



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

Estrategias lúdicas de la tecnología e informática: aportes y beneficios en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Vásquez Álvarez, Sally Cristina (ORCID: 0000-0002-3992-3801)

ASESOR:

Dr. Apolaya Sotelo, José Pascual (ORCID: 0000-0002-8484-8476)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

CHIMBOTE – PERÚ

2020

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico a mi señor Jesús que en todo momento está conmigo, es mi guía, mi soporte, el que me escucha y nunca me desampara.

Sally Cristina.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo de manera especial a la Escuela de Posgrado por oportunidad de mi desarrollo profesional.

A mi asesor Dr. Apolaya Sotelo, José Pascual por sus enseñanzas y paciencia.

La autora.

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	17
3.3 Escenario de estudio	19
3.4 Participantes	19
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.6 Procedimiento	22
3.7 Rigor científico	23
3.8 Método de análisis de datos	23
3.9 Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
V. CONCLUSIONES	50
VI. RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS	53
ANEXOS	60

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Matriz de categorización apriorística	18
Tabla 2. Fuentes escritas utilizadas	20
Tabla 3. Docentes participantes	21
Tabla 4. Tecnologías de la información y comunicación disponibles según fuentes escritas	25
Tabla 5. Tecnologías de la información y comunicación disponibles según docentes entrevistados	26
Tabla 6. Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles según fuentes escritas	27
Tabla 7. Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles según docentes	29
Tabla 8. Aportes y beneficios de las actividades lúdicas según fuentes escritas	30
Tabla 9. Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's según fuentes escritas	31
Tabla 10. Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's según docentes	32
Tabla 11. Las TIC'S como medio motivador según fuentes escritas	33
Tabla 12. Las TIC'S para desarrollar creatividad e imaginación según fuentes escritas	34
Tabla 13. Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades según fuentes escritas	35
Tabla 14. Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación según fuentes escritas	36
Tabla 15. Desventajas del uso de las TIC's según fuentes escritas	37
Tabla 16. Desventajas del uso de las TIC's según docentes	38
Tabla 17. Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes según fuentes escritas	39
Tabla 18. Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes según docentes	40
Tabla 19. Comprensión de textos orales según fuentes escritas	41
Tabla 20. Producción de textos orales según fuentes escritas	42
Tabla 21. Comprensión y producción de textos escritos según fuentes escritas	43

Resumen

Esta investigación tuvo como propósito conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero, siendo necesario la utilización de un enfoque cualitativo, y un tipo de investigación básico, hermenéutico interpretativo. Se revisaron diecinueve (19) documentos relacionados al fenómeno de estudio y se entrevistaron a cuatro (4) docentes. Se aplicaron como instrumentos la ficha de análisis hermenéutico de contenido y de discurso, respectivamente. Se concluye que los ordenadores, teléfonos celulares, entre otros recursos, son muy útiles y deben aprovecharse para mejorar el proceso de enseñanza del inglés; asimismo, se dispone de diversas aplicaciones tales como Duolingo, algunos websites como ESL Games, y juegos interactivos como Funland. Además, el juego es de suma importancia ya que contribuye a que los aprendientes actúen de manera espontánea, generando motivación y mayor interés en el idioma; por otro lado, la aplicación de las TIC's en clases permite una mejora significativa de las habilidades comunicativas de los estudiantes, incrementa la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir el idioma, y proporciona a los docentes una manera para que los estudiantes se familiaricen con el inglés.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, inglés, tecnología.

Abstract

The purpose of this research was to know the contributions and benefits of the ludic strategies of technology and computing in the development of competences in the area of English as a foreign language, being necessary to use a qualitative approach, and a basic, hermeneutical type of research interpretative. Nineteen (19) documents related to the study phenomenon were reviewed and four (4) teachers were interviewed. The content and discourse hermeneutical analysis sheet, respectively, were applied as instruments. It is concluded that computers, cell phones, among other resources, are very useful and should be used to improve the process of teaching English; It also has various applications such as Duolingo, some websites such as ESL Games, and interactive games such as Funland. In addition, the game is of the utmost importance since it helps the learners to act spontaneously, generating motivation and greater interest in the language; On the other hand, the application of ICTs in classes allows a significant improvement in the communication skills of the students, increases the ability to speak, listen, read and write the language, and provides teachers with a way for students to get acquainted with english.

Keywords: Playful strategies, English, technology.

I. INTRODUCCIÓN

Desde hace muchos años, el juego es considerado como un recurso pedagógico muy favorable que se puede utilizar para facilitar el aprendizaje de diversas materias y disciplinas de una manera mucho más eficaz, entre ellas el aprendizaje de una segunda lengua, lo que beneficia la labor del docente y contribuye a una mejor formación lingüística, personal y social de los niños y jóvenes. De acuerdo a Pérez y Palacios (2018), el juego constituye un medio para lograr la integración de los estudiantes, generándole estimulación y motivación por aprender. El juego ha sido una herramienta muy importante en el aprendizaje a través de los años, fomentando también la creatividad, el trabajo en equipo, las habilidades sociales, y la comunicación de los estudiantes, por lo que el docente debe aprovechar sus beneficios aplicándolo en clase; sin embargo, aún este recurso no está siendo totalmente valorado.

Hay que tener en cuenta que el proceso para aprender el idioma inglés no debe ser monótono, puesto que para el estudiante no es sencillo aprenderlo, y debe evitarse que pierda el interés. Hoy en día el dominio del inglés constituye en una necesidad; según Cronquist y Fiszbein (2017), en América Latina el aprendizaje del idioma inglés ha generado un mayor interés poco a poco. En esta región, todos los países han ido realizando varios esfuerzos para que la enseñanza del inglés sea de una mayor calidad, mediante la implantación de lineamientos y programas, lo que ha generado que muchas más personas en estos países tengan acceso al aprendizaje del idioma inglés (AIE). No obstante, las evaluaciones realizadas muestran que el dominio del inglés aún es muy deficiente. Esto demuestra que aún no se cuenta con un sistema educativo que logre formar estudiantes que manejen el inglés en un nivel óptimo. Las metodologías utilizadas en las escuelas para la enseñanza del idioma inglés son deficientes, y de muy baja calidad.

Y es que actualmente se considera que la manera como se está enseñando el idioma inglés es muy tradicional, poco eficiente y no genera interés en los estudiantes. Frente a ello, se considera importante apostar por nuevas y mejores metodologías para el aprendizaje del idioma inglés, y esta se encuentra en el

avance tecnológico. La globalización, el desarrollo de la tecnología y de los medios de comunicación han brindado mejores posibilidades tanto a estudiantes como docentes; Hernández (2017) señala que desde hace un tiempo se vive en un contexto en el que la educación se ve influenciada por el uso de la tecnología, generando cambios en la forma como un estudiante se comunica, se relaciona, estudia e investiga, por lo que estas herramientas están cambiando la manera como los estudiantes descubren, piensan y aprenden, y es por ello que estos recursos tienen que estar presentes en el proceso de aprendizaje de los escolares y universitarios. Estos medios tecnológicos, tales como las computadoras y los teléfonos inteligentes, son utilizados prácticamente por la totalidad de niños, jóvenes y adultos, y pueden emplearse con fines pedagógicos, permitiendo que los estudiantes puedan aprovechar sus beneficios para aprender inglés, mediante aplicaciones que permitan desarrollar sus competencias en el dominio este idioma. Esto además va a generar en los estudiantes un mayor interés por aprender el idioma, independientemente si se encuentra en el primario, secundario, o superior.

Frente a ello, surgen las siguientes interrogantes: ¿Qué estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?, ¿Qué ventajas y desventajas tienen estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?, y ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?, por lo tanto, se formula el problema de investigación mediante la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero?

Esta investigación es importante porque pretende explorar las posibilidades tecnológicas y estrategias lúdicas que aporten y beneficien la labor del docente en la enseñanza del idioma inglés, para generar interés y motivación en los estudiantes, además de desarrollar el dominio del idioma, lo que permite que, al incorporarse el componente lúdico a la didáctica docente, se logre una modernización de la educación y encontrar mejores resultados, siendo necesario

antes conocer la utilidad y los beneficios de estos recursos; asimismo, la presente investigación justificó su realización en la búsqueda del entendimiento de la importancia de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática para el desarrollo de las competencias de los estudiantes en el dominio del idioma inglés, comprendiendo sus aportes y beneficios a la luz de las teorías existentes.

Esta investigación buscó comprender también la manera como estas estrategias mejorarían las competencias para dominar el idioma inglés y generar mayor interés en el estudiante, lo que constituye un punto de partida para brindar soluciones a un problema pedagógico muy recurrente en las aulas de clases en todos los niveles académicos, lo que beneficiaría tanto a docentes, como estudiantes y al sistema educativo del idioma en general, puesto que estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática que fueron revisadas en esta investigación pueden ser aplicadas en diversas instituciones educativas del nivel primario, secundario y superior, siempre y cuando la teoría respalde su utilidad, su aporte y los beneficios que brindan. Por otro lado, la metodología de investigación utilizada, así como los instrumentos aplicados sirven como guía para futuras investigaciones de enfoque cualitativo que pretenda profundizar en el fenómeno de estudio o investigaciones en otros ámbitos educativos.

Como objetivo general del presente estudio se ha planteado el siguiente: Conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero; y como objetivos específicos se plantean: (a) conocer las estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática que están disponibles y pueden utilizarse para el aprendizaje del idioma inglés, (b) identificar las ventajas y desventajas de aplicar estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés, y (c) comprender la manera como pueden desarrollarse las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática.

II. MARCO TEÓRICO

Ahora bien, para conocer que tanto se ha investigado sobre las estrategias lúdicas basadas en las tecnologías e informática y el aprendizaje del idioma inglés en niños, se han revisado algunos trabajos previos vinculados al fenómeno de estudio, y se encontró la de Sanz (2017), que en su investigación propositiva, en donde participaron veinte (20) estudiantes, de los cuales once (11) fueron mujeres y nueve (9) varones pertenecientes al cuarto grado de primaria, a quienes se le hicieron evaluaciones con la finalidad de determinar cómo se puede mejorar el aprendizaje y dominio del idioma inglés de los estudiantes mediante la representación de situaciones cotidianas dentro del aula, la enseñanza de contenidos con la utilización de recursos y materiales reales, concluye que las actividades que son del tipo role-play son recibidos de manera adecuada por los estudiantes. Asimismo, estas estrategias son bastantes útiles para ser aplicados en aula puesto que estas han permitido que los estudiantes puedan de expresar adecuadamente sus ideas y trabajar en equipo. Finalmente, ha sido evidente la motivación que los estudiantes han mostrado en todas las sesiones, puesto que la aplicación de actividades basadas en situaciones reales en las clases, sumado al estado emocional que genera en el estudiante, va a maximizar el aprendizaje.

La investigación de Díaz, Gómez, y Otero (2016), con diseño investigación – acción, en donde participaron veinticinco (25) estudiantes, de los cuales diez (10) fueron hombres y quince (15) mujeres pertenecientes al 6°1 grado, a quienes se les hicieron un diario de campo y se aplicaron cuestionarios, con la finalidad de que en base a las experiencias recolectadas se pueda implementar estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes; concluye que al llevarse a cabo la propuesta pedagógica planteada, se pudo percibir la relevancia que posee la relación entre la lúdica y el aprendizaje, al utilizarse el juego y las canciones para mejorar las competencias comunicativas del inglés. Al implementarse las TIC's bajo una estrategia didáctica, se pudo mejorar significativamente la motivación de cada estudiante logrando una mayor adquisición de conocimientos para el dominio del idioma. El uso de herramientas tecnológicas permite que el estudiante mejore las 4 habilidades básicas del manejo del inglés para poder enfrentar los retos de la

sociedad actual que requieren el uso del idioma. La lúdica es parte del ser humano desde que nace, por ello la importancia del incluirse en el proceso pedagógico, para que los estudiantes aprendan mejor y se motiven más, es por ello el sentido de la propuesta.

Vera (2016), en su estudio cuanti – cualitativo, donde participaron 195 personas de las cuales (2) eran directivos, (2) docentes del idioma inglés y (191) estudiantes de 10mo año de educación regular básica a quienes se les aplicó una encuesta con la finalidad de conocer de qué manera ellos perciben el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, concluye que el uso de actividades lúdicas en clase es limitado; los docentes aplican en un nivel bajo las actividades lúdicas mediante las TIC´s dentro del desarrollo de sus clases, no logrando que los estudiantes se motiven; asimismo, se percibe la falta de una guía de actividades lúdicas que apoye la enseñanza del idioma inglés y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Se pudo determinar que los jóvenes consideran que el uso de las TIC´s facilita la interacción con sus compañeros además de generar espacios de aprendizaje y diversión, contribuyendo en el desarrollo emocional, mental y social de los estudiantes.

Se tiene además la investigación de Ferrer (2015), basada en la metodología comunicativa y la descripción teórico-analítica, en donde se revisan las teorías más importantes como la de Piaget, Vygotsky y Ausubel con la finalidad de desarrollar diseñar una propuesta pedagógica para la aplicación de herramientas didácticas basadas en el juego que permitan mejorar la enseñanza del idioma español a jóvenes universitarios como una segunda lengua, se concluye que las herramientas a aplicar en el aula deben estar basadas en la experimentación de casos prácticos con dificultades reales contextualizadas y sus posibles soluciones a partir del pensamiento crítico. Las estrategias didácticas en función del juego en las clases del idioma español como segunda lengua se perciben como actividades sociales naturales y contribuyen a que los aprendientes actúen de manera espontánea y resuelvan situaciones lingüísticas conflictivas, con eficacia y sin demasiada ansiedad. Asimismo, pueden utilizarse como herramientas pedagógicas para promover la construcción significativa de conocimientos, dado que el carácter socio-

cultural y natural de las actividades lúdicas abarca todos los estadios evolutivos de la personalidad (inclusive en la adultez). Dado que circunscriben unas series de actividades divertidas, de corta duración, placenteras y metódicas, admiten el fortalecimiento de valores como la tolerancia, el respeto, la responsabilidad y la solidaridad. Esto implica contribuir al desarrollo cognitivo de los estudiantes desde una perspectiva global, adoptando el rol de docente facilitador del aprendizaje, que estimula a los educandos sin forzar el aprendizaje; de docente mediador, entre el estudiante y los saberes socioculturales; y de docente introductor de los conocimientos significativos, que investiga acerca de los conocimientos previos y las motivaciones de sus aprendientes.

