



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA
EDUCACIÓN**

TESIS

**ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL
4TO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. JUAN
ESPINOZA MEDRANO, APURÍMAC, 2023**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR:

Br. HADA JESUSA SANCHEZ SAEZ

ASESOR:

Dr. MAXWELL SAMUEL RADO CUCHILLS

CÓDIGO:

orcid.org/0000-0002-7848-7926

CUSCO – PERÚ

2024

Informe de similitud firmada por el asesor

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: “Estrategia de Ludificación y Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes del 4to grado del nivel Secundario de la I.E. Juan Espinoza Mediando, Apurímac, 2023”

Presentado por: Br. Hada Jazusa Sanchez Saez DNI N° 23932259
presentado por: DNI N°:

Para optar el título profesional/grado académico de Maestro en Educación
Mención Gestión de la Educación.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 7 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	☒
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	☐
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	☐

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 14 de Agosto de 2024



Firma

Post firma Maxwell Samuel Rada Cuchillo

Nro. de DNI 23984371

ORCID del Asesor orcid.org/0000-0002-7848-7926

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: old: 27259:475247933

HADA JESUSA SANCHEZ SAEZ

CORRECIÓN INFORME DE TESIS HADA ult. ult. (1).docx

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:475247933

181 Páginas

Fecha de entrega

21 jul 2025, 11:22 a.m. GMT-5

37.244 Palabras

Fecha de descarga

21 jul 2025, 11:31 a.m. GMT-5

200.269 Caracteres

Nombre de archivo

CORRECIÓN INFORME DE TESIS HADA ult. ult. (1).docx

Tamaño de archivo

8.6 MB

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
ANTONIO ABAD DEL CUSCO



Dr. Maxwell Samuel Rado Cuchills
COD. ORCID: 0000 0002-78487926

7% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
ANTONIO ABAD DEL CUSCO



Dr. Maxwell Samuel Rado Cuchills
COD. ORCID: 0000 0002-78487926



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO

INFORME DE LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES A TESIS

Dra. NELLY AYDE CAVERO TORRE, Directora (e) General de la Escuela de Posgrado, nos dirigimos a usted en condición de integrantes del jurado evaluador de la tesis intitulada ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. JUAN ESPINOZA MEDRANO, APURÍMAC, 2023 de la Br. Br. HADA JESUSA SANCHEZ SAEZ. Hacemos de su conocimiento que el (la) sustentante ha cumplido con el levantamiento de las observaciones realizadas por el Jurado el día DIECIOCHO DE SETIEMBRE DE 2024.

Es todo cuanto informamos a usted fin de que se prosiga con los trámites para el otorgamiento del grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN.

Cusco, 21 julio 2025



DR. MANUEL ALBERTO GAMARRA MOSCOSO
Primer Replicante



DR. EPIFANIO LUIS CANAL APAZA
Segundo Replicante



DRA. BERNARDINA VILLA QUISPE
Primer Dictaminante



DRA. MARICÍA URSULA URRUTIA MENDOZA
Segundo Dictaminante

Dedicatoria

A mi amado esposo Juan; adorados hijos, Jota y José; y mis preciados nietos, Milan y Shophy, quienes son motor y motivo importante en mi vida y me demostraron que los sueños se hacen realidad a través del esfuerzo y dedicación.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios, nuestro padre eterno, a la vida y a las mil oportunidades brindadas a lo largo de mi existencia.

Al GORE Apurímac, por esta grandiosa oportunidad y apostar por la educación Apurimeña.

A la UNSAAC, por abrirnos la puerta a la formación.

A los docentes que se encargaron de conducirnos por esta nueva etapa de nuestras vidas.

Y a todas las personas involucradas en el cumplimiento de esta meta.

