de los juegos y actividades lúdicas y la importancia de estos para los estudiantes, asimismo muestra cuadros estadísticos sobre la percepción que tienen los estudiantes acerca del uso de juegos y actividades lúdicas en el curso de inglés. Ello también se evidenció en la encuesta donde los alumnos de secundaria afirmaron mayoritariamente que les gusta la utilización de juegos como parte de su clase de inglés. Todo esto, se encuentra alineado a dar respuesta al objetivo específico número uno que refiere la acción de “Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias”.
- Por otro lado, en este artículo redactado por Bendo y Erbas se proporciona una lista de juegos que se adaptan a cada tipo de habilidad en la enseñanza del idioma inglés, además establece de acuerdo a la encuesta realizada cual es el juego que resulta más beneficioso para los estudiantes. Tomando lo anteriormente señalado en cuenta será mucho más sencillo discernir que juegos y actividades lúdicas resultan pertinentes para la investigación a realizar y de esta manera se ayudará a discriminar lo más relevante para resolver el objetivo específico tres el cual es “Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias”.



FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 3	
<b>TÍTULO:</b>	Currículo Nacional de la Educación Básica.
<b>AUTOR:</b>	Ministerio de Educación
<b>URL:</b>	<a href="https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf">https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2016
<b>CATEGORÍA:</b>	Ley – Fuente digital
<b>RELEVANCIA:</b>	Alta
<b>IDIOMA:</b>	Español
<b>CITAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El Ministerio de Educación (2016) en: El Currículo Nacional de la Educación Básica plantea el Perfil de egreso como la visión común e integral de los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al término de la Educación Básica. Esta visión permite unificar criterios y establecer una ruta hacia resultados comunes que respeten nuestra diversidad social, cultural, biológica y geográfica (p. 13).</li><li>• El Currículo Nacional de la Educación Básica menciona que: La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad (Ministerio de Educación, 2016, p. 29).</li><li>• Asimismo, el Currículo Nacional de la Educación Básica también señala que “Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 30).</li><li>• Por otro lado, el Currículo Nacional de la Educación Básica indica que:</li><li>• Los estándares de aprendizaje son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Asimismo, los estándares de aprendizaje se constituyen en un referente para articular la formación docente y la elaboración de materiales educativos a los niveles de desarrollo de la competencia que exige el Currículo (Ministerio de Educación, 2016, p. 36).</li><li>• En el Currículo Nacional de la Educación Básica se encuentran plasmadas las tres competencias del área de inglés. De esta manera, el documento define a la primera competencia llamada: “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa o escucha, para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea” (Ministerio de Educación, 2016, p. 93).</li><li>• En ese mismo sentido, el Currículo Nacional de la Educación Básica plasma las capacidades que se deben de tomar en cuenta para el desarrollo de la primera competencia. A continuación, se señalan las dos más relevantes para el trabajo académico:</li></ul>	



a) Obtiene información de textos orales: consiste en recuperar y extraer información explícita expresada por los interlocutores y b) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: el estudiante intercambia los roles de hablante y oyente alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo (Ministerio de Educación, 2016, p. 93).

- El Currículo Nacional de la Educación Básica señala y define la segunda competencia:

Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera: Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Se trata de una comprensión crítica porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que lee a través de procesos de comprensión literal e inferencial, interpretación y reflexión comunicativo (Ministerio de Educación, 2016, p. 96).

- De igual manera, el Currículo Nacional de la Educación Básica plasma las capacidades, con su respectivo significado, los que deben tomarse en cuenta para el desarrollo de la segunda competencia. Seguidamente, se señalan las dos más relevantes para el trabajo académico:

a) Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico y b) Infiere e interpreta información del texto escrito: el estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e implícita de éste para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito (Ministerio de Educación, 2016, p. 96).

- El Currículo Nacional de la Educación Básica señala y define la tercera competencia:

Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo (Ministerio de Educación, 2016, p. 101).

- Asimismo, el Currículo Nacional de la Educación Básica plasma las capacidades, que deben tomarse en cuenta para el desarrollo de la tercera competencia. A continuación, se señalan las dos más relevantes para el trabajo académico:

a) Adecúa el texto a la situación comunicativa: el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita y b) Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente (Ministerio de Educación, 2016, p. 101).

#### COMENTARIOS:

- El Currículo Nacional de la Educación Básica supone un escrito de suma relevancia para obtener información y sustentar el trabajo académico a realizar, debido a que en este se encuentran plasmadas las tres competencias del área de inglés, los estándares de aprendizaje, niveles de desarrollo de cada competencia del área y los criterios a tomar en cuenta para cada una de las competencias junto con sus respectivas capacidades. Estos datos resultan importantísimos puesto que el segundo objetivo específico de la investigación menciona que se deben “Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias” y esta información solo puede ser obtenida con información fehaciente y verídica del Currículo Nacional de Educación Básica Secundaria, puesto que el Ministerio de educación del Perú es el único ente encargado en emitir directrices para el desarrollo de la enseñanza en escuelas públicas secundarias.
- Además, gracias a la información brindada por Currículo Nacional de la Educación Básica se podrá definir la segunda categoría, junto con las tres subcategorías y los indicadores que se encuentran establecidos en la tabla de categorización de variables del trabajo de investigación a desarrollar.



FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 4	
<b>TÍTULO:</b>	Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias. Área de Inglés – Educación Secundaria.
<b>AUTOR:</b>	Ministerio de Educación.
<b>URL:</b>	<a href="https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8802/Orientaciones%20para%20el%20desarrollo%20y%20la%20evaluaci%C3%B3n%20de%20las%20competencias.%20%C3%81rea%20de%20Ingl%C3%A9s.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=1">https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8802/Orientaciones%20para%20el%20desarrollo%20y%20la%20evaluaci%C3%B3n%20de%20las%20competencias.%20%C3%81rea%20de%20Ingl%C3%A9s.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=1</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2022
<b>CATEGORÍA:</b>	Material de apoyo
<b>RELEVANCIA:</b>	Alta
<b>IDIOMA:</b>	Español
<b>CITAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El Ministerio de Educación (2022) indica que: “Las competencias relacionadas al área de inglés como lengua extranjera permiten la interrelación con personas de distintas culturas y credos, manifestando el respeto y la tolerancia hacia ellas” (p. 8).</li><li>• Asimismo, el Ministerio de Educación (2022) en su material de apoyo para docentes señala que “Las competencias comunicativas y las competencias transversales se desarrollan de manera articulada a través de diversas situaciones de aprendizaje (p. 15)</li><li>• También, el Ministerio de Educación (2022) exhorta a los docentes a: Proponer actividades que favorezcan el desarrollo de su oralidad, vinculadas al análisis de su realidad, al recojo de información y al diálogo, en búsqueda de soluciones y alternativas, es un factor importante para la calidad e innovación educativa. Al inicio es importante que la/el docente conozca y active los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema. La/el docente debe buscar estrategias que involucren al estudiante y contribuyan a movilizar todas las capacidades. Además, es importante incentivar la búsqueda autónoma de información (p. 22).<ul style="list-style-type: none"><li>• Centrándose en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, el Ministerio de Educación (2022) propone que: Al realizar una lectura, el docente debe aplicar diversas estrategias que le permitan al estudiante tener la oportunidad de comprender el mensaje del autor, reconocer lo que es explícito e implícito, realizar una crítica argumentando su posición, e identificar la forma de organización del texto. La selección de textos debe respetar la autenticidad de estos, es decir, al escoger un texto la/el docente evaluará la pertinencia del contenido, por ejemplo, ¿responde a los intereses del estudiante?; ¿utilizará el texto para ayudar a desarrollar la competencia como lectores de inglés o se limitan al análisis gramatical o lexical? (p. 24).<ul style="list-style-type: none"><li>• De acuerdo a la secuencialidad de una clase el Ministerio de Educación (2022) propone que: Se puede apreciar que la competencia Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, es una consecuencia, primero, de haber leído y recopilado información para llegar a la presentación del producto. Por eso, se recomienda iniciar la sesión con la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. • La actividad que se proponga debe ser significativa para cada estudiante, por lo que debe partir de sus intereses y, por lo tanto, tener un propósito comunicativo real (p .26).</li><li>• El Ministerio de Educación (2022) sugiere la articulación de las tres competencias al sostener: Las competencias del área de inglés como lengua extranjera se articulan a través del acto comunicativo, y a través de la combinación de las habilidades receptivas y productivas al hacer uso del idioma, ya sea en el código oral o escrito. Para favorecer el desarrollo de las competencias en el área de inglés como lengua extranjera se deben trabajar de manera integrada, a fin de que los procesos comunicativos las convoquen de manera natural y sin forzar su incidencia (p. 28)</li></ul></li></ul></li></ul>	



- El Ministerio de Educación (2022) avala lo lúdico en las clases de inglés al manifestar que: Se debe partir de una situación común en las escuelas, en la cual la docente observa factores que limitan la comunicación entre las/los estudiantes y su participación en la clase, por lo que la maestra debe promover la reflexión y el desarrollo de su autonomía, para que se comunique eficazmente. Esta estrategia promueve que las/los estudiantes aprendan de manera lúdica y a la vez refuercen, en el idioma inglés, estructuras de preguntas simples y el uso del vocabulario nuevo en contexto (p. 36)

#### COMENTARIOS:

- El material de apoyo titulado “Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias. Área de Inglés – Educación Secundaria”, publicado por el Ministerio de Educación y dirigido específicamente a los docentes del área de inglés de escuelas públicas secundarias peruanas; resulta un recurso escrito fundamental para el desarrollo del trabajo académico. Ello, porque explica y categoriza el desarrollo de las tres competencias en el área de inglés, además de ejemplificarlas y articularlas en el desarrollo de una sesión de clase; lo cual resulta vital para que la investigadora pueda analizar el segundo objetivo específico de la investigación el cual es “Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias”, y a partir de ello generar sus propias concepciones de acuerdo al tema de estudio.
- Aunado a ello, el material de apoyo titulado “Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias. Área de Inglés – Educación Secundaria” señala también estrategias para el desarrollo de las tres competencias y sugiere en algunas de sus páginas que el docente del área de inglés de escuelas públicas secundarias utilice actividades lúdicas para un mejor desarrollo de la clase, ello pues va unido al tema central del trabajo académico a presentar; por lo que un documento oficial redactado por el Ministerio de Educación y dirigido específicamente a los docentes del área de inglés de escuelas públicas secundarias peruanas lo mencione tiene mucho más peso y respaldo para la investigación.



## FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 5

<b>TÍTULO:</b>	“Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras”
<b>AUTOR:</b>	Hernán Guastalegnanne
<b>URL:</b>	<a href="https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9589/1/juegos-actividades-ludicas-clases.pdf">https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9589/1/juegos-actividades-ludicas-clases.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2019
<b>CATEGORÍA:</b>	Artículo científico
<b>RELEVANCIA:</b>	Alta
<b>IDIOMA:</b>	Español
<b>CITAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hernán Guastalegnanne (2019) en su artículo científico tiene como objetivo: Establecer los lineamientos teóricos detrás del uso de juegos y actividades lúdicas en la clase de lenguas segundas o extranjeras, así como analizar los mejores momentos, modos y mecánicas para usarlos en las diferentes etapas de las clases, con materiales de varias fuentes y con diferentes temas y tipos de estudiantes (p. 104).</li><li>• Asimismo, en cuanto a la relación edad – juego Hernán Guastalegnanne (2019) sostiene que: Es cierto que el juego suele estar asociado a la edad infantil, sin embargo, es un error limitarlo a esta edad, ya que jugamos y nos embarcamos en actividades lúdicas en todas las edades. El juego no es exclusivo de la edad infantil y la época de la escolarización, por el contrario, es una actividad que perdura en la adultez y hasta en la vejez. (p. 105).</li><li>• Hernán Guastalegnanne (2019) sugiere que para jóvenes estudiantes: Los tipos de juegos más pertinentes a la hora de hablar de la clase de lenguas segundas o extranjeras son, como dijimos anteriormente, aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura gramatical, su léxico, su fonética, funciones comunicativas, o el mundo sociocultural en el que dicha lengua se enmarca. (p. 111).</li><li>• Hernán Guastalegnanne (2019) menciona que, aunque: Lo más frecuente es ver que los profesores dejamos los juegos para la última clase o como recompensa en alguna clase "especial" y excepcionalmente divertida. A veces los usamos como complemento de salidas o en clases de conversación, a veces cuando nos sobran 10 o 15 minutos al final de una clase y, a veces, después de una presentación larga y aburrida sobre un tema gramatical especialmente pesado o difícil de asimilar, para que los estudiantes no huyan despavoridos. En realidad, los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas o los repasos. Podemos hacer uso de ellos durante el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre y también entre actividades a modo de separadores (p. 114).</li><li>• También, Hernán Guastalegnanne (2019) dice que los juegos y actividades lúdicas son: Entretenidos y por esto ayudan a mantener la atención de los estudiantes. Elementos como un tablero, dados, fichas, un reloj de arena o una pelota hacen que el material sea novedoso y diferente, lo que lo hace atractivo y motivador y logra que los estudiantes se concentren en la meta lúdica dejando en segundo plano la preocupación excesiva por la corrección, la presión de no equivocarse y la vergüenza de hablar en la lengua meta. Los juegos y actividades lúdicas son intrínsecamente divertidos (p. 116).</li></ul>



**COMENTARIOS:**

- El artículo científico titulado “Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras” es relevante para el trabajo académico encomendado, principalmente por dos razones. La primera razón, porque define magistralmente los términos de juegos y actividades lúdicas citando a autores especialistas en el tema, dando aproximaciones propias de ambos de ambos conceptos, como también vislumbrando su convergencia y su divergencia. La segunda razón, por la que el artículo de Guastalegnanne resulta importante, es debido a que (gracias a lo previamente mencionado), la investigadora podrá realizar un análisis fidedigno e interpretar dicha información para resolver el primer objetivo específico de la investigación, el cual es “Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias”



FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 6	
<b>TÍTULO:</b>	Using games in English classes.
<b>AUTOR:</b>	Seher Yumrutepe
<b>URL:</b>	<a href="https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/c7cbdb84-5a71-4695-aac3-54f75d48bb9e/Seher_Yumrutepe_publication.pdf">https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/c7cbdb84-5a71-4695-aac3-54f75d48bb9e/Seher_Yumrutepe_publication.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2017
<b>CATEGORÍA:</b>	Booklet – Libro de trabajo
<b>RELEVANCIA:</b>	Media.
<b>IDIOMA:</b>	Inglés
<b>CITAS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>The author mention: Teachers can use these games and non-formal methods for testing and teaching vocabulary, practicing conversation, learn tenses, improve syntax, making reading more fun, listening attentively and so forth. It is no doubt that when teachers use games and non-formal methods where the students are active and responsible learners, the classes are sure to be more fun, active, energetic and challenging which fosters learning (Yumrutepe, 2017, p. 3).</li> <li>A game proposed by the author along with its instructions is the following:</li> </ul>	
<b>SIMON SAYS</b>	
<b>Time:</b> 5-8 minutes	
<b>Age:</b> Young Learners and Teenagers	
<b>Level:</b> Beginner to Advanced	
<b>Materials:</b> Commands prepared beforehand	
<b>Language Area &amp; Skill Level:</b> Listening, Vocabulary	
<b>Description:</b> A person in class becomes Simon and says commands. The ones who does it when Simon does not give the order are out of the game. Simon gives commands for funny actions. E.g. Kiss your tummy! (Yumrutepe, 2017, p. 9). Just like that game inside the Booklet you can find many more.	
<b>COMENTARIOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Recordando que el objetivo general de la investigación a realizar es “Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias”, el booklet redactado por Seher resulta particularmente importante para el trabajo de investigación debido a que muestra una amplia lista de juegos que pueden ser utilizados en clases de inglés. Aunque es preciso indicar que la investigadora luego de realizar un análisis exhaustivo para conocer las competencias, con ayuda de este Booklet, puede llegar a determinar los juegos pertinentes para cada una de las competencias.</li> <li>Asimismo, teniendo en cuenta que uno los objetivos específicos del trabajo de investigación a realizar es “Elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés que utilicen los docentes como técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias”, el libro de trabajo de Seher resulta pertinente puesto que además de mostrar un abanico de más de 37 juegos con sus calificaciones, instrucciones y el área (competencia) específica de inglés a desarrollar, está dirigido principalmente a profesores de inglés a quienes el autor les comparte su libro como una herramienta de uso para sus clases y para que de esta manera los estudiantes se conviertan es alumnos más activos y responsables; como se puede evidenciar todo ello está alineado a lo que el trabajo investigación pretende explorar.</li> </ul>	



FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 7

<b>TÍTULO:</b>	Activate: Games for Learning American English
<b>AUTOR:</b>	Office of English Language Programs of United States Department of State.
<b>URL:</b>	<a href="https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/activate_games_for_learning_american_english_manual_1.pdf">https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/activate_games_for_learning_american_english_manual_1.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2013
<b>CATEGORÍA:</b>	Libro - Colección de juegos.
<b>RELEVANCIA:</b>	Media
<b>IDIOMA:</b>	Inglés.