Gómez y Moyolema (2015) en su investigación con enfoque cualitativo-cuantitativo, en donde participaron setenta y tres (73) personas, de las cuales sesenta y ocho (68) fueron estudiantes y cinco (5) docentes de 5to grado a quienes se les aplicó una encuesta con la finalidad de identificar la incidencia de las actividades lúdicas pedagógicas en el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes, concluye que de manera poco frecuente se llevan a cabo actividades lúdicas educativas, puesto que los niños manifestaron que no se les motiva de manera adecuada para que puedan transmitir sus ideas y opiniones con confianza y espontáneamente; además se encontró que gran parte de los docentes no planifican ni aplican este tipo de actividades para el desarrollo de sus clases, además de no aplicar herramientas pedagógicas que logren que el estudiante se encuentre motivado para que desarrolle su capacidad crítica-reflexiva.

En relación al aprendizaje del inglés como segundo idioma, se tiene la investigación de Ceballos, Dávila, Espinoza y Ramírez (2014), con su investigación basada en el paradigma epistemológico, con metodología cuantitativa, y diseño no experimental, transeccional, descriptivo y correlacional, en donde participaron ochenta (80) estudiantes de cuatro (4) cursos del segundo año medio a quienes se les aplicó un cuestionario con la finalidad de determinar como el nivel socio-cultural, la autoestima, la ubicación geográfica y el sexo de los estudiantes pueden incidir en el proceso de aprendizaje del inglés como segundo idioma, en la que concluye que las variables que se han relacionado con el aprendizaje del idioma inglés son

el nivel sociocultural y ubicación geográfica, mientras que las otras variables no demostraron estar relacionadas.

Ahora bien, se ha considerado para la presente investigación algunas bases teóricas relacionadas al fenómeno de estudio. Respecto a las Estrategias Lúdicas, Meza (2020) sostiene al analizarse el rol que han tenido los juegos a través de los años, a pesar de ser una actividad antigua, no se le ha otorgado la importancia y prioridad en las aulas de clase, a pesar que el ser humano aprende jugando y se divierte mediante esa actividad. Según Soto (2013), la enseñanza a través de estrategias lúdicas se remonta desde la antigüedad, de la época de los filósofos Platón y Aristóteles, pues se tenía en cuenta el juego para educar. Asimismo, se señala que las estrategias lúdicas no solo pueden aplicarse en la enseñanza de la gramática o la pronunciación, sino que constituye un recurso y una herramienta para convertir las aulas en clases muy divertidas y entretenidas que despierte el interés de los jóvenes estudiantes. Desde hace muchos años el juego ha sido catalogado como una estrategia y un recurso que mejora la enseñanza de una lengua, lo que favorece el trabajo en equipo entre los estudiantes, y permitiendo que ellos desarrollen sus habilidades comunicativas y sociales, en donde el docente tiene un papel importante como facilitador y guía en clases.

Ferrer (2015) señala en su trabajo académico que de acuerdo Piaget¹ y Vygotsky², el juego tiene beneficios en la capacidad cognitiva de los estudiantes, asimismo hacen hincapié en los efectos favorables que las estrategias lúdicas generan en el proceso educativo. Por otro lado, también menciona que según Huizinga³, el juego es una actividad que tiene un especial valor, tanto como el proceso reflexivo en el ser humano. Pietro⁴ agrega que el juego representa una herramienta didáctica esencial en la educación formal ya que circunscribe una serie de actividades divertidas, que no sean de mucha duración, agradables y metódicas

¹ Piaget, J., (1951), en su obra denominada: *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Heinemann.

² Vygotsky, L. S. (1966), basado en su libro denominado: *El papel del juego en el desarrollo del niño. Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

³ Huizinga, J., (1949), en su libro: *Homo Ludens*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.

⁴ Prieto, L. (1984), en su libro *El juego. Principios generales de educación*. Caracas: Monte Ávila Editores.

que implica el desarrollo de valores personales como la tolerancia, el respeto, la responsabilidad y la cooperación. Asimismo, estas actividades desarrollan la autoestima de los estudiantes y mejoran sus capacidades para participar de manera activa en situaciones reales en clase que logre aprendizajes y cumplimiento de competencias.

Castilla y Yepes (2015) se basan en Feroso⁵, especialista en lúdica pedagógica, para señalar que la lúdica es un aspecto del desarrollo del estudiante que permite mejorar sus capacidades psicológicas y sociales, el aprendizaje y la formación de su personalidad; en otras palabras, hace una mezcla de diversión, goce y adquisición de conocimientos. Morchio (2016) se fundamenta en Contreras⁶, con su libro denominado “Enseñanza, Currículum y Profesorado”, para definir a la didáctica lúdica como la que explica su implementación con un propósito pedagógico, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los juegos, que constituyen estrategias educativas, son actividades que generan beneficios pues que constituyen alternativas para que el estudiante logre aprender con más facilidad, puesto que mediante actividades entretenidas se puede fomentar su creatividad e interés.

Asimismo, Morchio (2016) se basa también en Torres⁷ para señalar que el docente como mediador/facilitador tiene la posibilidad de emplear estrategias lúdicas que se adecuen a las necesidades y expectativas, además del ritmo en el que los estudiantes aprenden. Esto no significa que sin parámetros ni objetivos preestablecidos, el juego se va a introducir e implementar en el salón de clases, por lo que para implementar el juego como estrategia pedagógica, es preciso planificar de manera exhaustiva una secuencia didáctica detallada. Por su lado, Alcedo y Chacón (2011) mencionan que el enfoque lúdico de la educación comprende todas aquellas actividades de entretenimiento, que son agradables y amenas desarrolladas en un determinado ambiente y que generan un impacto en los

⁵ Feroso, P. (1989), en su obra *El proceso de Educación*.

⁶ Contreras, J., (1991), en su libro *Enseñanza, Currículum y Profesorado*. Madrid: Akal.

⁷ Torres, C., (1999), en su libro denominado: *El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la Educación Básica*. Mérida: Talleres Gráficos de la ULA.

estudiantes a través de un aprendizaje más significativo basada en la planificación del juego.

Marín y Suarez (2018), en su investigación, afirman que el éxito de las actividades lúdicas orientadas a lo pedagógico se logrará principalmente de la preparación adecuada del docente así como su capacidad de liderazgo; para ello se requiere que el docente tenga la vocación y la dedicación para realizar su principal labor: Educar de manera exitosa a sus estudiantes. Por otro lado, Torres (2017), menciona que la actividad lúdica permite crear una base para que se lleve a cabo el aprendizaje en el estudiante de una manera exitosa, puesto que el juego permite que el aprendiz pueda interactuar con sus compañeros, mejore sus capacidades para comunicar y resolver problemas, además de descubrir hasta donde pueden llegar y entender el rol que tiene en el mundo. Además, agrega que el juego y el buen aprendizaje están muy vinculados, porque permite prepara al estudiante para tener éxito así como cuando buscan ganar en el juego; para ello deberán desarrollar sus capacidades comunicativas (escribir, leer, expresarse) mediante la experimentación en un contexto real para comprender el significado de las cosas, fomentando su imaginación y creatividad.

El autor cita en su artículo también a Bahamón⁸, quien toma la definición de juego como la actividad que permite a la persona hacer uso de sus capacidades mentales, motoras y de interrelación social a voluntad y de manera espontánea, la cual puede realizarse de manera individual, o colectiva, con el propósito de entretenerse y divertirse. Asimismo, el juego es una necesidad para la persona de acuerdo a Monje⁹, aunque esto se daría principalmente en sus primeras etapas hasta la adultez.

Ahora bien, hoy en día, las actividades lúdicas pueden realizarse utilizando las Tecnologías de la información y comunicación, o TIC's; en este caso, se aprovecharía un importante recurso pedagógico. Al respecto, las definiciones son

⁸ Bahamón, P. (2004), en su libro denominado: *El saber integral de la Educación Física*. Grafiplast. Neiva.

⁹ Monje, J. (2006), en su obra denominada: *Lúdica, significado y evolución para tres generaciones. Comunicación visual creativa*. Santiago de Cali.

diversas, siendo una de las mejores la de Gutiérrez, Herrera y Pérez (2017), basada en la definición de Cabero¹⁰, la que indica que las TIC's consisten en tecnologías de alcance masivo y muchas veces remoto: medios informáticos y los medios de telecomunicaciones; los cuales son muy interactivos y permiten la interconectividad entre las personas, lo que brinda muchas posibilidades de comunicación.

Desde el punto de vista educativo, las TIC poco a poco se van implementando en las clases, brindando posibilidades a los profesores y estudiantes de contar con diversos recursos para un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. El internet facilita el acceso a la información de las personas. Esto conlleva a que se tenga en cuenta un cuidadoso y exhaustivo control y selección de contenidos que se puedan utilizar en las aulas, tanto para desarrollar su capacidad crítica como para el dominio de una lengua, de acuerdo a Trujillo.¹¹

Desde hace muchos años, los medios audiovisuales como los reproductores de audio y video son muy utilizados dentro de las aulas para el aprendizaje de un segundo idioma. En la actualidad, con las TIC's es mucho más sencillo que el estudiante pueda interactuar con mayor eficacia, mediante las pizarras digitales, las cuales permiten una mejor presentación visual de información, sonidos, así como la realización de actividades productivas que fomenten la participación dentro del aula, complementado con el universo de información que el internet brinda. Según Morchio (2016), las TIC's ya se encuentran inmersos en nuestra vida diaria, esto mediante los teléfonos celulares, computadoras portátiles, redes sociales, streaming, etc. Ya no es tan común que algunas familias no cuenten o no tengan acceso a alguna de estas herramientas digitales, por lo que es más factible integrar a las aulas de enseñanza del idioma inglés estas tecnologías.

Por su lado, Venzal (2016), menciona algunos recursos tecnológicos que pueden ser utilizados en generar interés y mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Dentro de las herramientas que pueden utilizarse para preparar material académico

¹⁰ Cabero, J. (1998), en su investigación denominada: *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*.

¹¹ Trujillo, F. (2007), en su artículo denominado: *Enseñar nuevas lenguas en la escuela*. En *Revista de Educación*, (343), 71-91.

y también para usarse en aulas, se cuenta con computadoras de escritorio y portátiles, proyectores multimedia, pizarras digitales, acceso a internet, plataformas de búsqueda, textos digitales, entre otras. Asimismo, Ruiz (2014) señala que los estudiantes pueden beneficiarse también mediante herramientas y ejercicios gramaticales disponibles en la web, relacionados por ejemplo a responder preguntas, construir frases, resolver juegos, entre otros, además de la disponibilidad de proyectores, videos, cuentos y dibujos en inglés, la utilización de grabadoras y reproductores de audio. Cruz (2014) indica que los iPads permiten que los estudiantes dispongan de recursos y aplicaciones para poder interactuar y adquirir conocimiento de una manera más eficaz, puesto que el estudiante cumple un rol principal en el uso de la tecnología. Ésta herramienta es una de las más adecuadas para el estudiante puesto que es la más utilizada por ellos, considerandos que las actividades que se realicen con esa herramienta vaya acorde a su edad.

Adicional a esto, muchas otras herramientas comúnmente se utilizan en las aulas, tales como proyectores multimedia, ordenadores, teléfonos inteligentes y acceso a internet. El uso del internet se refiere a la utilización de plataformas y aplicaciones regularmente de uso libre que incluyen material didáctico, recursos audiovisuales, diccionarios en línea y juegos que permitan al estudiante mejorar sus capacidades. Ciertamente los estudiantes que se encuentran en instituciones privadas tienen un mayor acceso a los beneficios de estos recursos tecnológicos.

Ciner (2015) menciona que la alfabetización en el mundo digital es muy importante en todas las edades. El desarrollo de conocimientos y destrezas en el uso de las TIC's se ha convertido en una necesidad, para que las personas puedan participar de manera activa en la sociedad de la información y de acceso a la educación. Asimismo, Gómez (2016) cita a Aguaded¹², quien señala que las TIC's constituyen herramientas innovadoras e interactivas que requieren para su utilización que se adapte la estrategia curricular y pedagógica para que su aplicación facilite el uso de estas herramientas, y fortalezca el proceso de

¹² Aguaded, J. (2001), en su investigación denominada: *Aprender y enseñar con las tecnologías de la comunicación*. @gora digital, (1), 1-13.

enseñanza aprendizaje. Es así que el uso de estas tecnologías va a generar un incremento en la capacidad de leer y escribir de los estudiantes, lo que constituiría ya una educación para la vida moderna. El proceso de aprendizaje del inglés constituye un conjunto de competencias y capacidades cognitivas y lingüísticas que beneficia mucho la formación del estudiante desde el punto de vista social y profesional, volviéndolo más competente para la vida.

Ahora bien, en relación al aprendizaje del idioma inglés, Sanz (2017) menciona a Sarmiento¹³, para referirse que las personas poseen una capacidad única para desarrollar el lenguaje que no es aplicable solo al aprendizaje de la lengua materna sino a diversas lenguas y que el ambiente que rodea al joven o niño no es la que enseña directamente, sino que activa su capacidad de comunicación y aprehensión. Esto demuestra que desde que un niño nace, tiene la capacidad de aprender una lengua diferente a su lengua materna.

El mismo autor, basado en Fleta¹⁴, señala que el someter al niño en temprana edad al aprendizaje de una segunda lengua es muy ventajoso, no solo porque desarrollará mejor esas competencias sino porque contribuirá al desarrollo de sus capacidades genéricas. Por otro lado, el autor cita a Álvarez¹⁵, quien señala que al niño pequeño le puede ser más fácil desarrollar otras habilidades tales como las matemáticas, lógicas, pensamiento reflexivo y crítico, la memoria y el pensamiento creativo con tan solo aprender una segunda lengua, esto debido al desarrollo cognitivo que logra desarrollar. Además sostiene que el niño que aprende un segundo idioma logra mayores y mejores conexiones neuronales en su cerebro, lo que mejorara considerablemente su capacidad para aprender y memorizar con más facilidad. Por último, el cerebro del niño es moldeable y se compara a una esponja, que puede captar con facilidad todo lo del mundo exterior, lo que tendrá mayores oportunidades para aprender y dominar un idioma extranjero, desarrollando un acento muy similar al nativo.

¹³ Sarmiento, M. (1996), en su obra: *Estimulación oportuna*. Santafé de Bogotá: Universidad Santo Tomás.

¹⁴ Fleta, T. (2006), en su investigación denominada: *Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela*. En *Revista de investigación e innovación en la clase de lenguas*, 16, 51-62.

¹⁵ Álvarez, M. V. (2010), en su artículo denominado: *El inglés mejor a edades tempranas*. En *Pedagogía Magna*, 5, 251-256.