Índice general

Portada.....	i
Dedicatoria.....	vi
Agradecimientos	vii
Índice general.....	viii
Índice de cuadros	x
Índice de figuras.....	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática	1
1.2. Formulación del problema	4
a. Problema general	4
b. Problemas específicos	5
1.3. Justificación de la investigación.....	5
1.4. Objetivos de la investigación	8
a. Objetivo general.....	8
b. Objetivos específicos	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas	10
2.2. Marco conceptual (palabras clave).....	49
2.3. Antecedentes empíricos de la investigación	51
2.4. Hipótesis	56
a. Hipótesis general.....	56
b. Hipótesis específicas	56
2.5. Identificación de variables e indicadores.....	57

2.6.	Operacionalización de variables.....	58
------	--------------------------------------	----

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1.	Ámbito de estudio: localización política y geográfica	59
3.2.	Tipo y nivel de investigación	65
3.3.	Unidad de análisis	67
3.4.	Población de estudio.....	68
3.5.	Tamaño de muestra.....	68
3.6.	Técnicas de selección de muestra.....	69
3.7.	Técnicas de recolección de información.....	70
3.8.	Técnicas de análisis e interpretación de la información	70
3.9.	Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	71

CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Procesamiento, análisis, interpretación y discusión de resultados	72
4.2.	Pruebas de hipótesis	79
4.3.	Presentación de resultados	84

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones	91
5.2.	Recomendaciones	93

VI:	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94
-----	---------------------------------	----

ANEXOS.....	105
-------------	-----

Anexo 1: Matriz de consistencia.....	106
--------------------------------------	-----

Anexo 2: Instrumentos de recolección de información.....	107
--	-----

Anexo 3: Medios de verificación.....	144
--------------------------------------	-----

Anexo 4: Otros.....	153
---------------------	-----

Índice de cuadros

	Págs.
Tabla 1 Identificación de variables e indicadores	57
Tabla 2 Operacionalización de variables.....	58
Tabla 3 Coordenadas UTM del área de estudio.....	60
Tabla 4 Superficie y altitud del área de estudio	61
Tabla 5 Temperatura media, máxima, mínima	63
Tabla 6 Población del estudio.....	68
Tabla 7 Muestra de la investigación.....	69
Tabla 8 Estimación de la muestra	70
Tabla 9 Baremación de la variable aprendizaje del idioma ingles.....	73
Tabla 10 Prueba de normalidad para el aprendizaje del idioma inglés y sus dimensiones antes y después de la estrategia de ludificación	79
Tabla 11 Prueba T de Student para la hipótesis general.....	80
Tabla 13 Prueba T de student la comunicación oral en el idioma inglés	81
Tabla 15 Prueba T de Student para la lectura en el idioma inglés	82
Tabla 17 Prueba T de student para la escritura en el idioma inglés.....	83
Tabla 19 Frecuencia de la variable Aprendizaje del idioma inglés	84
Tabla 20 Frecuencia de la dimensión comunicación oral	86
Tabla 21 Frecuencia de la dimensión lectura	87
Tabla 22 Frecuencia de la dimensión escritura.....	89

Índice de figuras

	Págs.
Figura 1 Localización política	59
Figura 2 Clima de Andahuaylas	62
Figura 3 Precipitación de Andahuaylas.....	63
Figura 4 Periodo de crecimiento por humedad en Andahuaylas	64
Figura 5 Diseño correlacional.....	66
Figura 6 Porcentaje del nivel de la variable aprendizaje del idioma inglés antes y después de la estrategia de ludificación	85
Figura 7 Porcentaje del nivel de la dimensión comunicación oral antes y después de la estrategia de ludificación.....	86
Figura 8 Porcentaje del nivel de la dimensión lectura antes y después de la estrategia de ludificación	88
Figura 9 Porcentaje del nivel de la dimensión escritura antes y después de la estrategia de ludificación	89
Figura 11 Socialización de evidencias de aprendizaje.....	153
Figura 12 Exposición sobre días conmemorativos	154
Figura 13 Exposición día de la independencia	155
Figura 14 Exposición Festival del Dragón	156
Figura 15 Actividad para la interiorización de horas	157
Figura 16 Trabajo en grupo de estudiantes.....	158
Figura 17 Juego hot potato por pares	159
Figura 18 Construcción de un horario.....	160
Figura 19 Construcción de un horario.....	161
Figura 20 Culminación de las actividades programadas.....	162
Figura 21 Estudiantes en la presentación de sus trabajos finales	163
Figura 22 Presentación de portafolios e informes	164