**CITAS:**

- The publication states that: “the use of games in education has a very long history, beginning with the creation of the first board games around 2200 B.C. Games can engage the learner and make practicing English enjoyable” (Office of English Language Programs of United States Department of State, 2013, p. 1).
- Furthermore, the publication mentions that: “Games offer students many benefits, including opportunities to develop social skills, to learn coping strategies (It can be hard to lose!), and to keep their minds active” (Office of English Language Programs of United States Department of State, 2013, p. 1).
- Finally, this collection of games highlights that:

“It is important to ensure that the level of the game is appropriate for your students, that all players understand the procedure for playing the game, and that everyone can experience some level of success. To do the latter, it is important that students see that the purpose of the game is to practice using language in an engaging way” (Office of English Language Programs of United States Department of State, 2013, p. 1).

**COMENTARIOS:**

- La Oficina de Programas de Idioma Inglés del Departamento de Estado de EE.UU muestra en su manuscrito de colección de juegos, aproximadamente 50 juegos y actividades lúdicas que pueden ser utilizadas como estrategias didácticas en clases de inglés. Ello, esta alineado a lo que se busca en el trabajo académico a realizar, debido a que el tercer objetivo específico de la investigación resalta el hecho de poder “Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias”; de esta manera resulta evidente manifestar que esta colección de juegos servirá como fuente para poder discernir e identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes.
- Asimismo, esta colección de juegos no solo presenta diversos juegos con instrucciones, sino que también muestra variaciones de estos juegos y actividades lúdicas para que sean adaptados a la enseñanza del inglés en un salón de clase o en el entorno de una escuela. Ello resulta pertinente para el trabajo de investigación en mención ya que ayudará a que la investigadora pueda discernir, analizar e interpretar la información alineando su propia abstracción de nuevas ideas con el objetivo general para “Determinar juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias”. Y de esta manera, reflexionar en la manera de dar respuesta al cuarto objetivo específico del trabajo de investigación en el cual se busca “Elaborar un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés que utilicen los docentes como técnicas innovadoras para motivar a sus estudiantes de escuelas públicas secundarias”.



FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 8

<b>TÍTULO:</b>	Fun activities for teaching English
<b>AUTOR:</b>	Andy Brooks Cortnie Brooks
<b>URL:</b>	<a href="https://ywammontana.org/wp-content/uploads/2013/04/TESOL-RESOURCES-Fun-Activities-for-Teaching-English.pdf">https://ywammontana.org/wp-content/uploads/2013/04/TESOL-RESOURCES-Fun-Activities-for-Teaching-English.pdf</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2018
<b>CATEGORÍA:</b>	Libro
<b>RELEVANCIA:</b>	Media
<b>IDIOMA:</b>	Inglés

**CITAS:**

- Brooks Andy and Brooks Cortnie propose Engaging for Youth through some games like: Traditional Scavenger Hunt, Digital Scavenger Hunt, Newspaper Role Play, Charades, Jeopardy, Giving Directions, “What’s happening in this picture?”, Describe your picture, Make a collage and describe it, Two Truths and a Lie, Who’s Who?, etc. (Brooks, A. y Brooks, C., 2018, p. 09).
- Also, Brooks Andy and Brooks Cortnie propose some speaking activities like:  
A2 Digital Scavenger Hunt– teams use their phones or cameras to take photos of the items on their list (students practice speaking by working together in teams) and A5 Charades– divide class into teams, one student acts out a vocab word or phrase on a piece of paper, the rest of their team tries to guess by shouting out their answers (Brooks, A. y Brooks, C., 2018, p. 11).
  - In the book titled " Fun activities for teaching English", there are not only game activities and recreational activities focused on speaking skills, but also listening skills, such as:  
C11 Draw On Your Head– one person describes a picture to the whole class who try to draw what they hear on a notepad on top of their head, superb for kids and C13 What Time Is It?– this is a relay race, draw clocks on the board, students get into lines, you call out a time, students run to the board and write the hands on the clock (Brooks, A. y Brooks, C., 2018, p. 16).

**COMENTARIOS:**

- El libro “Fun activities for teaching English” resulta un recurso oportuno, debido a que presenta actividades específicas para involucrar a jóvenes estudiantes, ello se encuentra alineado con el contexto sociocultural académico del trabajo de investigación a realizar puesto que este se halla enfocado en los estudiantes de escuelas públicas secundarias.
- Asimismo, el libro “Fun activities for teaching English” se destaca como recurso conveniente para el trabajo de investigación, debido a que han agregado entre sus páginas ejemplos de Lesson Plan que incluyen en el desarrollo de la clase actividades de juegos y actividades lúdicas.
- Por otro lado, en el libro redactado por Brooks Andy y Brooks Cortnie se han indicado juegos específicos para desarrollar las habilidades de speaking and listening, ello será utilizado como fuente relevante para el análisis e interpretación de información, en orden de poder desarrollar el tercer objetivo específico del trabajo académico el cual es “Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias”.



## FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 9

<b>TÍTULO:</b>	Games in the classroom: more than just having fun
<b>AUTOR:</b>	Raúl Alberto Mora Vélez María Catalina Lopera Gómez.
<b>URL:</b>	<a href="https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/220/269">https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/220/269</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2001
<b>CATEGORÍA:</b>	Artículo científico
<b>RELEVANCIA:</b>	Media
<b>IDIOMA:</b>	Inglés

**CITAS:**

- Mora and Lopera mention that “Games have been and will always be an important part of learning a second language” (2001, p. 81)
- Also, Mora and Lopera stand out that “Games promote socialization, group work, and the creation of values. As games imply following rules, players realize the importance of mutual respect and cooperation as keys to succeed” (2001, p. 77) and that “Games lower tension and anxiety in students. That help create a better classroom atmosphere where more learning processes will take place (2001, p. 78)
- Also this paper called “Games in the classroom: more than just having fun” mention that: “Games promote the development of competencies and the use of multiple intelligences. There are also a chart with competencies, their relationship with multiple intelligences and some examples of games that allow their development” (Mora, R. y Lopera, M., 2001, p.79). Furthermore, that: “Games provide a Good balance between field-dependent and field-independent learners. Combining students who are global learners with those who are analytical in a game allows for both kinds to contribute to the solution of the game” (Mora, R. y Lopera, M., 2001, p.79).
- Additionally, Mora and Lopera conclude that: “Schools and institutes require submit lesson plans for such activities, but nobody asks for any planning when you want to play a game. We would like to think of a different way to plan game lessons, using Preview/View/Review approach” (2001, p. 80).

**COMENTARIOS:**

- Recordando que el primer objetivo específico del trabajo académico a realizar es el de “Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias”, resulta importante resaltar el artículo titulado “Games in the classroom: more than just having fun”, debido a que este enfatiza la relevancia del uso de juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés. De este manera, la investigadora podrá discernir, analizar y concluir la verdadera importancia del uso de juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés.



## FICHA DE INVESTIGACIÓN N° 10

<b>TÍTULO:</b>	“Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés Americane4u Huanúco – 2020”
<b>AUTOR:</b>	Diana Carolina Pardave Aguirre
<b>URL:</b>	<a href="https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6299">https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6299</a>
<b>AÑO DE PUBLICACIÓN:</b>	2020
<b>CATEGORÍA:</b>	Tesis de Maestría
<b>RELEVANCIA:</b>	Media-baja.
<b>IDIOMA:</b>	Español

**CITAS:**

- La Tesis de la magister Diana Carolina Pardave Aguirre (2020), resulta pertinente puesto que acentúa su estudio en Perú señalando que:  
En el Perú se viene desarrollando la enseñanza del inglés de manera inadecuada en los centros educativos y con mayor énfasis en los Centros de Idiomas de Inglés de las universidades e Institutos de Inglés, pues se observa un bajo nivel de logros en el aprendizaje del idioma. Es decir, existe escasa aplicación de estrategias lúdicas que permitan fortalecer el aprendizaje del idioma inglés, debido a que muchos docentes creen que en este nivel de educación no es necesario el desarrollo de las clases haciendo uso de estrategias lúdicas (p. 13).  
Ello refuerza la idea planteada en el trabajo de investigación acerca de las escuelas secundarias públicas.
- En ese mismo sentido, la magister Diana Carolina Pardave Aguirre (2020), indica que:  
Se ha observado que la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua está muy criticada debido al empleo de metodologías no pertinentes, generando desmotivación del estudiante y, por lo tanto, la pérdida de interés en el aprendizaje de esta lengua. Por lo cual es un tema que preocupa y alarma a todos los agentes involucrados en ella (p.15)
- La magister Diana Carolina Pardave Aguirre (2020), concluye señalando que efectivamente los juegos son una herramienta útil para el aprendizaje del idioma inglés, puesto que:  
La utilización de las estrategias lúdicas influye eficazmente en la mejora del nivel de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del Instituto de Inglés AmericanE4U Huánuco-2020, ya que los estudiantes en el pre test el 46,7% se encuentran en el nivel Deficiente y Regular respectivamente (Tabla 3 y Figura 1). Mientras que en el pos test, el 40,0% de los estudiantes se ubican en el nivel Excelente y el 53,4% se encuentran en el nivel Bueno, notándose una mejora significativa (Tabla 8 y Figura 1) (p. 92).
- Asimismo, la magister Diana Carolina Pardave Aguirre reflexiona que:  
Implementar actividades lúdicas en los estudiantes les permita mejorar sus habilidades lingüísticas (reading, writing, speaking, listening) en la asignatura del inglés. Asimismo, al aplicar las estrategias lúdicas en el aula mejoran los resultados académicos de los estudiantes, debido a que les posibilita tener más confianza en sí mismos; por lo cual sus actitudes presentan intereses positivos en aprender una segunda lengua como el idioma inglés (p. 91)

**COMENTARIOS:**

- La importancia de la tesis redactada por la magister Diana Carolina Pardave Aguirre para el trabajo académico a realizar, se centra en responder al primer objetivo específico de la investigación, el cual es “Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas



como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias”. Debido a que, la tesis al realizar un análisis cuantitativo con cuadros estadísticos proyecta de una manera más clara y objetiva el beneficio de utilizar juegos y actividades lúdicas en las sesiones de clase del área de inglés. Asimismo, surge la necesidad de resaltar que el documento de la magister Diana Carolina Pardave Aguirre, es pertinente y se alinea al trabajo académico, porque dentro de sus anexos se encuentran propuestas de juegos para determinadas sesiones de clase, modelos de lesson plan donde se incluyen juegos y actividades lúdicas, lo cual lo convierte en un recurso aún más atractivo para la investigación a realizar; ya que no solo explica, sino propone y muestra diversos recursos lúdicos.