Además, se valora la importancia del juego para la enseñanza del idioma inglés. Jill Stribling, citada en el Portal El Mundo (2015), considera que a un niño le es posible el aprendizaje de un segundo idioma si la manera como estudia es la adecuada. Señala que los niños pueden aprender y aprenden más mientras se divierten. Para un maestro, es muy gratificante ver que los niños llegan con una sonrisa a recibir sus clases. Asimismo, agrega que “es necesario que el niño practique el idioma durante una acción en concreto, como el juego o cuando ve una película”. Sin embargo, Viedma (2017), se refiere a las complicaciones que encuentra el estudiante al señalar que uno de los principales obstáculos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés son las clases monótonas y poco interactivas, puesto que muchas veces las lecciones solo se basan en que el estudiante debe escuchar las clases durante la mayor parte del tiempo, a veces sin comprender, y posteriormente se les plantea ejercicios, por lo que los niños se sentirán frustrados pues es posible que no sepan exactamente que tiene que hacer y tendrán una sensación de no estar aprendiendo. En ese sentido, las lecciones deben ser interactivas, que fomente la participación de los niños, que fomente la comunicación y las relaciones interpersonales, etc. Por otro lado, el autor señala que el desarrollo del acento se puede obtener mediante medios interactivos como juegos o películas en inglés, etc.

Gómez (2016) en su investigación cita a Krashen¹⁶, quien señaló la importancia de la enseñanza que involucrar al estudiante a situaciones reales de aprendizaje, puesto que considera que una segunda lengua se adquiere prácticamente de la misma forma en la que adquirió su lengua natal, es decir, exponiéndolo directamente. El autor también menciona a Benítez¹⁷, quien apoya también el uso de estas situaciones reales de comunicación en el aprendizaje, puesto que brinda al estudiante espacios en el que puede interactuar, comunicarse

¹⁶ Krashen, S. (1982), en su obra denominada: *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press Inc.

¹⁷ Benítez, O. (2007), en su investigación denominado: *Las tareas comunicativas en el aprendizaje de lenguas extranjeras: una alternativa para el desarrollo de habilidades comunicativas*. En *Revista Iberoamericana de educación*, 42 (5).

y entender el mundo. En ese sentido, Sanz (2017) se basa en Lin¹⁸ para referirse a la importancia del docente y el rol que desempeña dentro del aula, siendo este un facilitador y guía para el estudiante en el desarrollo de sus habilidades comunicativas de una segunda lengua, sin embargo, el estudiante es el principal protagonista de su aprendizaje, y para ello, debe contar con un clima educativo que fomente las relaciones sociales entre todos.

Beltrán (2017) cita a Juan y García¹⁹ en su investigación, quienes señalan que los docentes que se dedican a enseñar el idioma inglés deben estar debidamente capacitados no solo en los conocimientos técnicos del dominio del idioma sino en la metodología que permita una adecuada enseñanza y por ende un mejor aprendizaje en los estudiantes, logrando identificar las diversas formas y procesos de aprendizaje de estos así como sus limitaciones. Los estudiantes encuentran en las aulas de clase un ambiente propicio para aprender el uso del idioma inglés, en la cual se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje y que cuentan con las condiciones y recursos para que puedan adquirir los conocimientos y capacidades en relación al manejo del idioma. Beltrán también se basa en Blázquez²⁰, quien sostiene que la metodología de la enseñanza del idioma inglés ha ido cambiando a través del tiempo, cada vez mejorando la manera como desarrollar con mayor eficacia las capacidades del estudiante, teniendo como prioridad el dominio práctico del inglés que se traduzca en una mayor capacidad comunicativa.

El autor menciona también la investigación de Núñez²¹, en la que se sostiene que las metodologías en la enseñanza del idioma inglés han ido variando años tras año, de acuerdo a la necesidad de lograr que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades de comunicación en el idioma inglés. El proceso globalizador ha generado que todos los profesionales tenga la capacidad no solo de entender el idioma, sino de poder expresarse de manera correcta tanto de manera oral como

¹⁸ Lin, A. M. Y. (2008), en su investigación denominada: *Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá*. En *Revista Educación y Pedagogía*. 20(51). Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Educación. pp. 11-23.

¹⁹ Juan, A. y García, I. (2012), en su artículo: *Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras*. En *Didacta*, 21(38).

²⁰ Blázquez, A. (2010), en su artículo: *Metodología de enseñanza del inglés como segunda lengua*. En *Innovación y Experiencias Educativas*, 30.

²¹ Núñez, P. (2011), en su artículo: *Metodología en la enseñanza de idiomas*. En *Plurilingua*, 7(2).

escrita, por lo que estas nuevas exigencias ha originado que se pase de los métodos tradicionales de educación al uso de nuevas formas de enseñar el idioma.

Para Chávez, Saltos y Saltos (2017), el aprendizaje del idioma inglés se encuentra en expansión desde hace muchos años, y el número de personas que buscan aprender el idioma se encuentra en aumento. Estos autores indican además que de acuerdo a un artículo del Ministerio de Educación Nacional de Colombia²², se espera que aquellos estudiantes que pasen los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma hasta el nivel superior, tengan la capacidad de comprensión de textos relacionados a su especialidad y además les sea posible poder expresarse de manera fluida en el idioma; para ello, las instituciones educativas deben procurar cumplir rigurosamente con las programaciones académicas e impartir clases de calidad. En los últimos años el idioma inglés ha ganado más importancia, es así que entidades como el Ministerio de Educación Nacional de Colombia mediante su estrategia para la competitividad tiene como propósito que los estudiantes en todos los niveles educativos desarrollen competencia en el uso del inglés²³

En un segundo artículo, el Ministerio de Educación Nacional²⁴ indica que se debe lograr que los estudiantes tengan la capacidad de comunicarse en el idioma inglés de tal manera que estos puedan incorporarse e manera competitiva en los procesos comunicativos universales, además de contribuir al desarrollo cultural y económico de su país. Para ello, Jaimechango²⁵ indica que más que una asignatura en la currícula educativa, la cual se limita a un número de horas académica, no es suficiente; por tal motivo, es importante que se opte por aplicarse metodología que desarrollen al máximo las capacidades de los estudiantes y permita que ellos aprovechen de manera productiva su tiempo.

²² Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2005), en su artículo: *Bilingüismo: estrategia para la competitividad*.

²³ Uribe, J. (2012), en su artículo: *Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta*. Facultad de Educación. Unipluri/versidad, 12 (2)

²⁴ Ministerio de Educación Nacional. (2006), en el artículo: *Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Colombia.

²⁵ Jaimechango. (2009), en su trabajo denominado: *Importancia del inglés en la educación*.

El Real Decreto 198 (2015), establece para la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia la estructura curricular, los contenidos y las competencias que el estudiante de la educación regular debe adquirir en el aprendizaje del idioma inglés. Estos bloques deben ser desarrollados de manera integral puesto que están vinculados entre todos, los cuales son: (1) Bloque 1, que se refiere a la comprensión de la lengua extranjera en el lenguaje oral; (2) Bloque 2, referido a la producción de textos orales, la forma como se deben expresar las palabras oralmente, de una manera práctica; (3) Bloque 3, que se refiere a la comprensión de textos escritos mediante las capacidades de comprensión lectora, y (4) Bloque 4, relacionada con la producción de textos escritos, así como la capacidad creativa para generar textos cortos.

Por otro lado, Maldonado (2016) cita a Shohamy²⁶, quien sostiene en su artículo que las competencias desarrolladas en otras lenguas como el idioma inglés se pueden derivar no solamente de textos, sino del uso de imágenes y símbolos, lo que está relacionado al uso de la creatividad del estudiante, y los juegos basados en la tecnología contribuyen a ello. Asimismo, Ferrer (2015), basado en el texto de Guastalegnanne²⁷ señala que en el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, el juego es de suma importancia ya que, al percibirse como una actividad natural, contribuye a que los aprendientes actúen de manera espontánea y resuelvan situaciones lingüísticas conflictivas, con eficacia y sin demasiada ansiedad. Señaló además que las actividades lúdicas que contienen juegos generan entusiasmo en los aprendices y permiten que los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del idioma se integren en el aprendizaje; es decir, generan un mejor ánimo y mayor interés en los estudiantes de inglés puesto que los contenidos se encuentran insertados de manera sencilla en las actividades a realizarse.

²⁶ Shohamy, E. (2006), en su investigación denominada: *Imagined multilingual schools: how come we don't deliver? Imagining Multilingual Schools*. Clevedon: Multilingual Matters; pp. 171-183.

²⁷ Guastalegnanne, H., (2009), en su obra: *Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE*. Buenos Aires: International House.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo, con un tipo de investigación básico, puesto que los resultados que se han encontrado no logran resolver de manera inmediata el problema de investigación, ni ayudan directamente a resolverlo, sin embargo, es la base para otras investigaciones más amplias (Salinas, 2010). Por otro lado, se basó en un tipo de investigación hermenéutico interpretativo. Gadamer (2001), sostiene que la hermenéutica es la posibilidad que tiene el ser para comprender una realidad desde su experiencia, por lo tanto, percibirá el mundo de una forma diferente, basado en sus creencias. Una de las principales tareas que realiza la hermenéutica es la reflexión sobre los límites que encuentra el dominio científico - técnico una realidad determinada (Gadamer, 2001). La hermenéutica se fundamenta en la comprensión y la interpretación, siendo estas complementarias y conforman el llamado círculo hermenéutico (Alcalá, 2002), siendo este método un procedimiento que no se encuentra establecido, sino que busca diversas formas de comprender la realidad (Esquivel, 2003).

3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Categoría 1: Disponibilidad de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.

Subcategoría 1: Tecnologías de la información y comunicación disponibles.

Subcategoría 2: Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles.

Categoría 2: Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.

Subcategoría 3: Aportes y beneficios de las actividades lúdicas.

Subcategoría 4: Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's.

Subcategoría 5: Las TIC'S como medio motivador.

Subcategoría 6: Las TIC'S para desarrollar la creatividad e imaginación.

Subcategoría 7: Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades.

Subcategoría 8: Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación.

Subcategoría 9: Desventajas del uso de las TIC's.

Categoría 3: Desarrollo de competencias en el idioma inglés.

Subcategoría 10: Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes.

Subcategoría 11: Desarrollo de competencias en comprensión de textos orales.

Subcategoría 12: Desarrollo de competencias en producción de textos orales.

Subcategoría 13: Desarrollo de competencias en comprensión y producción de textos escritos.

Tabla 1.

Matriz de categorización apriorística.

Categorías	Subcategorías
Categoría 1: Disponibilidad de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.	Subcategoría 1: Tecnologías de la información y comunicación disponibles Subcategoría 2: Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles
Categoría 2: Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de las TIC's.	Subcategoría 3: Aportes y beneficios de las actividades lúdicas. Subcategoría 4: Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's. Subcategoría 5: Las TIC'S como medio motivador. Subcategoría 6: Las TIC'S para desarrollar la creatividad e imaginación. Subcategoría 7: Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades. Subcategoría 8: Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación. Subcategoría 9: Desventajas del uso de las TIC's.
Categoría 3: Desarrollo de competencias del inglés.	Subcategoría 10: Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes. Subcategoría 11: Desarrollo de competencias en comprensión de textos orales. Subcategoría 12: Desarrollo de competencias en producción de textos orales. Subcategoría 13: Desarrollo de competencias en comprensión y producción de textos escritos.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

3.3 Escenario de estudio

Delimitación geográfica: el estudio se llevó a cabo en la región Ancash, provincia del Santa, distritos de Chimbote y Nuevo Chimbote, en donde el idioma inglés se enseña en la mayoría de instituciones públicas y privadas en el nivel primario, secundario y superior. La infraestructura educativa en muchas de estas instituciones principalmente en públicas son deficientes, pues no cuentan con suficientes recursos tecnológicos para impartir clases, sin embargo, poco a poco se han ido adaptando la modernidad tecnológica que exige las tendencias educativas; asimismo, los estudiantes también han adoptado un estilo de vida orientado a lo digital. Se consideró información secundaria que vaya acorde a la realidad de la educación en estos distritos, teniendo en cuenta las limitaciones que existen.

Por otro lado, se obtuvo información primaria de docentes participantes conocedores del tema de investigación. Los docentes de la enseñanza del idioma en estos distritos tienen amplia experiencia en la enseñanza del idioma, pero poco a poco se han ido adaptando en el uso de las TIC's para sus clases. El promedio de edad ha ido disminuyendo debido a la presencia de docentes cada vez más jóvenes. Los docentes que participaron de la investigación brindando información primaria cuentan con edades de entre 28 y 45 años, naturales de Chimbote y Nuevo Chimbote, que se dedican a la docencia al menos durante 5 años.

Delimitación temporal: el estudio abarcó documentación que en su mayoría corresponde a los últimos 5 años; asimismo, la información que brindaron los docentes reflejaron sus experiencias de los últimos años hasta la actualidad.

3.4 Participantes

Fuentes escritas: las cuales comprendieron diecinueve (19) textos diversos, entre documentos digitales, libros, artículos científicos y tesis relacionados al fenómeno de estudio.

Tabla 2.

Fuentes escritas utilizadas.

Código	Título de la fuente	Autor	Año
F001	Programa aprende: Las TIC en Educación. Bajo licencia Creative Commons.	Junta de Castilla y León	2011
F002	El rol de las TIC en la clase de inglés.	Morchio	2016
F003	Los mejores juegos para aprender inglés: diversión y aprendizaje asegurado	Grupo TEC Idiomas	2018
F004	Las mejores maneras de usar la tecnología para aprender o reforzar el inglés	Grupo Verbling	2017
F005	40 herramientas TIC imprescindibles para el aula de inglés	Grupo Aula Planeta	2015
F006	Los juegos y su rol en el aprendizaje de una Lengua.	Castrillón	2017
F007	Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes.	Moreira	2019
F008	Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica.	Vera	2016
F009	Activities to motivate students' learning at the English language classes.	Kazariánl & Prida	2014
F010	La creatividad en los estudiantes de pregrado con el uso de las TIC	Macías	2018
F011	English as a training language at University: new technologies and multimodality.	Cenoz	2010
F012	Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de educación básica del Centro Educativo Particular Alianza en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato	Armijos	2014
F013	Ventajas e inconvenientes de las TIC's en el aula.	Rodríguez	2010
F014	La ayuda de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.	Rico	2017
F015	Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural	Lizasoain, Ortiz y Becchi	2018
F016	Lineamientos Curriculares para el Área de Idiomas Extranjeros.	Ministerio de Educación Nacional	2014
F017	Incidencia de las TIC como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en niños y niñas de cuarto curso de básica primaria	Tovar	2018

F018	en la IED Técnica Medalla Milagrosa del Municipio de Chaparral Tolima Colombia. Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la Ciudad de Montería – Córdoba.	Díaz, Gómez y Otero	2016
F019	Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en niños del nivel de transición del colegio Horacio Muñoz de la ciudad de Medellín, año 2018	Figueroa, Osorio y Pinto	2018

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Fuentes orales: estuvo conformado por cuatro (4) docentes con más de 9 años de experiencia en la enseñanza del idioma inglés en algunas instituciones educativas básicas y superiores públicas y privadas de Chimbote y Nuevo Chimbote:

Tabla 3.