## ANEXO 4: EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### Evaluación por juicio de expertos #1

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado "Fichas de investigación". 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.

#### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Mary Ann Muñoz Angulo		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( X )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Enseñanza de Inglés.		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Cesar Vallejo Universidad Privada del Norte CEP San José Obrero Mianistas		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( X )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (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:

<b>Nombre de la Prueba:</b>	FICHA DE INVESTIGACIÓN
<b>Autora:</b>	KIMBERLY AURORA ANTUANETH VALENCIA AGURTO
<b>Procedencia:</b>	PIURA
<b>Administración:</b>	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
<b>Tiempo de aplicación:</b>	----
<b>Ámbito de aplicación:</b>	LIBROS, ARTÍCULOS CIENTÍFICOS, TESIS, LEYES Y MATERIALES DE TRABAJO.
<b>Significación:</b>	Las fichas de investigación utilizadas como instrumento de recolección de datos; esta compuesta por datos importantes de los documentos revisados, tales como: título, autor, año de publicación, categoría, idioma, citas y comentarios convenientes para el trabajo académico. El objetivo de esta evaluación es recopilar y analizar información relevante sobre estrategias de enseñanza basadas en juegos y actividades lúdicas que puedan ser aplicadas en las tres competencias del área de inglés de escuelas públicas secundarias. Asimismo, a partir de ello construir propias concepciones del tema abordado para posteriormente responder los objetivos de la



	investigación y en particular para proponer un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.
--	---

#### 4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Categoría	Definición
FICHAS DE INVESTIGACIÓN	<p>C.1 Juegos y actividades lúdicas.</p> <p>C.1.1 Estrategia de aprendizaje</p> <p>C.1.2 Estímulo pedagógico.</p> <p>C.2 Competencias del área de inglés.</p> <p>C.2.1 Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.2 Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.3 Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos: De acuerdo a Zapata (1998) “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los estudiantes aprenden más mientras juegan” (p.48)</li> <li>Actividades Lúdicas: Jiménez (2002) destaca que son “una dimensión social que fomenta la adquisición de saberes educativos mediante la inclusión de varias actividades que producen; alegría, disfrute, realización de actividades creativas y conocimiento” (p. 42)</li> <li>Estrategia de aprendizaje. Definida en palabras simples, como las actividades que realizan y/o crean los docentes para lograr que sus estudiantes alcancen sus metas de aprendizaje.</li> <li>Estímulo pedagógico. Resulta ser el proceso que involucra la utilización de diversas técnicas de enseñanza para promover la curiosidad de docentes y estudiantes, desarrollando así mayor conocimiento</li> <li>Competencias del área de inglés: El Ministerio de Educación (2020) define a estas como las “metas que los alumnos deben alcanzar al término de cada año escolar” (p. 11) <ul style="list-style-type: none"> <li>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: Es la interacción espontánea entre diferentes participantes, quienes pretenden comunicar sus pensamientos utilizando diferentes estrategias conversacionales oportunas.</li> <li>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Se caracteriza por enfatizar una relación activa entre el lector y el texto, construyendo así una comprensión crítica.</li> <li>Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Es un proceso reflexivo que se fundamenta en la construcción pertinente de textos, con el propósito de comunicarse con otros.</li> </ul> </li> </ul>



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

A continuación, a usted le presento el cuestionario el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado “Fichas de investigación.”. elaborado por Kimberly Aurora Antuaneth Valencia Agurto en el año 2024. De acuerdo con los siguientes 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 una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.



<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	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.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o 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



**Categorías:**

- **Primera categoría: Juegos y actividades lúdicas.**
- **Objetivos de la categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias.
  - Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Resultados de libros, estudios e investigaciones documentadas que evalúan el impacto de los juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.	3	4	4	4	
Recomendaciones de expertos sobre el uso de juegos y actividades lúdicas	2	4	4	4.	
Tipología y descripción de juegos y actividades lúdicas en documentos pedagógicos, categorizados por competencias específicas (comprensión auditiva, expresión oral, escritura).	3	4	4	4.	
Documentación de casos de estudio donde se implementaron juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	1	4	4	4	
Disponibilidad y contenido de guías y manuales que detallan cómo integrar juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	2	4	4	4.	





- **Segunda categoría: Competencias del área de inglés.**
- **Objetivos de la Categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Presencia y descripción de estándares educativos y normativas oficiales que establecen los criterios de enseñanza para la comunicación, lectura y escritura en inglés.	2	4	4	4.	
Enumeración y descripción de las competencias y las capacidades de aprendizaje para cada competencia (se comunica, lee y escribe en inglés como lengua extranjera) en documentos curriculares.	2	4	4	4	
Métodos y enfoques pedagógicos recomendados para enseñar la comunicación, lectura y escritura en inglés, tal como se detallan en los documentos educativos	1	4	4	4.	

Mary Ann Muñoz Angulo

DNI: 40379275



### Evaluación por juicio de expertos #2

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado "Fichas de investigación". 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.