Docentes participantes.

Código	Apellidos y nombres	Grado Académico / Título Profesional	Experiencia Laboral
P001	Carmen Ferrer Bacilio	Licenciada en educación	10 años. Actual: I.E.P. Señor de la Vida.
P002	Kelly Anny Sánchez Bermúdez	Licenciada en educación	9 años. Actual: I.E. Inmaculada de la Merced.
P003	Ángela Consuelo Jara Rueda	Licenciada en educación	16 años. Actual: I.E. N° 88036 Gastón Vidal Porturas.
P004	Azucena del Pilar Espinoza Berna	Licenciada en educación	12 años. Actual: I.E Fe y Alegría N°16.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Por la naturaleza de la investigación cualitativa, la investigadora consideró conveniente utilizar la revisión documentaria y la entrevista, para poder recabar información durante la etapa descriptiva en el desarrollo del estudio.

Instrumentos: los instrumentos que se utilizaron para recolectar información se fueron los siguientes:

Fichas de registro / sincréticas: que permitió localizar todas las fuentes escritas utilizadas en los antecedentes de estudio.

Fichas de análisis hermenéutico de contenido: que permitió el análisis de los contenidos de las fuentes escritas utilizadas; asimismo, permitió identificar el significado, las categorías y subcategorías del fenómeno de estudio.

Guía de entrevista estructurada: que permitió guiar el desarrollo de la entrevista, compuesta por preguntas abiertas relacionadas al tema a investigar.

Ficha de análisis hermenéutico de discurso: que permitió analizar el contenido de las entrevistas realizadas para incorporarlas al estudio acorde a las categorías y subcategorías del fenómeno de estudio identificadas.

3.6 Procedimiento

La metodología empleada en el presente estudio se basó en la hermenéutica dialéctica, por lo que sigue el siguiente proceso:

Etapa exploratoria. En esta etapa se realizó la revisión exploratoria del fenómeno a investigar, para ello fue necesario definir el fenómeno de estudio, sus categorías y subcategorías, evitando subjetividades que puedan influir en la construcción del fenómeno. Se realizó la revisión exploratoria del fenómeno de estudio que permitieron determinar qué es lo que se espera encontrar en el estudio.

Etapa descriptiva: En esta etapa se describió la información encontrada, teniendo en cuenta, por un lado, el contenido de los textos utilizados, y por otro lado, el perfil docente de los participantes que influyó en la percepción que tenga del fenómeno de estudio y la manera como se le puede abordar el tema para obtener sus opiniones. Para ello se elaboraron las fichas de análisis de contenido y la guía de entrevista estructurada con su respectiva ficha de análisis.

Etapa estructural: En esta etapa se realizó el análisis de la información recogida, de acuerdo a las categorías y subcategorías identificadas, siendo esta la etapa más importante de la investigación, puesto que aborda el análisis y la interpretación del contenido de los textos utilizados y las opiniones brindadas por los participantes de la entrevista.

3.7 Rigor científico

El rigor científico estuvo establecido por la experiencia de los docentes participantes, que utilizan la tecnología en sus clases. Asimismo, la investigadora cuenta con experiencia en el tema investigado, y hace uso de las tecnologías en la educación, además de haber incluido algunas estrategias lúdicas en los métodos de enseñanza aplicados y haber revisado textos relacionados al fenómeno de investigación. Por otro lado, el análisis de la consistencia lógica de la investigación, la estructuración de las teorías y la coherencia de las interpretaciones se fundamenta en la experiencia de la investigadora, teniendo en cuenta que los resultados brindan credibilidad y los conocimientos encontrados son aplicables a la realidad que se requiere mejorar.

3.8 Método de análisis de datos

Durante el análisis de la información se utilizó el proceso de construcción fenomenológica respecto al uso de estrategias lúdicas de la tecnología e informática para el aprendizaje del idioma inglés. Es así que luego de recoger toda información en la etapa descriptiva a través de los instrumentos de recolección de datos, y realizó el proceso analítico en la etapa estructural, identificándose las unidades de significados para poder estructurarlas acorde a las categorías y subcategorías correspondiente al fenómeno a estudiar.

3.9 Aspectos éticos

La presente investigación tendrá en cuenta los siguientes aspectos éticos:

Originalidad: Este aspecto se cumple debido a que toda información de fuentes secundarias incorporada en la investigación fue citada siguiendo lo estipulado en las normas internacionales de citación de la Asociación Americana de Psicología (APA, por sus siglas en inglés), asimismo, el informe fue sometido a la prueba de similitud respectiva, para la verificación de la originalidad mediante la plataforma TURNITIN.

Consentimiento informado: Este aspecto se cumple debido a que se informó a los docentes participantes de la investigación sobre el propósito de la investigación para contar con el apoyo respectivo.

Honestidad: Este aspecto se cumple debido a que toda la información que se plasmó en el informe es real y no se manipularon deliberadamente los datos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De los objetivos específicos:

Objetivo específico 1: Estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática que están disponibles y pueden utilizarse para el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 4:

Tecnologías de la información y comunicación disponibles según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	15/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 1: Tecnologías de la información y comunicación disponibles.		

Contenido de la fuente escrita:

“Las herramientas digitales que se pueden encontrar en las aulas de clase para el desarrollo de habilidades comunicativas son: computadoras y laptops, Tablet, cámaras filmadoras y de fotografía, impresoras y escáner, etc., que son muy útiles y deben aprovecharse para mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje...” (F001)

“Las TIC’s ya se encuentran inmersas en nuestra vida diaria mediante teléfonos celulares, computadoras portátiles, redes sociales, streaming, etc. Es común que las familias cuenten o tengan acceso a alguna de estas herramientas digitales, por lo que es posible integrar estas tecnologías a las aulas de enseñanza del inglés...” (F002).

“Las TIC’s que actualmente se encuentran disponibles para los docentes se basan en el uso del internet y páginas webs, softwares y aplicaciones gratuitas, recursos audiovisuales y juegos interactivos que se encuentra al alcance de todos, y que brindan la ventaja de desarrollar clases más recreativas, dinámicas e interactivas...” (F018)

Análisis de contenido:

Dentro de las TIC’s disponibles para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se tienen las computadoras de escritorio y portátiles, teléfonos móviles inteligentes, Tablet, cámaras de fotos y videos, además del uso del internet, páginas webs, aplicaciones y softwares gratuitas, recursos audiovisuales y juegos didácticos que desarrollan capacidades para expresar y entender el idioma, por lo que se debe sacar provecho. Dado que estas herramientas forman parte del día a día, su uso logrará que el docente conecte fácilmente con el estudiante en cualquier nivel educativo.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 5:

Tecnologías de la información y comunicación disponibles según docentes entrevistados.

Código de entrevistado	Varios	Fecha de entrevista	19/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 1: Tecnologías de la información y comunicación disponibles.		
Respuestas de informantes:			

“Se pueden utilizar diversas plataformas para realizar clases a distancia como ZOOM, entre otras...” (P001)

“Los recursos tecnológicos aplicables a la educación no son bien conocidos por el profesorado, se utilizan poco, y muchas veces se aplican sin considerar todos los aspectos que determinarán sus resultados didácticos y su eficiencia. El bloque inicial, denominado "Cuestiones Generales", presenta artículos de reflexión general sobre los medios educativos, e incluye una completa bibliografía: (1) Informática, como ordenadores, periféricos, programas, consejos, actividades; (2) Telemática, como aparatos, programas, redes, servicios telemáticos, actividades; (3) Multimedia, como periféricos multimedia, programas, actividades; (4) Imagen y sonido; (5) Vídeo; y (6) Mass Media...” (P002)

“Para el aprendizaje del idioma inglés se tiene disponible principalmente las computadoras, proyector y parlantes, que van a contribuir y facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante...” (P003)

“Zoom, aplicación del WhatsApp y google me a través del material educativo tecnológico informático la computadora. También se está usando la plataforma aprendo en casa. Qué es una plataforma virtual para los estudiantes...” (P004)

Análisis del discurso:

Los recursos tecnológicos que pueden emplearse en la enseñanza del idioma inglés no son muy utilizados por los docentes. Los recursos más utilizados son los ordenadores, el internet, softwares, recursos multimedia de audio y video, complementado con un proyector y parlantes. Por otro lado, una combinación de aplicativos como Zoom, WhatsApp y otras herramientas de google ofrecen posibilidades a los docentes y estudiantes para repotenciar la comunicación y reforzar el aprendizaje del idioma.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 6:

Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	15/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 2: Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Dentro de las opciones se tiene 7 aplicaciones lúdicas digitales: (1) Duolingo, que es la aplicación más usada y valoradas para aprender inglés. En ella los participantes compiten entre sí para dominar el idioma. Pueden subir de nivel, y está disponible en las tiendas virtuales de los teléfonos móviles y laptops de manera gratuita. (2) TinyCards, que es una aplicación que nace de Duolingo, muy práctica y bastante visual, en donde se podrá ir desbloqueando niveles mediante el aprendizaje de “repetición espaciada”. (3) WordSpector, que es una aplicación para estudiantes con un nivel más avanzado en el manejo del idioma, puesto que permite desarrollar la capacidad de pensar en inglés. (4) Vocabulary Quiz, que es una aplicación al estilo trivial de vocabularios, para desarrollar la capacidad de responder preguntas en ingles de manera rápida, nivel a nivel. (5) Babbel, que permite perfeccionar el nivel de inglés, mediante situaciones de la vida cotidiana y uso de diversos vocabularios y frases del idioma. (6) AlphaBear English Word Games, que es una aplicación lúdica para crear palabras con niveles de dificultad, para mejorar el vocabulario del idioma de manera muy divertida. (7) Busuu, que es un juego en donde el participante podrá interactuar en una red social en inglés y podrá tener a disposición herramientas de escritura, lectura y expresión oral...” (F003)</p> <p>“Se cuenta con diversos juegos online para desarrollar las capacidades creativas y de razonamiento: (1) ESL Games, que es un sitio web que brinda un conjunto de juegos interactivos online para aprender y enseñar el inglés. (2) Games to Learn English, que permite la práctica del idioma ingles de una manera divertida y agradable. (3) co.il es un vocabulario interactivo con divertidos juegos, por niveles. (4) Funbrain Words, que es una página web dirigida a niños pequeños, para desarrollar capacidades en el idioma. (5) Merriam-Webster, que es un portal para la práctica de la gramática y el vocabulario del inglés. (6) Free rice, que es un juego online de vocabularios que es gestionado por el Programa Mundial de Alimentos de la ONU, la cual tiene también un impacto social puesto que contribuye con la donación de alimentos a familias pobres...” (F004)</p> <p>“Se cuenta con 9 plataformas interactivas con recursos lúdicos para fortalecer las capacidades comunicativas. Para mejorar la gramática y ampliar el vocabulario, se cuenta con (1) La Mansión del Inglés, que es una web con teoría, ejercicios, información bibliográfica, videos para perfeccionar la ortografía, gramática, ampliar el vocabulario y</p>			

mejorar el oído. Para mejorar la escritura, se cuenta con (2) Spell Up, que es un juego interactivo para ampliar el vocabulario y la ortografía, así como desarrollar la comprensión y la pronunciación. Para las competencias de lectura se tiene el (3) minisite Starfall, el cual permite a los estudiantes tener a disposición juegos sencillos para practicar el vocabulario, además de tener acceso a textos e historias no ficticias que podrán leer o escuchar, y practicar las expresiones del idioma. Para mejorar el habla del idioma, se cuenta con (4) Phonetics Focus, que es un website que posee 20 juegos para mejorar la fonética de manera entretenida. Entre los diversos juegos interactivos y actividades útiles se tiene: (5) Funland, que es una aplicación móvil elaborada por la Universidad de Cambridge, perfecta para que niños pequeños logren aprender mediante el juego el idioma inglés. (6) Galaxy, que son juegos en línea desarrollados por la Universidad de Oxford para estudiantes del nivel primario para la práctica de gramática, vocabulario y desarrollar el oído. (7) ESL Games Plus, que es un portal web con juegos y actividades interactivas, gestionadas por temas y niveles del participante, para la práctica de la gramática, la pronunciación y el vocabulario. (8) Fun English Games. Que es un sitio web completo que contiene videos, lecciones por temas, juegos, y diversas actividades divertidas donde el estudiante podrá practicar la gramática, ortografía, escritura y lectura. (9) Groove to English, que es un portal que contiene juegos y pasatiempos para desarrollar varias competencias del idioma inglés para estudiantes d secundaria, tales como la comprensión lectora, vocabulario, escritura, etc...” (F005)

Análisis de contenido:

Al utilizarse las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del idioma inglés, se abre un abanico de posibilidades para insertar el elemento lúdico en la estrategia pedagógica del docente. Estas estrategias no tienen como propósito reemplazar la metodología tradicional de enseñanza, sino complementarla y reforzarla. Siendo la computadora y el teléfono móvil principales herramientas tecnológicas utilizadas por los estudiantes, se tiene disponible una serie de aplicaciones lúdicas que permitirán que el niño, joven o adulto pueda practicar de una manera divertida y agradable el manejo del idioma, siendo las principales el Duolingo, TinyCards, WordSpector, Vocabulary Quiz, Babbel, etc.; así como juegos online tales como ESL Games, Games to Learn English, co.il, Funbrain Words, Merriam-Webster, Free rice; y diversos juegos interactivos tales como Funland, Galaxy, ESL Games Plus, y Fun English Games, etc. La gama de apps y páginas webs es bastante amplia.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 7:

Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles según docentes.

Código de entrevistado	Varios	Fecha de entrevista	19/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 2: Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles.		
Respuestas de informantes:			
<p>“Dentro de los recursos basados en las tecnologías que pueden utilizarse en el aula de clase se tienen los Juegos interactivos en línea el cual pueden disponerse de manera gratuita ...” (P001)</p> <p>“Podemos contar con estos: Find the Word, Hang Word, Crossword Marker y Memory Game...” (P002)</p> <p>“Software lúdico de aprendizaje del idioma Inglés. Juegos online para mejorar la lectura y la comprensión oral y escrita del idioma...” (P003)</p> <p>“Estrategia de aprendizaje para el estudiante, se está realizando conversaciones orales, audios, respuestas de audios de los estudiantes, lecturas, preguntas y respuestas mediante el docente y el estudiante, juego de roles...” (P004)</p>			
Análisis del discurso:			
<p>Existen software para el aprendizaje del idioma ingles además de juegos interactivos online de uso gratuito, tales como Find the Word, Hang Word, Crossword Marker y Memory Game, entre muchas otras que no es común su utilización por los docentes. También se pueden realizar actividades lúdicas utilizando las tecnologías remotas que impliquen que los estudiantes interactúen oralmente con los docentes, uso de archivos de audio, juegos con lecturas, juegos de roles, etc., que logren que los niños, jóvenes o adultos practiquen el dominio del idioma.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Objetivo específico 2: Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 8:

Aportes y beneficios de las actividades lúdicas según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	20/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 3: Aportes y beneficios de las actividades lúdicas.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“La implementación de actividades lúdicas en el aula de clase es importante debido a que hace de este un lugar y ambiente más agradable y que genera motivación en los estudiantes y reducen la ansiedad. La influencia del juego en el aprendizaje es muy positivo porque ayuda a niños, jóvenes y adultos a tener un aprendizaje más significativo y tener una mejor actitud, interés y entusiasmo hacia el estudio del idioma, actúen espontáneamente y sepan resolver situaciones lingüísticas, además de potenciar sus capacidades y conocimientos del mismo...” (F006)</p> <p>“El juego como un recurso pedagógico posee un gran valor en el proceso educativo, puesto que genera motivación en el estudiante permitiendo una mayor capacidad para adquirir conocimiento...” (F018)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las actividades lúdicas en el aula de clase del idioma ingles permiten tener estudiantes más motivados, interesados y entusiasmados por aprender, lo que repotencia la adquisición de conocimientos y mejorar capacidades en el idioma.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 9:

Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	20/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 4: Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“El uso de las TIC's ha impactado en las practicas pedagógicas actuales y suponen muchas ventajas para los estudiantes, puesto que se ha demostrado que estas generan un aprendizaje mucho más significativo sobre diversos temas e incrementan el rendimiento académico, además de mejorar la motivación e interés por aprender y desarrollar destrezas y habilidades a través de la práctica...” (F007)</p> <p>“Las TIC's y su utilización con fines pedagógicos brindan un aportan un carácter de innovación y creatividad, puesto que permiten nuevos mecanismos de comunicación entre estudiantes y docente, además de influir positivamente y generar grandes beneficios en la educación lingüística, convirtiéndola en un proceso más dinámico en la que todos puedan participar; asimismo saca provecho de recursos tan valiosos como el internet y la informática, además, es accesible a prácticamente a la totalidad de personas indistintamente de su edad, estatus social, etc. ...” (F017)</p> <p>“La actividad lúdica, los sonidos y el empleo de las TIC's son importantes para que un estudiante pueda adquirir las competencias en el dominio de una segunda lengua, además de desarrollar integralmente sus capacidades personales, sus valores, el trabajo en equipo, y la capacidad para desenvolverse con los demás, lo que va a generar que el estudiante sea exitoso y mejorar el mundo que le rodea...” (F018)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las TIC's contribuyen a una metodología de enseñanza basada en la dinámica y la participación activa del estudiante, mediante el uso de recursos innovadores para la realización de actividades lúdicas, el uso de sonidos para mejorar los procesos comunicativos en clase y el acceso a información; además aumenta el interés, la motivación y la capacidad para asimilar los conocimientos en el aprendizaje de una lengua; asimismo contribuye al desarrollo de los valores personales, trabajo en equipo y la capacidad del estudiante para desenvolverse en el mundo. El uso de las TIC's es posible gracias a la disponibilidad de los niños, jóvenes y adultos para acceder a estos recursos, y el valor que ellos le dan a estos tipos de tecnologías en su vida diaria.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 10:

Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's según docentes.

Código de entrevistado	Varios	Fecha de entrevista	19/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 4: Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's.		
Respuestas de informantes:			
<p>“Ayudan a mantener una clase activa con la participación de ellos, obteniendo un aprendizaje significativo...” (P001)</p> <p>“Las ventajas son que los estudiantes aprenderán de manera rápida y divertida como por ejemplo con estos estilos: (1) Visual, quien aprende mirando; (2) Auditivo, quien aprende escuchando; (3) Táctil, quien aprende tocando; y (4) Kinestésico, quien aprende haciendo y moviendo...” (P002)</p> <p>“Brinda mayor soporte en el desarrollo de expresión y comprensión oral en el inglés, ya que la interacción es también auditiva. Son muy motivadores durante el aprendizaje ...” (P003)</p> <p>“Un aporte sería el desarrollo de la creatividad del estudiante ya que puede utilizar distintos programas como zoom, PowerPoint, Paint, algunos audios y de esa manera los estudiantes hacen el uso de las tics logrando mayor motivación para hacer sus trabajos...” (P004)</p>			
Análisis del discurso:			
<p>Las actividades lúdicas permiten motivar y mantener activo la participación y la atención de los estudiantes, lo que potencia el aprendizaje, además permite un aprendizaje más rápido y divertido, aprovechando todas las vías de aprendizajes (la vista, el oído, el tacto, actividad manual y corporal, etc.), permitiendo desarrollar todas sus capacidades de expresión y comprensión del idioma. Además, las actividades lúdicas desarrollan la creatividad de los estudiantes.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 11:

Las TIC'S como medio motivador según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	24/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 5: Las TIC'S como medio motivador.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Mediante las TIC's, los estudiantes podrán realizar actividades que sean motivadoras y generen interés en ellos, convirtiendo la enseñanza del inglés en un proceso motivador, que promueva la participación. La tecnología de información y comunicación pretende generar motivación en el aprendizaje de los estudiantes, además de contribuir con la sensación de logro cuando comprenden los materiales que están usando y avanzan en el dominio del idioma. Los estudiantes tienen mayores y mejores posibilidades de afrontar los retos de los nuevos conocimientos del idioma y uso de terminologías. Además, las nuevas tecnologías permiten que el estudiante pueda aplicar el lenguaje aprendido en el salón de clase en el mundo real, reforzando la capacidad de vincular las prácticas realizadas con las situaciones cotidianas...” (F008)</p> <p>“Si un estudiante no se encuentra motivado por aprender, considera que no es útil lo que está por aprender, y no logra disfrutar de las actividades que realiza, los resultados no serán los esperados. Lo mismo sucede en el aprendizaje de un idioma...” (F009)</p> <p>“El uso de las TIC's en la realización de actividades didácticas dentro del aula fortalece la motivación de los estudiantes en el aprendizaje, lo que va a generar una mayor capacidad para adquirir los conocimientos en el idioma, siendo esto importante para que el estudiante asimile los contenidos de la asignatura...” (F018)</p> <p>“Las actividades lúdicas son muy importantes para la formación de la persona desde sus primeros años, por ello es de mucha prioridad insertarla en los contenidos pedagógicos de clase para que los estudiantes puedan aprender mucha más y tengan mayor motivación en ese proceso...” (F018)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las TIC's y la realización de actividades lúdicas dentro del aula va a permitir tener motivados a los estudiantes, logrando estar más receptivos para adquirir los conocimientos en el dominio del idioma y aplicar los conocimientos ya adquiridos en situaciones cotidianas, logrando resultados satisfactorios en su formación.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 12:

Las TIC'S para desarrollar la creatividad e imaginación según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	24/06/2020
Sub Categoría	Subcategoría 6: Las TIC'S para desarrollar la creatividad e imaginación.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Los estudiantes pueden explorar, usar su creatividad, expresarse sin temor libremente, con el propósito que sea el de aprender a través de un proceso de enseñanza integral...” (F008)</p> <p>“El modelo escolar cubano considera que la introducción de las tecnologías de información y comunicación a las clases constituye un medio de mucho valor para mejorar el proceso de aprendizaje, transformando la forma como se enseña y como los estudiantes adquieren conocimientos y desarrollan su capacidad creativa, estimulan sus sentidos y su imaginación. El estudiante estará sometido a todo tipo de imágenes y procesos comunicacionales mediante la tecnología...” (F010)</p> <p>“Las páginas web interactivas no se basan solo en textos, sino que combina imágenes, colores y fuentes, las cuales generan también un efecto positivo en la mente creativa del estudiante...” (F011)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Mediante las TIC's, integrado al uso de actividades lúdicas, los estudiantes podrán desarrollar su creatividad e imaginación para hacer las cosas y para comunicarse con los demás, logrando que estos puedan expresarse con libertad; esto mediante el aprendizaje basado en imágenes y sonidos, lo que estimula la mente del aprendiz.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 13:

Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	05/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 7: Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“La realización de actividades mediante las TIC's ayuda en el desarrollo de la destreza en el habla del idioma, permitiéndoles mayor facilidad para expresar sus ideas, y una mejor pronunciación. Por tal motivo, se considera la importancia y necesidad de la aplicación de la enseñanza del inglés mediante actividades divertidas y agradables por medio de recursos tecnológicos disponibles, puesto que permite desarrollar las destrezas y conocimientos de los estudiantes, además de su capacidad para interrelacionarse con amigos, familiares, personas de otro lugares, elevando el nivel del habla y escucha del idioma...” (F012)</p> <p>“Es una prioridad la aplicación de diversas actividades lúdicas en la educación, puesto que generan el ambiente idóneo para que el estudiante pueda adquirir los conocimientos del uso del idioma y logre desarrollar sus habilidades comunicativas para su dominio. Las estrategias lúdicas basadas en la tecnología permite que el estudiante estudie el manejo del idioma por gusto y no porque se sienta obligado a hacerlo...” (F018)</p> <p>“Mediante el uso de recursos tecnológicos, el estudiante podrá mejorar sus habilidades en el uso del idioma inglés, lograr mejores resultados, y pueda desempeñarse en los contextos que exigen el manejo del idioma sin problemas...” (F018)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las actividades lúdicas realizadas con el uso de las TIC's se ha convertido en una estrategia fundamental para que los estudiantes desarrollen habilidades y capacidad en el uso del idioma inglés, ayudando en la pronunciación, el habla y la capacidad de escuchar en el idioma, además que brindan herramientas para poder desenvolverse e interactuar en contextos que exigen el uso del idioma.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 14:

Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	05/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 8: Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Las herramientas tecnológicas en las aulas de clases permiten que los estudiantes desarrollen sus capacidades colaborativas, de reflexión, desarrollo de proyectos grupales y debates, etc...” (F008)</p> <p>“Las TIC's y las estrategias pedagógicas relacionadas a ellas, se basan en actividades de interacción y cooperación entre los estudiantes, lo cual guarda coherencia con la premisa que los estudiantes no pueden aprender correctamente de manera solitaria o aislada, sino de manera social e interactiva. S bien, cada estudiante es responsable de su aprendizaje, es importante también que ellos interactúen con sus compañeros para intercambiar experiencias y conocimientos de manera social...” (F018)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las TIC's y su uso pedagógico logra la participación e interacción de los estudiantes con sus compañeros, repotenciando el aprendizaje puesto que no lo harían de manera aislada, sino de manera grupal y colaborativa.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 15:

Desventajas del uso de las TIC's según fuentes escritas.

Código de fuente	F013	Fecha de consulta	05/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 9: Desventajas del uso de las TIC's.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“El uso de las TIC dentro de clase tienen muchos beneficios, por ejemplo, puede servir como motivador, medio de comunicación, medio para generar interés, iniciativa y creatividad, interactividad, autonomía y cooperación, pero también tiene desventajas porque constituye una fuente de distracción, a veces de pérdida de tiempo, fuente de información poco confiable, genera aislamiento en el niño, etc.; no obstante, esto depende mucho del uso que se le dé...”</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las TIC's son muy importante para la aplicación de estrategias pedagógicas en clase, sin embargo, pueden constituir también un factor de distracción en los estudiantes, lo cual en exceso podría afectar el aprendizaje de los mismos.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 16:

Desventajas del uso de las TIC's según docentes.

Código de entrevistado	Varios	Fecha de entrevista	19/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 9: Desventajas del uso de las TIC's.		
Respuestas de informantes:			
<p>“Adicción en jugar y no aprender, puesto que el niño deja de realizar sus responsabilidades para dedicar su tiempo al juego ...” (P001)</p> <p>“En mi opinión no puede haber desventaja, porque al buscar una mejora no puede haber una desventaja, a menos que quizá el docente utilizando estas estrategias deje muchas actividades y se logre el cansancio de los estudiantes...” (P002)</p> <p>“Una de las desventajas es el uso incorrecto de la tecnología para el aprendizaje que puede estar dándole el estudiante, realizando actividades que si bien son lúdicas, no contribuyen en nada al dominio del idioma...” (P003)</p> <p>“La desventaja ante esta situación utilizando una estrategia lúdica con la informática es que no se puede observar de manera permanente el desarrollo de las actividades del estudiante ...” (P004)</p>			
Análisis del discurso:			
<p>Una de las desventajas del uso de las estrategias lúdicas basadas en las TIC's es que puede generar adicción al juego por parte de los niños, trayendo como consecuencia que no aprendan como se esperaría, o no desarrollen las actividades que el curso requiere. Asimismo, el uso incorrecto o excesivo de este recurso puede ser contraproducente.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Objetivo específico 3: Desarrollo de competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática.

Tabla 17:

Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	10/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 10: Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes.		

Contenido de la fuente escrita:

“Existen dos tipos de estrategias para el aprendizaje del idioma inglés: las directas y la indirectas. Las estrategias directas se basan en el aprendizaje del idioma por sí mismo, buscando la adquisición de conocimientos que desarrollen las cuatro habilidades fundamentales (escritura, vocabulario, expresión oral y comprensión); mientras que las estrategias indirectas más que basarse en el aprendizaje de los aspectos elementales del idioma, permiten controlar adecuada y constantemente el aprendizaje...” (F014)

“Mediante los lineamientos curriculares, el uso de la tecnología contribuye con las habilidades y destrezas comunicativas en el dominio del inglés proporcionando el desarrollo en: Habilidades comunicativas básicas, Listening, Speaking, Reading and Writing, además de la expresión corporal o comunicación no verbal...” (F016)

“El aprendizaje del idioma inglés pretende que el estudiante pueda comunicarse de manera efectiva con los demás en un determinado contexto, buscando el desarrollo de habilidades comunicativas (entender e interpretar lo que se dice o escribe), que incluyen las competencias lingüísticas como el uso del vocabulario y la gramática del idioma en diversos contextos, las competencias pragmáticas como la estructura lógica de las oraciones y transmisión del mensaje en un contexto, y las competencias sociolingüísticas para la utilización del idioma acorde al contexto sociocultural...” (F018)

Análisis de contenido:

El aprendizaje del idioma inglés se fundamenta en la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades básicas como la escritura, la comprensión lectora, el habla y escucha del idioma, además incluye el proceso para perfeccionar esas capacidades. Aparte de una buena currícula y lineamientos adecuados, el uso de las TIC's contribuyen a que se desarrollen dichas habilidades dentro y fuera del aula.

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 18:

Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes según docentes.