#### 6. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Cecilia Fiorella Jara Angulo		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctor	( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa ( X )	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación en Idiomas Magíster en Psicología Educativa		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Cesar Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años ( X )		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

#### 7. **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 8. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	FICHA DE INVESTIGACIÓN
Autora:	KIMBERLY AURORA ANTUANETH VALENCIA AGURTO
Procedencia:	PIURA
Administración:	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Tiempo de aplicación:	----
Ámbito de aplicación:	LIBROS, ARTÍCULOS CIENTÍFICOS, TESIS, LEYES Y MATERIALES DE TRABAJO.
Significación:	Las fichas de investigación utilizadas como instrumento de recolección de datos; esta compuesta por datos importantes de los documentos revisados, tales como: título, autor, año de publicación, categoría, idioma, citas y comentarios convenientes para el trabajo académico. El objetivo de esta evaluación es recopilar y analizar información relevante sobre estrategias de enseñanza basadas en juegos y actividades lúdicas que puedan ser aplicadas en las tres competencias del área de inglés de escuelas públicas secundarias. Asimismo, a partir de ello construir propias concepciones del tema abordado para posteriormente responder los objetivos de la investigación y en particular para proponer un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.





### 9. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Categoría	Definición
FICHAS DE INVESTIGACIÓN	<p>C.1 Juegos y actividades lúdicas.</p> <p>C.1.1 Estrategia de aprendizaje</p> <p>C.1.2 Estímulo pedagógico.</p> <p>C.2 Competencias del área de inglés.</p> <p>C.2.1 Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.2 Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.3 Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos: De acuerdo a Zapata (1998) “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los estudiantes aprenden más mientras juegan” (p.48)</li> <li>Actividades Lúdicas: Jiménez (2002) destaca que son “una dimensión social que fomenta la adquisición de saberes educativos mediante la inclusión de varias actividades que producen; alegría, disfrute, realización de actividades creativas y conocimiento” (p. 42)</li> <li>Estrategia de aprendizaje. Definida en palabras simples, como las actividades que realizan y/o crean los docentes para lograr que sus estudiantes alcancen sus metas de aprendizaje.</li> <li>Estímulo pedagógico. Resulta ser el proceso que involucra la utilización de diversas técnicas de enseñanza para promover la curiosidad de docentes y estudiantes, desarrollando así mayor conocimiento</li> <li>Competencias del área de inglés: El Ministerio de Educación (2020) define a estas como las “metas que los alumnos deben alcanzar al término de cada año escolar” (p. 11) <ul style="list-style-type: none"> <li>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: Es la interacción espontánea entre diferentes participantes, quienes pretenden comunicar sus pensamientos utilizando diferentes estrategias conversacionales oportunas.</li> <li>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Se caracteriza por enfatizar una relación activa entre el lector y el texto, construyendo así una comprensión crítica.</li> <li>Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Es un proceso reflexivo que se fundamenta en la construcción pertinente de textos, con el propósito de comunicarse con otros.</li> </ul> </li> </ul>



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

A continuación, a usted le presento el cuestionario el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado “Fichas de investigación.” elaborado por Kimberly Aurora Antuaneth Valencia Agurto en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p><b>CLARIDAD</b></p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b></p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está</p>	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 con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.



midiendo.	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o 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



**Categorías:**

- **Primera categoría: Juegos y actividades lúdicas.**
- **Objetivos de la categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias.
  - Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Resultados de libros, estudios e investigaciones documentadas que evalúan el impacto de los juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.	3	4	4	4	
Recomendaciones de expertos sobre el uso de juegos y actividades lúdicas	2	4	4	4.	
Tipología y descripción de juegos y actividades lúdicas en documentos pedagógicos, categorizados por competencias específicas (comprensión auditiva, expresión oral, escritura).	3	4	4	4.	
Documentación de casos de estudio donde se implementaron juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	1	4	4	4	
Disponibilidad y contenido de guías y manuales que detallan cómo integrar juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	2	4	4	4.	





- **Segunda categoría: Competencias del área de inglés.**
- **Objetivos de la Categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Presencia y descripción de estándares educativos y normativas oficiales que establecen los criterios de enseñanza para la comunicación, lectura y escritura en inglés.	2	4	4	4.	
Enumeración y descripción de las competencias y las capacidades de aprendizaje para cada competencia (se comunica, lee y escribe en inglés como lengua extranjera) en documentos curriculares.	2	4	4	4	
Métodos y enfoques pedagógicos recomendados para enseñar la comunicación, lectura y escritura en inglés, tal como se detallan en los documentos educativos	1	4	4	4.	

FIRMA DEL EVALUADOR:

Cecilia Fiorella Jara Angulo  
DNI: 45419450



### Evaluación por juicio de expertos #3

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado "Fichas de investigación". 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.

#### 11. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Mary Ann Muñoz Angulo		
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X)	Doctor	( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social	( )
	Educativa (X)	Organizacional	( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Enseñanza de Inglés – Tutoría – Desarrollo personal y Ciudadanía		
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Cesar Vallejo		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )		
	Más de 5 años (X)		
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

#### 12. **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 13. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	FICHA DE INVESTIGACIÓN
Autora:	KIMBERLY AURORA ANTUANETH VALENCIA AGURTO
Procedencia:	PIURA
Administración:	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Tiempo de aplicación:	----
Ámbito de aplicación:	LIBROS, ARTÍCULOS CIENTÍFICOS, TESIS, LEYES Y MATERIALES DE TRABAJO.
Significación:	Las fichas de investigación utilizadas como instrumento de recolección de datos; esta compuesta por datos importantes de los documentos revisados, tales como: título, autor, año de publicación, categoría, idioma, citas y comentarios convenientes para el trabajo académico. El objetivo de esta evaluación es recopilar y analizar información relevante sobre estrategias de enseñanza basadas en juegos y actividades lúdicas que puedan ser aplicadas en las tres competencias del área de inglés de escuelas públicas secundarias. Asimismo, a partir de ello construir propias concepciones del tema abordado para posteriormente responder los objetivos de la investigación y en particular para proponer un listado de juegos y actividades lúdicas para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés.