Código de entrevistado	Varios	Fecha de entrevista	19/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 10: Desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes.		
Respuestas de informantes:			
<p>“Creando material educativo relacionado con su edad, para mantener el interés de aprender...” (P001)</p> <p>“La habilidad para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos tanto de forma oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y para interactuar lingüísticamente de forma apropiada en una amplia gama de contextos sociales y culturales -educación y formación, trabajo, hogar y ocio...” (P002)</p> <p>“Utilizado Software, promoviendo el uso de las redes sociales para el aprendizaje del idioma y mediante la creación de proyectos comunicativos mediante videos ...” (P003)</p> <p>“Se puede desarrollar a través de unas plataformas lúdicas que sean dinámicas, motivadoras como juegos a través de las tics mediante la creación del docente...” (P004)</p>			
Análisis del discurso:			
<p>La aplicación de las estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática permite mejorar la atención y el interés en los estudiantes, y desarrolla la capacidad de expresión de pensamientos, sentimientos y hechos tanto de manera oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y desenvolverse de forma apropiada en diversos ámbitos donde sea necesario el dominio el idioma inglés.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 19:

Comprensión de textos orales según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	10/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 11: Desarrollo de competencias en comprensión de textos orales.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Los beneficios de las TIC’s en el proceso de enseñanza de una segunda lengua radica en contribuir al desarrollo de las habilidades de comprensión oral más que las gramaticales o escritas. El que un estudiante tenga que asociar imágenes y la repetición por determinado tiempo de las mismas, el escuchar diálogos de una manera realista, va a ser mucho mejor mediante estas tecnologías...” (F014)</p> <p>“Las TIC’s buscan desarrollar la expresión oral del estudiante en el uso del idioma inglés, lo que las metodologías convencionales de enseñanza no pueden lograr adecuadamente. Recursos como YouTube, películas o series en el idioma ingles contribuyen en ese proceso. Estos recursos van a permitir que el niño, joven o adulto pueda no solo comprender el idioma hablado, sino además comprender gestos y expresiones del rostro que acompañan el mensaje. Estos recursos son adecuados para todos los niveles de aprendizaje del idioma...” (F014)</p> <p>“Las actividades lúdicas mediante estrategias tecnológicas permiten una mayor facilidad al escuchar el idioma Inglés, puesto que los estudiantes estarán sometidos frases simples y cortas en los aplicativos basados en buenos modelos del idioma hablado...” (F016)</p>			
Análisis de contenido:			
<p>Las herramientas basadas en las TIC’s brindan un adecuado desarrollo del niño, joven o adulto para comprender el idioma hablado no solo en las conversaciones sino mediante aplicaciones tecnológicas.</p>			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 20:

Producción de textos orales según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	10/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 12: Desarrollo de competencias en producción de textos orales.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“Las estrategias basadas en las TIC’s permiten desarrollar la capacidad de comunicación oral y de mantener conversaciones en el idioma inglés, así como la capacidad de comprender de una manera clara y amena el idioma...” (F014)</p> <p>“Las actividades lúdicas mediante estrategias tecnológicas permiten mejorar la capacidad para expresarse de forma oral a través de diferentes medios, mediante la compresión de audios...” (F016)</p>			
Análisis de contenido:			
Las TIC’s desarrollan capacidades para comunicarse y mantener conversaciones orales.			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

Tabla 21:

Comprensión y producción de textos escritos según fuentes escritas.

Código de fuente	Varios	Fecha de consulta	10/07/2020
Sub Categoría	Subcategoría 13: Desarrollo de competencias en comprensión y producción de textos escritos.		
Contenido de la fuente escrita:			
<p>“La utilización de las TIC’s va a permitir que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle capacidades en el manejo del inglés mediante diversos recursos y herramientas, logrando mejorar la lectura y comprensión de textos diversos...” (F014)</p> <p>“Las tecnologías permiten desarrollar las destrezas de leer y escribir en el estudiante. La escritura es la última destreza a ser desarrollada...” (F016)</p>			
Análisis de contenido:			
Las TIC’s brinda competencias en la lectura y expresión escrita del idioma inglés.			

Fuente: Elaborado por la investigadora (agosto, 2020).

En cuanto a la *1era categoría: “Disponibilidad de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática”*, dentro de las *subcategoría 1: “Tecnologías de la información y comunicación disponibles”* se encontró que el uso de las computadoras de escritorio y portátiles, teléfonos móviles inteligentes, Tablet, cámaras de fotos y videos, además de recursos basados en el internet, páginas webs, aplicaciones gratuitas, recursos audiovisuales y juegos didácticos son indispensables para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes en expresión y entendimiento del idioma, por lo que debe sacarse provecho, esto de acuerdo a las fuentes escritas revisadas (Tabla 4). Al respecto, los docentes participantes sostuvieron que los recursos tecnológicos que pueden emplearse no son muy aprovechados por los docentes. Agregaron el uso del proyector y parlantes, así como aplicativos como Zoom, WhatsApp y otras herramientas de google para reforzar el aprendizaje del idioma (Tabla 5).

Respecto a las *subcategoría 2: “Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles”*, se abre un abanico de posibilidades para insertar el elemento lúdico en la estrategia pedagógica del docente. Estas estrategias complementan la metodología tradicional de enseñanza. Se tiene

disponible aplicaciones lúdicas para que el niño, joven o adulto pueda practicar de una manera agradable el manejo del idioma, tales como el Duolingo, TinyCards, WordSpector, Vocabulary Quiz, Babbel, etc.; así como juegos online como ESL Games, Games to Learn English, co.il, Funbrain Words, Merriam-Webster, Free rice; y diversos juegos interactivos como Funland, Galaxy, ESL Games Plus, y Fun English Games, etc. La gama de apps y páginas webs es bastante amplia, esto según fuentes escritas (Tabla 6). Los docentes participantes, por su lado, sostuvieron que existen softwares y juegos interactivos online de uso gratuito, tales como Find the Word, Hang Word, Crossword Marker y Memory Game, pero que no es común su utilización por los docentes. También se pueden realizar actividades lúdicas utilizando las tecnologías remotas que impliquen que los estudiantes interactúen oralmente con los docentes, usar archivos de audio, juegos con lecturas, juegos de roles, etc., para la práctica del idioma (Tabla 7).

En cuanto a la *2da categoría: “Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de las TIC’s”*, en la *subcategoría 3: “Aportes y beneficios de las actividades lúdicas”*, el uso del juego en el aula de clase permite tener a los estudiantes más motivados, interesados y entusiasmados por aprender, lo que repotencia la adquisición de conocimientos y mejorar capacidades en el idioma, según fuentes escritas (Tabla 8). Por otro lado, en la *subcategoría 4: “Aportes y beneficios lúdicos de las TIC’s”*, se encontró que estas contribuyen a una metodología de enseñanza basada en la dinámica y la participación activa del estudiante, mediante el uso de recursos innovadores para la realización de actividades lúdicas, el uso de sonidos para mejorar los procesos comunicativos en clase y el acceso a información; además aumenta el interés, la motivación y la capacidad para asimilar los conocimientos; también contribuye con el desarrollo de los valores personales, trabajo en equipo y la capacidad del estudiante para desenvolverse en el mundo, esto según también fuentes escritas (Tabla 9). Los docentes participantes, por su lado, sostuvieron que las actividades lúdicas permiten motivar y mantener activo la participación y la atención de los estudiantes, lo que permite un aprendizaje más rápido y divertido, aprovechando todas las vías de aprendizajes (la vista, el oído, el tacto, actividad manual y corporal, etc.), para desarrollar todas sus capacidades de expresión y comprensión del idioma y fomentar la creatividad (Tabla 10).

Respecto a la *subcategoría 5: “las TIC’S como medio motivador”*, se encontró que la realización de actividades lúdicas en el aula mediante el uso de la tecnología van a permitir tener motivados a los estudiantes, logrando estar más receptivos para adquirir los conocimientos del idioma y aplicar los conocimientos ya adquiridos en situaciones cotidianas (Tabla 11). Por otro lado, en la *subcategoría 6: “las TIC’S para desarrollar la creatividad e imaginación”*, se encontró que estas integradas al uso de actividades lúdicas, permite a los estudiantes desarrollar su creatividad e imaginación para hacer las cosas y comunicarse, logrando que puedan expresarse con libertad; esto mediante el aprendizaje con imágenes y sonidos que estimulan la mente del aprendiz (Tabla 12). Asimismo, respecto a la *subcategoría 7: “las TIC’S para el desarrollo de conocimientos y capacidades”*, las actividades lúdicas realizadas con el uso de las TIC’s se ha convertido en una estrategia fundamental para que los estudiantes desarrollen habilidades y capacidad en el uso del idioma, ayudando en la pronunciación, el habla y la capacidad de escuchar en el idioma, además que brindan herramientas para poder desenvolverse e interactuar en contextos que exigen el uso del idioma (tabla 13).

En relación a la *subcategoría 8: “las TIC’S para desarrollar las capacidades de interrelación”*, se encontró que el uso pedagógico de estas logra la participación e interacción de los estudiantes con sus compañeros, repotenciando el aprendizaje puesto que no lo harían de manera aislada, sino de manera grupal y colaborativa (Tabla 14). En la *subcategoría 9: “desventajas del uso de las TIC’s”*, se encontró que si bien estas son muy importante para el aprendizaje, pueden constituir también un factor de distracción en los estudiantes, lo cual en exceso podría afectar el aprendizaje de los mismos (Tabla 15). Al respecto, los docentes participantes sostuvieron que una de las desventajas del uso de las estrategias lúdicas basadas en las TIC’s es que puede generar adicción al juego por parte de los niños, trayendo como consecuencia que no aprendan como se espera, o no desarrollen las actividades que el curso requiere (Tabla 16).

En cuanto a la *3ra categoría: “Desarrollo de competencias del inglés”*, en la *subcategoría 10: “desarrollo de competencias y capacidades de los estudiantes”*,

se encontró que el aprendizaje del idioma inglés se debe fundamentar en la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades básicas como la escritura, la comprensión lectora, el habla y escucha del idioma, además del proceso para perfeccionar esas capacidades. Aparte de una buena currícula y lineamientos adecuados, el uso de las TIC's contribuyen a que se desarrollen dichas habilidades dentro y fuera del aula (Tabla 17). Al respecto, los docentes participantes sostuvieron que la aplicación de estas estrategias permiten mejorar la atención y el interés en los estudiantes, y desarrolla la capacidad de expresión de pensamientos, sentimientos y hechos tanto de manera oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y desenvolverse de forma apropiada en diversos ámbitos donde sea necesario el dominio el idioma inglés (Tabla 18).

En relación a la *subcategoría 11: “desarrollo de competencias en comprensión de textos orales”*, se encontró que las herramientas tecnológicas brindan un adecuado desarrollo del niño, joven o adulto para comprender el idioma hablado no solo en las conversaciones sino mediante aplicaciones tecnológicas (Tabla 19). En la *subcategoría 12: “desarrollo de competencias en producción de textos orales”*, se encontró que las TIC's si desarrollan capacidades para comunicarse y mantener conversaciones orales (Tablas 20). Asimismo, en la *subcategoría 13: “desarrollo de competencias en comprensión y producción de textos escritos”*, se encontró que las TIC's brinda competencias en la lectura y expresión escrita del idioma inglés (Tablas 21).

Del objetivo general:

Aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero.

Las estrategias lúdicas de la tecnología e informática proporcionan a los docentes las herramientas para que los estudiantes se puedan familiarizar con el idioma inglés, con los sonidos, entonaciones y peculiaridades del mismo, mediante juegos y actividades que generan atención y una actitud receptiva y abierta de cada uno de los niños, jóvenes y adultos hacia el aprendizaje del idioma. Tal como se menciona en el Programa Aprende de la Junta de Castilla y León (2011), el uso de herramientas digitales tales como computadoras de escritorio y portátiles, tablet, memorias USB, etc., contribuye en el aprendizaje del idioma, y deben sacarse provecho. Asimismo, la diversidad de tecnología disponible para su uso en las lecciones del idioma inglés es diversa, las cuales se encuentran presentes en el día a día en la mayoría de las personas en la actualidad, lo que coincide con lo mencionado por Morchio (2016), según la tabla 4. Los docentes entrevistados agregaron que los recursos tecnológicos ya se aplican en las clases del idioma inglés pero no son muy conocidos o utilizados por los docentes (Tabla 5).

Por otro lado, se encontraron disponibilidad de aplicaciones para la práctica del idioma tales como Duolingo, TinyCards, WordSpector, Vocabulary Quiz, Babbel, etc.; así como juegos online tales como ESL Games, Games to Learn English, co.il, Funbrain Words, Merriam-Webster, Free rice; y diversos juegos interactivos tales como Funland, Galaxy, ESL Games Plus, y Fun English Games, de acuerdo al Grupo TEC Idiomas (2018), Grupo Verbling (2017) y el Grupo Aula Planeta (2015), según los resultados de la tabla 6. Como se pudo ver, la lista de aplicativos, páginas webs y herramientas es amplia. Esto no coincide con los aplicativos lúdicos indicados por los docentes entrevistados según la tabla 7, quienes indicaron que los juegos interactivos online tales como Find the Word, Hang Word, Crossword Marker y Memory Game son con los que cuentan a disposición para incorporar las actividades lúdicas en clase, sin embargo, existe

una infinidad de herramientas online para que los docentes y estudiantes puedan explorar como las mencionadas por las fuentes citadas. Los docentes agregaron también que también es posible realizar actividades lúdicas utilizando las tecnologías remotas, conversaciones orales, de audio y video, lecturas interactivas, juegos de roles, etc. Para ello, herramientas como el zoom y video chat por redes sociales son muy útiles y efectivas.

El uso de la TIC's permite que una persona pueda ampliar sus conocimientos en el idioma, asimismo permite la comunicación de una persona con otras que se encuentran en otros lugares, además de conocer respecto a otras culturas, y obtener información de todas partes del mundo. Armijos (2014) pudo notar en su investigación el efecto que tiene en las capacidades, conocimientos y destrezas de los estudiantes la utilización de actividades lúdicas en el salón de clases de inglés. Las actividades basadas en el juego mediante las herramientas tecnológicas fomentan la creatividad e imaginación de las personas, lo que repotencia el aprendizaje de una manera significativa y genera muy buenos resultados, tal y como lo menciona Vera (2016). Asimismo, permite a una mayor motivación en el aprendizaje del idioma, y una mejora en las capacidades sociales y de interacción con los demás (Tabla 8, 9, 11, 12, 13 y 14).

Los docentes entrevistados coinciden en que la aplicación de estrategias lúdicas en clase permiten motivar y mantener la participación activa de los estudiantes, lo que potencia el aprendizaje, además permite un aprendizaje más rápido y divertido, aprovechando todas las vías de aprendizajes (la vista, el oído, el tacto, actividad manual y corporal, etc.); asimismo, las actividades lúdicas desarrollan la creatividad de los estudiantes (Tabla 10). En relación a ello, Ferrer (2015) basado en la concepción de Pietro, señaló que el juego representa una herramienta didáctica esencial en la educación formal ya que circunscribe una serie de actividades divertidas que desarrollan la autoestima de los estudiantes y mejoran sus capacidades para participar de manera activa en clase para que logren aprendizajes y cumplimiento de competencias.

Ahora bien, tal como mencionó el Ministerio de Educación Nacional (2014), el uso de la tecnología contribuye con las habilidades y destrezas comunicativas en el dominio de inglés proporcionando al estudiante el desarrollo en: Habilidades comunicativas básicas, Listening, Speaking, Reading and Writing, además de la expresión corporal o comunicación no verbal (Tabla 17). Los docentes entrevistados coinciden en que la aplicación de las estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática permite desarrollar la capacidad de expresión de pensamientos, sentimientos y hechos tanto de manera oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y desenvolverse de forma apropiada en diversos ámbitos donde sea necesario el dominio el idioma inglés (Tabla 18); siendo estas todos los aspectos de desarrollo del dominio del idioma según el Real Decreto 198 (2015), establecido para la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia la estructura curricular, sobre los contenidos y las competencias que el estudiante de la educación regular debe adquirir en el aprendizaje del idioma inglés, orientadas a la comprensión de la lengua extranjera en el lenguaje oral, producción de textos orales, comprensión de textos escritos y la producción de textos escritos, así como la capacidad creativa para generar textos cortos.

V. CONCLUSIONES

Primera: Respecto al objetivo específico 1, se concluye que las computadoras de escritorio y portátiles, teléfonos celulares, Tablet, entre otros, son muy útiles y deben aprovecharse en clase para mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, no son aprovechadas por muchos docentes. Por otro lado, aplicaciones como Duolingo, TinyCards, WordSpector, Vocabulary Quiz, Babel, etc.; o juegos online como ESL Games, Games to Learn English, co.il, Funbrain Words, Merriam-Webster, Free rice; así como diversos juegos interactivos como Funland, Galaxy, ESL Games Plus, y Fun English Games son muy útiles en el dominio del idioma. También son útiles aplicaciones como Find the Word, Hang Word, Crossword Marker y Memory Game, así como el uso del zoom, WhatsApp, etc.

Segunda: Respecto al objetivo específico 2, se concluye que el juego es de suma importancia para el aprendizaje de una lengua, ya que, al percibirse como una actividad natural, contribuye a que los aprendientes actúen de manera espontánea, generando un mejor ánimo y mayor interés en el idioma. Por otro lado, la aplicación de las TIC's en el salón de clases permite una mejora significativa de las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes, atrayendo la atención del estudiante y fomentando su autonomía y el uso de su creatividad. Asimismo, mediante estos logra aprovechar todas las vías de aprendizajes (la vista, el oído, el tacto, actividad manual y corporal, etc.).

Tercera: Respecto al objetivo específico 3, se concluye que el uso de estas tecnologías de la información y comunicación va a generar un incremento en la capacidad de leer y escribir de los estudiantes, lo que constituiría a una educación para la vida moderna; asimismo, contribuye con las habilidades y destrezas comunicativas en el

dominio de inglés proporcionando al estudiante el desarrollo de las capacidades para expresarse corporalmente, además de la expresión de pensamientos, sentimientos y hechos tanto de manera oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y permite el desenvolvimiento del estudiante de forma apropiada en diversos ámbitos donde sea necesario el dominio el idioma inglés.

Cuarta: Finalmente, respecto al objetivo general, se concluye que las estrategias lúdicas basadas en las TIC's proporcionan a los docentes herramientas para que los estudiantes se puedan familiarizar con el idioma inglés, con los sonidos, entonaciones y peculiaridades del mismo, mediante juegos y actividades que generan atención y una actitud abierta de cada uno de los niños, jóvenes y adultos hacia el aprendizaje del idioma. Asimismo, estas estrategias se deben centrar en el desarrollo de las destrezas en la comprensión y expresión de textos orales y escritos, así como en el fortalecimiento de la capacidad creativa e imaginativa.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: A las instituciones educativas del nivel primario, secundario, universidades e institutos, se les recomienda realizar mayores inversiones en tecnologías tales como computadoras de escritorio y portátiles, tablet, equipos multimedia, etc., además de capacitar a los docentes en el uso de ellas, para repotenciar la enseñanza del idioma; asimismo, fomentar y capacitarlos en el uso de aplicaciones como Duolingo, TinyCards, WordSpector, Vocabulary Quiz, Babel; juegos online tales como ESL Games, Games to Learn English; y juegos interactivos tales como Funland, Galaxy, ESL Games Plus, y Fun English Games, para complementar la formación en el idioma.

Segunda: Se recomienda adecuar las currículas escolares y universitarias al uso de las estrategias lúdicas basadas en la tecnología, que permita atrapar la atención del estudiante y fomentar su autonomía y el uso de su creatividad, aparte de motivarlos y promover su participación activa.

Tercera: Se recomienda a los docentes del idioma inglés el uso en clase de estas tecnologías de la información y comunicación para complementar el desarrollo de la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir el idioma inglés por parte de los estudiantes, lo que constituiría a su educación para la vida moderna; asimismo, capacitarse para el uso adecuado de estas estrategias en clase.

Cuarta: Finalmente, se recomienda a futuro investigaciones realizar estudios experimentales que busquen aplicar estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés o cualquier otro idioma, que permitan demostrar y validar la eficiencia que estas poseen para desarrollar competencias en el dominio del idioma.

REFERENCIAS

- Alcalá, R. (2002). *Hermenéutica. Teoría e interpretación*. México: Plaza y Valdés.
- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación primaria. *Saber. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación*. Universidad de Oriente Universidad de Oriente, Venezuela. 23 (1), 69-76.
- Armijos, G. (2014). *Actividades lúdicas en las clases de inglés y su incidencia en el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes del sexto año de educación básica del Centro Educativo Particular Alianza en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. Repositorio institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7436/1/FCHE-CI-96.pdf>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Virtual Nuevos ambientes de aprendizaje*, 6(4). 91-98. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Castilla, N. y Yepes, D. (2015). *Estrategias lúdicas pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del Colegio María Montessori de Cartagena* [Tesis digital, Fundación Universitaria Los Libertadores. Cartagena, Colombia]. Repositorio institucional. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/332/NaicyMarianaCastillaBatista.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Castrillón, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una Lengua. *Revista La Tercera Orilla*, 19(1). Universidad Autónoma de Bucaramanga. <https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/download/2893/2389/>
- Ceballos, K.; Dávila., N.; Espinoza, J.; y Ramírez, M. (2014). *Factores que inciden en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo año medio de la ciudad de Chillán* [Tesis digital, Universidad del Bío-Bío]. Repositorio institucional. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1143/1/Ceballos_Parra_Katherine.pdf

- Cenoz, J. (2010). English as a training language at University: new technologies and multimodality. *Ikastaria*, 17(1). 25-38. <https://pdfs.semanticscholar.org/1d7c/2101d477eba53436853fb5be0ba32e8bf5c4.pdf>
- Chávez, M. Saltos, M. y Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(1). 759-771. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6234740.pdf>.
- Ciner de los Ríos, F. (2015). *Prácticas Educativas en una Sociedad Tecnológica*. España: Biblioteca Nueva, Fundación BBVA.
- Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). *Learning English in Latin America*. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/EI-aprendizaje-del-ingles-en-América-Latina-1.pdf>
- Cruz, P. (2014). Las TIC y la enseñanza del inglés en el aula de primaria [Tesis digital, Universidad de Valladolid. España]. Repositorio institucional UVA. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8319/1/TFG-O%20368.pdf>
- Díaz, F.; Gómez, R.; y Otero, S. (2016). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la Ciudad de Montería – Córdoba* [Tesis digital, Fundación Universitaria los Libertadores, Montería, Córdoba]. Repositorio institucional. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/702/D%c3%a1dazFrancisco.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Esquivel, N. (2003). *La aplicación como problema fundamental hermenéutico en el pensamiento de Gadamer. ¿Qué es eso de la filosofía? Razón o embrutecimiento*. México: Facultad de Humanidades, Universidad Autónoma del Estado de México.
- Ferrer. T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Revista Lúdicamente*, 4(8). <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4275/3528>
- Figuroa, C.; Osorio, E.; y Pinto, R. (2018). *Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en niños del nivel de transición del colegio Horacio Muñoz de la*

- ciudad de Medellín, año 2018* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Adventista, Medellín, Colombia]. Repositorio institucional UNAC. <http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/909/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gadamer, H. (2001). *Antología*. España: Ediciones Sígueme.
- Gadamer, H. (2001). *Verdad y método* (9ª ed.). España: Ediciones Sígueme.
- Gómez, A. (2016). *Mejora de las habilidades comunicativas en lengua extranjera mediante el uso de herramientas TIC en estudiantes de educación primaria* [Tesis de pregrado, Universidad Internacional de La Rioja. Murcia]. Repositorio institucional UNIR. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4285/GOMEZ%20SORIANO%2C%20ANTONIA%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, D. y Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua* [Tesis digital, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%c3%9aDICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Grupo Aula Planeta (2015). *40 herramientas TIC imprescindibles para el aula de inglés*. <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/17/recursos-tic/40-herramientas-tic-imprescindibles-para-el-aula-de-ingles/>
- Grupo Verbling (2017). *Las mejores maneras de usar la tecnología para aprender o reforzar el inglés*. <https://es.verbling.com/articles/post/las-mejores-maneras-de-usar-la-tecnologi-1>
- Gutiérrez, N.; Herrera, S.; y Pérez, Y. (2017). Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 4(7). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1). 325-347. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>.
- Junta de Castilla y León (2011). Las TIC en Educación. *Programa aprende*. www.educa.jcyl.es/crol/es/repositorio.../ticeducacion.../511164-1874.p

- Kazariánl, Y. & Prida, M. (2014). Activities to motivate students' learning at the English language classes. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 13(4). 612-622. <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v13n4/rhcm13414.pdf>
- Lizasoain, A.; Ortiz, A.; y Becchi, C. (2018). Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, 44(1). <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e167454.pdf>.
- Macías, M. (2018). La creatividad en los estudiantes de pregrado con el uso de las TIC. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 11(1). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/11/creatividad-pregrado-tic.html>
- Maldonado, M. (2016). An Exploration of the Effects of Language Policy in Education in a Contemporary Puerto Rican Society. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 24 (85), 1-20. <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275043450126.pdf>
- Marín, M. y Suarez, N. (2018). *Estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la literacidad* [Tesis digital, Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia]. Repositorio institucional UPB. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4261/Estrategias%20lúdico-pedagógicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20literacidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meza, C. (2020). Manejo de actividades lúdicas con estudiantes de medicina en inglés. *Conciencia Digital*, 3(1.1). 194-207. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/1140/2762>
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *Lineamientos Curriculares para el Área de Idiomas Extranjeros*. http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf
- Morchio, M. (2016). El rol de las TIC en la clase de inglés. *Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación*, 753, 43-46. <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/753.pdf>
- Moreira, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2). 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7047160.pdf>.

- Núñez, P. (2011). Metodología en la enseñanza de idiomas. *Plurilingua*, 7(2).
<http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilingua/docs/v7/2/Nunez.pdf>
- Pérez, L. y Palacio, K. (2018). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria* [Tesis digital, Universidad de la Costa, Barranquilla]. Repositorio institucional CUC.
<http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/91/1140879575%20-%201045738128.pdf;jsessionid=5C0954D2C793844B9D4656868187F541?sequence=1>
- Portal El Mundo (2015). *¿Bilingües? Cómo enseñar otro idioma a los niños sin forzarlos.* <https://www.elmundo.es/sapos-y-princesas/2015/01/26/54c6060cca4741c7618b456f.html>
- Portal TEC Idiomas (2018). *Los mejores juegos para aprender inglés: diversión y aprendizaje asegurado.* <https://www.tecidiomas.es/es/noticias/juegos-aprender-ingles>
- Real Decreto 198 (2015). Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial del Estado*, 206(1).
<http://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=713895>
- Rico, C. (2017). *La ayuda de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera* [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Comillas, Madrid]. Repositorio institucional Comillas.
<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/21568/TFG001517.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, E. (2010). Ventajas e inconvenientes de las TIC's en el aula. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(9). <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>
- Ruiz, F. (2014). Ventajas del uso de las TIC para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Curso académico*. Universidad de Cantabria. 11-14.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5065/RuizGarciaFernando.pdf?sequence=1>
- Salinas, P. (2010). *Metodología de la investigación científica.* http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34398/1/metodologia_investigacion.pdf

- Sanz, M. (2017). *El aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés en Educación Primaria* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio institucional UNIR. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5741/SANZ%20SANZ%2C%20MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soto, Y. (2013). La enseñanza lúdica y el aprendizaje del idioma inglés. Juegos para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuarto año de la carrera de Medicina. *Revista Médica Electrónica Portales Médicos*. <https://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/ensenanza-ludica-aprendizaje-idioma-ingles-estudiantes-de-medicina/>
- Torres, F. (2017). *El juego como estrategia metodológica en el rendimiento escolar* [Tesis digital, Universidad de Cundinamarca, Colombia]. Repositorio institucional. <http://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/2341/El%20juego%20como%20estrategia%20metodologica%20en%20el%20rendimiento%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tovar, A. (2018). *Incidencia de las TIC como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en niños y niñas de cuarto curso de básica primaria en la IED Técnica Medalla Milagrosa del Municipio de Chaparral Tolima Colombia* [Tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima]. Repositorio institucional. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2552/TEESIS%20Tovar%20Alvaro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Uribe, J. (2012). Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta. *Unipluri/versidad*, 12 (2). 97-103. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/14441/12676>
- Venzal, R. (2016). *Las TIC en la enseñanza del inglés* [Tesis de maestría, Universidad de Almería. España]. Repositorio institucional UAL. <http://repositorio.ual.es:8080/jspui/bitstream/10835/2092/1/Las%20TICs%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20inglesRoberto%20Venzal%20Pinilla.pdf>

- Vera, D. (2016). *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica* [Tesis digital, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio institucional PUCE. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/642/1/VERA%20MORA%20DANNY%20JANETH.pdf>
- Viedma, M. (2017). *Dificultades y obstáculos en el aprendizaje de inglés*. <https://babyradio.es/blogfamiliar/dificultades-y-obstaculos-en-el-aprendizaje-de-ingles/>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de operacionalización.