## 14. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Categoría	Definición
FICHAS DE INVESTIGACIÓN	<p>C.1 Juegos y actividades lúdicas.</p> <p>C.1.1 Estrategia de aprendizaje</p> <p>C.1.2 Estímulo pedagógico.</p> <p>C.2 Competencias del área de inglés.</p> <p>C.2.1 Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.2 Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</p> <p>C.2.3 Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos: De acuerdo a Zapata (1998) “el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los estudiantes aprenden más mientras juegan” (p.48)</li> <li>Actividades Lúdicas: Jiménez (2002) destaca que son “una dimensión social que fomenta la adquisición de saberes educativos mediante la inclusión de varias actividades que producen; alegría, disfrute, realización de actividades creativas y conocimiento” (p. 42)</li> <li>Estrategia de aprendizaje. Definida en palabras simples, como las actividades que realizan y/o crean los docentes para lograr que sus estudiantes alcancen sus metas de aprendizaje.</li> <li>Estímulo pedagógico. Resulta ser el proceso que involucra la utilización de diversas técnicas de enseñanza para promover la curiosidad de docentes y estudiantes, desarrollando así mayor conocimiento</li> <li>Competencias del área de inglés: El Ministerio de Educación (2020) define a estas como las “metas que los alumnos deben alcanzar al término de cada año escolar” (p. 11) <ul style="list-style-type: none"> <li>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: Es la interacción espontánea entre diferentes participantes, quienes pretenden comunicar sus pensamientos utilizando diferentes estrategias conversacionales oportunas.</li> <li>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Se caracteriza por enfatizar una relación activa entre el lector y el texto, construyendo así una comprensión crítica.</li> <li>Escribe diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Es un proceso reflexivo que se fundamenta en la construcción pertinente de textos, con el propósito de comunicarse con otros.</li> </ul> </li> </ul>



## 15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario el instrumento de recolección de datos de análisis de documentos titulado “Fichas de investigación.”. elaborado por Kimberly Aurora Antuaneth Valencia Agurto en el año 2024. De acuerdo con los siguientes 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 una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene	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 con la dimensión.



relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	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.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o 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 brinde sus observaciones que considere pertinente*

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



**Categorías:**

- **Primera categoría: Juegos y actividades lúdicas.**
- **Objetivos de la categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Determinar la importancia del uso de juegos y actividades lúdicas como técnicas innovadoras y motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes del área de inglés de escuelas públicas secundarias.
  - Identificar juegos y actividades lúdicas pertinentes y útiles para cada una de las tres competencias enseñadas en el área de inglés en escuelas públicas secundarias

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Resultados de libros, estudios e investigaciones documentadas que evalúan el impacto de los juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.	3	4	4	4	
Recomendaciones de expertos sobre el uso de juegos y actividades lúdicas	2	4	4	4.	
Tipología y descripción de juegos y actividades lúdicas en documentos pedagógicos, categorizados por competencias específicas (comprensión auditiva, expresión oral, escritura).	3	4	4	4.	
Documentación de casos de estudio donde se implementaron juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	1	4	4	4	
Disponibilidad y contenido de guías y manuales que detallan cómo integrar juegos y actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	2	4	4	4.	





- **Segunda categoría: Competencias del área de inglés.**
- **Objetivos de la Categoría:** Las fichas de investigación realizadas, de acuerdo al análisis de documentos, pretenden:
  - Establecer los criterios de enseñanza en cada una de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Presencia y descripción de estándares educativos y normativas oficiales que establecen los criterios de enseñanza para la comunicación, lectura y escritura en inglés.	2	4	4	4.	
Enumeración y descripción de las competencias y las capacidades de aprendizaje para cada competencia (se comunica, lee y escribe en inglés como lengua extranjera) en documentos curriculares.	2	4	4	4	
Métodos y enfoques pedagógicos recomendados para enseñar la comunicación, lectura y escritura en inglés, tal como se detallan en los documentos educativos	1	4	4	4.	

Mgr. Irene Alcántara Geldres  
DNI 17888389



## ANEXO 5: PORCENTAJE TURNITIN

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&u=108803248&ro=103&o=2412042571&lang=es

feedback studio KIMBERLY AURORA ANTUANETH VALENCIA AGURTO | Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés... /100 3 de 3

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

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

**Juegos y actividades lúdicas útiles para el aprendizaje de las tres competencias del área de inglés en escuelas públicas secundarias.**

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

**AUTOR/A:**  
Valencia Agurto, Kimberly Aurora Antuaneth (0000-0002-4610-7850)

**ASESOR:**  
Mg. Salas Morales, Alberto José (0000-0001-8150-9287)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y Calidad Educativa

**Resumen de coincidencias**

**19 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

**Coincidencias**

1	hdl.handle.net	6 %
2	repositorio.ucv.edu.pe	1 %
3	Entregado a Universida...	1 %
4	repositorio.libertadores...	1 %
5	revistas.uca.edu.ar	1 %
6	Entregado a Universida...	1 %
7	repositorio.unap.edu.pe	1 %
8	repositorio.unu.edu.pe	<1 %
9	repositorio.usanpedro...	<1 %
10	repositorio.unimilitar.ed...	<1 %
11	revistaholopraxis.com	<1 %

Página: 1 de 31 Número de palabras: 9859

Versión solo texto del informe | Alta resolución Activado

16°C Nublado 08:10 a.m. 03/07/2024