ESTRATEGIAS LÚDICAS DE LA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA: APORTES Y BENEFICIOS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE INGLÉS COMO IDIOMA EXTRANJERO.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS (APRIORÍSTICAS)	METODOLOGÍA
<p><u>PROBLEMA GENERAL:</u> ¿Cuáles son los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero?</p> <p><u>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</u> (a) ¿Qué estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés? (b) ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés? (c) ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?</p>	<p><u>OBJETIVO GENERAL:</u> Conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero.</p> <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u> (a) Conocer las estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática que están disponibles y pueden utilizarse para el aprendizaje del idioma inglés. (b) Identificar las ventajas de desventajas de aplicar estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés. (c) Comprender la manera como pueden desarrollarse las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática.</p>	<p><u>CATEGORÍA 1: Disponibilidad de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.</u> (a) Subcategoría 1: Tecnologías de la información y comunicación disponibles (b) Subcategoría 2: Estrategias lúdicas de las tecnologías de la información y comunicación disponibles.</p> <p><u>CATEGORÍA 2: Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.</u> (a) Subcategoría 3: Aportes y beneficios de las actividades lúdicas. (b) Subcategoría 4: Aportes y beneficios lúdicos de las TIC's. (c) Subcategoría 5: Las TIC'S como medio motivador. (d) Subcategoría 6: Las TIC'S para desarrollar la creatividad e imaginación.</p>	<p><u>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</u> TIPO: Investigación básica DISEÑO: Hermenéutico Interpretativo</p> <p><u>ESCENARIO DE ESTUDIO:</u> Distritos Chimbote y Nuevo Chimbote, Provincia Santa, Región Ancash.</p> <p><u>PARTICIPANTES / UNIDAD DE ANÁLISIS:</u> -Fuentes escritas y orales.</p>

-
- | | |
|---|---|
| (e) Subcategoría 7: Las TIC'S para el desarrollo de conocimientos y capacidades. | <u>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:</u> |
| (f) Subcategoría 8: Las TIC'S para desarrollar las capacidades de interrelación. | TÉCNICAS: |
| (g) Subcategoría 9: Desventajas del uso de las TIC's. | Análisis documental y entrevistas |
| <u>CATEGORÍA 3: Desarrollo de competencias del inglés.</u> | <u>INSTRUMENTOS:</u> |
| (a) Subcategoría 10: Desarrollo de competencias y capacidades. | Fichas de Registro / sincréticas, Fichas de Análisis, Guía de entrevistas |
| (b) Subcategoría 11: Desarrollo de competencias en comprensión de textos orales. | estructuradas |
| (c) Subcategoría 12: Desarrollo de competencias en producción de textos orales. | <u>RIGOR CIENTÍFICO:</u> |
| (d) Subcategoría 13: Desarrollo de competencias en comprensión y producción de textos escritos. | Coherencia de la literatura
Credibilidad
Aplicabilidad |
-

Anexo 02. Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MODELO DE FICHA SINCRÉTICA

1	INTRODUCCIÓN TÍTULO	P
	REFERENCIA	
Páginas	APELLIDO (AÑO), METODOLOGÍA, MUESTRA, INSTRUMENTOS, PROPÓSITO. CONCLUSIONES.	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MODELO DE FICHA DE ANÁLISIS HERMENÉUTICO

Código de fuente		Fecha de consulta	
Sub Categoría			
Contenido de la fuente escrita:			

Análisis de contenido:



GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA

FECHA: ____ / 08 / 2020

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE COMPLETO	
GRADO ACADÉMICO	() Licenciado () Magister () Doctor
INSTITUCIÓN LABORAL (ACTUAL)	
CARGO	() Docente () Director(a) () Sub Director(a) () Decano(a)
EXPERIENCIA LABORAL	

Objetivo de la entrevista: Conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero.

Dirigido a: docentes del idioma inglés del nivel primario y secundario de instituciones públicas y privadas de Chimbote y Nuevo Chimbote.

Tiempo aproximado de la entrevista: 20 a 25 minutos

PREGUNTAS:

Categoría 1: Disponibilidad de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.

1. ¿Qué tecnologías de la información y comunicación están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?
2. ¿Qué estrategias lúdicas de la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Categoría 2: Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática.

3. ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?
4. ¿Qué desventajas pueden tener estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?

Categoría 3: Desarrollo de competencias en el idioma inglés.

5. ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?

Gracias por su participación.



GUÍA DE ENTREVISTA CON PREGUNTAS ORIENTADORAS

FECHA: 19 / 07 / 2020

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE COMPLETO	P001. Carmen Ferrer Bacilio.
GRADO ACADÉMICO	(X) Licenciado () Magister () Doctor
INSTITUCIÓN LABORAL (ACTUAL)	I.E.P. Señor de la Vida.
CARGO	(X) Docente () Director(a) () Sub Director(a) () Decano(a)
EXPERIENCIA LABORAL	10 años.

Lo primero es agradecer su colaboración en esta entrevista. La finalidad de la misma es utilizarla en una investigación que se está realizando que tiene como objetivo conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero. De este modo, se considera que su opinión puede aportar información muy valiosa para este estudio.

La duración estimada de esta entrevista es de unos 20 a 25 minutos y lo más importante es la sinceridad en las respuestas. Como en todo proceso de investigación, tienes la garantía absoluta de que todas las opiniones expresadas serán **TOTALMENTE CONFIDENCIALES**, y bajo ningún concepto serán utilizadas para otros fines que no sea la propia investigación.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué tecnologías de la información y comunicación están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Se pueden utilizar diversas plataformas para realizar clases a distancia como ZOOM, entre otras.

2. ¿Qué estrategias lúdicas de la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Dentro de los recursos basados en las tecnologías que pueden utilizarse en el aula de clase se tienen los Juegos interactivos en línea el cual pueden disponerse de manera gratuita.

3. ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?

Ayudan a mantener una clase activa con la participación de ellos, obteniendo un aprendizaje significativo.

4. ¿Qué desventajas pueden tener estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?

Adicción en jugar y no aprender, puesto que el niño deja de realizar sus responsabilidades para dedicar su tiempo al juego.

5. ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?

Creando material educativo relacionado con su edad, para mantener el interés de aprender.

Gracias por su participación.



GUÍA DE ENTREVISTA CON PREGUNTAS ORIENTADORAS

FECHA: 19 / 07 / 2020

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE COMPLETO	P002. Kelly Anny Sánchez Bermudez.
GRADO ACADÉMICO	(X) Licenciado () Magister () Doctor
INSTITUCIÓN LABORAL (ACTUAL)	I.E. Inmaculada de la Merced.
CARGO	(X) Docente () Director(a) () Sub Director(a) () Decano(a)
EXPERIENCIA LABORAL	9 años.

Lo primero es agradecer su colaboración en esta entrevista. La finalidad de la misma es utilizarla en una investigación que se está realizando que tiene como objetivo conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero. De este modo, se considera que su opinión puede aportar información muy valiosa para este estudio.

La duración estimada de esta entrevista es de unos 20 a 25 minutos y lo más importante es la sinceridad en las respuestas. Como en todo proceso de investigación, tienes la garantía absoluta de que todas las opiniones expresadas serán TOTALMENTE CONFIDENCIALES, y bajo ningún concepto serán utilizadas para otros fines que no sea la propia investigación.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué tecnologías de la información y comunicación están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Los recursos tecnológicos aplicables a la educación no son bien conocidos por el profesorado, se utilizan poco, y muchas veces se aplican sin considerar todos los aspectos que determinarán sus resultados didácticos y su eficiencia.

El bloque inicial, denominado "Cuestiones Generales", presenta artículos de reflexión general sobre los medios educativos, e incluye una completa bibliografía.

- "Informática": ordenadores, periféricos, programas, consejos, actividades...

- "Telemática": aparatos, programas, redes, servicios telemáticos, actividades...

- "Multimedia": periféricos multimedia, programas, actividades...

- "Imagen y sonido"

- "Vídeo"

- "Mass Media"

2. ¿Qué estrategias lúdicas de la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Podemos contar con estos: Find the Word, hang Word, crossword marker y memory game.

3. ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?

Las ventajas son que los estudiantes aprenderán de manera rápida y divertida como por ejemplo con estos estilos:

Visual: aprende mirando.

Auditivo: aprende escuchando.

Táctil: aprende tocando.

Kinestésico: aprende haciendo y moviendo.

4. ¿Qué desventajas pueden tener estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?

En mi opinión no puede haber desventaja, porque al buscar una mejora no puede haber una desventaja, a menos que quizá el docente utilizando estas estrategias deje muchas actividades y se logre el cansancio de los estudiantes.

5. ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?

La habilidad para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos tanto de forma oral como escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), y para interactuar lingüísticamente de forma apropiada en una amplia gama de contextos sociales y culturales -educación y formación, trabajo, hogar y ocio.

Gracias por su participación.



GUÍA DE ENTREVISTA CON PREGUNTAS ORIENTADORAS

FECHA: 19 / 07 / 2020

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE COMPLETO	P003. Ángela Consuelo Jara Rueda.
GRADO ACADÉMICO	(X) Licenciado () Magister () Doctor
INSTITUCIÓN LABORAL (ACTUAL)	I.E. N° 88036 "Gastón Vidal Porturas"
CARGO	(X) Docente () Director(a) () Sub Director(a) () Decano(a)
EXPERIENCIA LABORAL	16 años.

Lo primero es agradecer su colaboración en esta entrevista. La finalidad de la misma es utilizarla en una investigación que se está realizando que tiene como objetivo conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero. De este modo, se considera que su opinión puede aportar información muy valiosa para este estudio.

La duración estimada de esta entrevista es de unos 20 a 25 minutos y lo más importante es la sinceridad en las respuestas. Como en todo proceso de investigación, tienes la garantía absoluta de que todas las opiniones expresadas serán TOTALMENTE CONFIDENCIALES, y bajo ningún concepto serán utilizadas para otros fines que no sea la propia investigación.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué tecnologías de la información y comunicación están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?

Para el aprendizaje del idioma inglés se tiene disponible principalmente Computadoras, proyector y parlantes, que van a contribuir y facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante.

2. ¿Qué estrategias lúdicas de la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?
- Software lúdico de aprendizaje del idioma Inglés. Juegos online para mejorar la lectura y la comprensión oral y escrita del idioma.

3. ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?
- Brinda mayor soporte en el desarrollo de expresión y comprensión oral en el inglés, ya que la interacción es también auditiva.
- Son muy motivadores durante el aprendizaje.

4. ¿Qué desventajas pueden tener estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?
- Una de las desventajas es el uso incorrecto de la tecnología para el aprendizaje que puede estar dándole el estudiante, realizando actividades que si bien son lúdicas, no contribuyen en nada al dominio del idioma.

5. ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?
- Utilizado Software.
- Promoviendo el uso de las redes sociales para el aprendizaje del idioma.
- Creación de proyectos comunicativos mediante videos.

Gracias por su participación.



GUÍA DE ENTREVISTA CON PREGUNTAS ORIENTADORAS

FECHA: 19 / 07 / 2020

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE COMPLETO	P004. Azucena del Pilar Espinoza Berna.
GRADO ACADÉMICO	(X) Licenciado () Magister () Doctor
INSTITUCIÓN LABORAL (ACTUAL)	I.E "Fe y Alegría N°16"
CARGO	(X) Docente () Director(a) () Sub Director(a) () Decano(a)
EXPERIENCIA LABORAL	12 años.

Lo primero es agradecer su colaboración en esta entrevista. La finalidad de la misma es utilizarla en una investigación que se está realizando que tiene como objetivo conocer los aportes y beneficios de las estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero. De este modo, se considera que su opinión puede aportar información muy valiosa para este estudio.

La duración estimada de esta entrevista es de unos 20 a 25 minutos y lo más importante es la sinceridad en las respuestas. Como en todo proceso de investigación, tienes la garantía absoluta de que todas las opiniones expresadas serán TOTALMENTE CONFIDENCIALES, y bajo ningún concepto serán utilizadas para otros fines que no sea la propia investigación.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué tecnologías de la información y comunicación están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?
- Zoom, aplicación del what's up y google me a través del material educativo tecnológico informático la computadora. También se está usando la plataforma aprendo en casa. Qué es una plataforma virtual para los estudiantes.

2. ¿Qué estrategias lúdicas de la tecnología e informática están disponibles y pueden utilizarse en el aprendizaje del idioma inglés?
- Estrategia de aprendizaje para el estudiante, se está realizando conversaciones orales, audios, respuestas de audios de los estudiantes, lecturas, preguntas y respuestas mediante el docente y el estudiante, juego de roles.

3. ¿Qué aportes y beneficios brindan estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?
- Un aporte sería el desarrollo de la creatividad del estudiante ya que puede utilizar distintos programas como zoom, Power Point, Paint, algunos audios y de esa manera los estudiantes hacen el uso de las tics logrando mayor motivación para hacer sus trabajos.

4. ¿Qué desventajas pueden tener estas estrategias lúdicas de la tecnología e informática en el aprendizaje del idioma inglés?
- La desventaja ante esta situación utilizando una estrategia lúdica con la informática es que no se puede observar de manera permanente el desarrollo de las actividades del estudiante.

5. ¿De qué manera se pueden desarrollar las competencias de los estudiantes en el idioma de inglés mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas basadas en la tecnología e informática?
- Se puede desarrollar a través de unas plataformas lúdicas que sean dinámicas, motivadoras como juegos a través de las tics mediante la creación del docente.

Gracias por su participación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MODELO DE FICHA DE ANÁLISIS DE DISCURSO

Código de entrevistado	Fecha de entrevista
Sub Categoría	
Respuestas de informantes:	

Análisis del discurso:

Anexo 03. Participantes

En los estudios cualitativos es necesaria la opinión y experiencia de expertos en la materia de estudio, porque esto genera que la investigación genere supuestos más concisos y específicos:

La muestra del presente estudio estuvo conformada por:

- Cuatro (4) docentes con más de 9 años de experiencia en la enseñanza del idioma inglés en algunas instituciones educativas básicas y superiores públicas y privadas de Chimbote y Nuevo Chimbote.

Anexo 05. Declaración Jurada de Autoría y Autorización para la publicación del Artículo Científico.

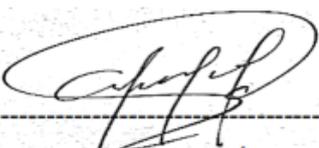
Declaración Jurada de Autoría y Autorización para la publicación del Artículo Científico.

Yo, Sally Cristina Vásquez Álvarez, estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 43440717; con el artículo titulado "Estrategias lúdicas de la tecnología e informática: aportes y beneficios en el desarrollo de las competencias del área de inglés como idioma extranjero"

Declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría
- 2) El artículo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido publicado ni presentado anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Nuevo Chimbote, diciembre 2020



Sally Cristina Vásquez Álvarez

DNI N° 43440717