Resumen

Esta investigación tuvo como propósito determinar la relación de la ludificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de 4^{to} grado de la IE Juan Espinoza Medrano, ubicada en Andahuaylas, durante el año 2023. Para ello, se empleó una metodología aplicada con un enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño experimental. La población estuvo conformada por 239 estudiantes, y los datos se recopilieron mediante un cuestionario y una encuesta, instrumentos que permitieron evaluar la relación de la estrategia implementada. Los resultados obtenidos confirmaron el cumplimiento del objetivo general del estudio, evidenciando que la ludificación tiene una relación significativa en el aprendizaje del inglés. Según la prueba t de Student, se registró una diferencia media de 0,665 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,574 – 0,757) y un nivel de significancia de 0,000. Estos indicadores estadísticos respaldan la efectividad de la ludificación como estrategia educativa, ya que promueve mejoras consistentes y sostenidas en el proceso de aprendizaje del idioma. En conclusión, los hallazgos reafirman el valor de la ludificación como una herramienta pedagógica innovadora y efectiva.

Palabras clave: ludificación, inglés, escritura, métodos

Abstract

The purpose of this research was to determine the influence of gamification on the learning of English in 4th grade students at the Juan Espinoza Medrano IE, located in Andahuaylas, during the year 2023. To do so, a methodology was used with a quantitative approach, correlational scope, and experimental design. The population consisted of 239 students, and the data was collected through a questionnaire and a survey, instruments that allowed the impact of the implemented strategy to be evaluated. The results obtained confirmed the fulfillment of the general objective of the study, showing that gamification has a significant impact on English learning. According to the Student t test, a mean difference of 0.665 was recorded between the post-test and pre-test scores, with a confidence interval of 95% (0.574 - 0.757) and a significance level of 0.000. These statistical indicators support the effectiveness of gamification as an educational strategy, as it promotes consistent and sustained improvements in the language learning process. In conclusion, the findings reaffirm the value of gamification as an innovative and effective pedagogical tool.

Key words: Gamification, English, writing, methods

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en el Perú es un tema de gran relevancia e interés para el desarrollo educativo, social y económico del país. El inglés es considerado como una herramienta fundamental para acceder a la información, la comunicación, la ciencia, la tecnología y las oportunidades laborales en el mundo globalizado. Sin embargo, el nivel de dominio del inglés de los estudiantes y docentes peruanos es aún muy bajo, lo que limita sus posibilidades de aprendizaje y progreso.

Existen diversos factores que influyen en la calidad y eficacia de la enseñanza del inglés en el Perú, tales como el currículo, la formación y capacitación docente, los materiales y recursos didácticos, la evaluación, la diversidad cultural y lingüística, las condiciones socioeconómicas, las actitudes y motivaciones de los estudiantes y docentes, entre otros.

Este estudio consta de seis capítulos que se elaboraron de forma independiente. Además, se incluyeron los instrumentos de evaluación en la sección de Anexos.

En el primer capítulo, se expone el planteamiento del problema, la formulación de las preguntas y los objetivos de la investigación, así como las razones que la motivan.

En el segundo capítulo, se construye el marco teórico, donde se describe las bases teóricas, los antecedentes de la investigación, el marco conceptual. Así mismo, se establecen las hipótesis y las variables del estudio con sus respectivos indicadores de evaluación.

En el tercer capítulo, se describe la metodología de la investigación, especificando la población, la muestra y las técnicas e instrumentos necesarios para obtener información precisa.

En el cuarto capítulo, se muestran los resultados descriptivos e inferenciales mediante gráficos estadísticos para poder realizar las discusiones según los objetivos propuestos.

En el quinto capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, en el sexto capítulo se presenta las referencias bibliográficas

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

La ludificación, también conocida como gamificación, es una técnica que se utiliza para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Caldera y Padilla, 2021).

El idioma inglés es una lengua extranjera que se ha convertido en un requisito indispensable para el desarrollo profesional y personal de muchas personas en el mundo. Sin embargo, existen diversos factores que dificultan el aprendizaje del inglés, como la falta de recursos, la metodología tradicional, el bajo nivel de exposición, la escasa motivación o el miedo a equivocarse (Merino, 2021). Algunos países que presentan mayores problemas para aprender el idioma son China, Japón, Corea del Sur, Francia, España, Brasil o México, entre otros. Estos países se caracterizan por tener sistemas educativos rígidos, poca diversidad lingüística, escaso contacto con hablantes nativos o culturas muy diferentes a la anglosajona.

Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU), en el año 2020, solo el 53,6% de la población mundial tenía acceso a internet (ITU, 2022). En algunos países de bajos recursos, este porcentaje es aún más bajo, lo que puede dificultar la implementación de estrategias de ludificación que requieren el uso de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales.

En el contexto de la ludificación, la evaluación de los estudiantes puede representar un desafío a nivel mundial, ya que se requiere de un enfoque diferente al de la evaluación tradicional (Valera et al., 2022). Además, en la mayoría de los colegios, los métodos se basan en enfoques tradicionales, centrados en la gramática y la memorización, que no favorecen el desarrollo de las habilidades comunicativas ni la motivación de los alumnos (Alconada, 2021).

Aunque las estrategias de ludificación pueden ser efectivas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, es importante adaptarlas a diferentes culturas y contextos (Casimiro, 2022). En ese sentido, los métodos no suelen tener en cuenta el contexto sociocultural, lingüístico y educativo de los estudiantes, lo que dificulta su identificación con el idioma y su aprendizaje significativo.

En el Perú, existe una falta de motivación, interés y participación por parte de los alumnos, así como una escasez de recursos, materiales y capacitación por parte de los docentes.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en el año 2019, solo el 42% de los hogares peruanos tenía acceso a internet. En zonas rurales y de bajos recursos, este porcentaje es aún más bajo. Por lo tanto, la implementación de estrategias de ludificación que requieren el uso de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales puede verse dificultada (D. Moreira y Garcia, 2022). Además, el acceso a la tecnología es desigual en el Perú, ya que solo el 68,8% de las escuelas primarias urbanas y el 25,7% de las escuelas primarias rurales tienen acceso a internet (Chuco, 2021). Asimismo, el 50,1% de las escuelas primarias en el Perú no cuentan con suficientes recursos y materiales para la enseñanza del idioma inglés, lo que puede dificultar aún más la implementación de estrategias de ludificación que requieren la adquisición de recursos y materiales adicionales.

En la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano, ubicada en Andahuaylas, la implementación de la estrategia de ludificación en la enseñanza del inglés enfrenta diversos obstáculos que limitan su efectividad. A pesar de los avances globales en metodologías educativas, la ludificación, entendida como el uso de elementos lúdicos y dinámicos para motivar el aprendizaje, no ha sido plenamente integrada en las prácticas pedagógicas locales. Uno de los principales problemas radica en la falta de conocimiento y habilidades pedagógicas

por parte de los docentes de inglés. Muchos de ellos no han recibido la formación adecuada para aplicar estrategias lúdicas en sus clases, lo que impide que la ludificación se incorpore de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este desconocimiento genera una dependencia excesiva de métodos tradicionales, más memorísticos y rígidos, que no estimulan adecuadamente las habilidades comunicativas ni el interés de los estudiantes.

A este desafío se suma la resistencia al cambio e innovación por parte de las autoridades educativas y algunos docentes. Existe una marcada reticencia a la adopción de nuevas metodologías, ya que muchos prefieren seguir utilizando los métodos convencionales que consideran más seguros y controlables. Esta actitud conservadora, influenciada por factores culturales y por la falta de actualización continua en las prácticas docentes, actúa como un freno para la implementación de estrategias innovadoras como la ludificación. Las autoridades educativas, responsables de impulsar cambios pedagógicos, tampoco han promovido de manera decidida la inclusión de métodos lúdicos en el currículo, lo que perpetúa la falta de innovación y mantiene el statu quo en la enseñanza del inglés.

Otro factor crítico es la insuficiencia de infraestructura tecnológica y de conectividad en las escuelas de Andahuaylas. La ludificación, en su versión más efectiva, suele requerir el uso de tecnologías digitales y recursos interactivos, los cuales no están disponibles en muchas instituciones educativas rurales. La carencia de laboratorios de computación equipados, acceso limitado a internet y la falta de dispositivos móviles o herramientas tecnológicas adaptadas para el uso pedagógico, impiden que los docentes puedan implementar actividades lúdicas que integren plataformas interactivas, juegos educativos en línea o aplicaciones móviles para el aprendizaje del inglés. Esta brecha digital no solo afecta la implementación de la ludificación, sino también el acceso de los estudiantes a materiales educativos actualizados y atractivos.

Además de la falta de recursos tecnológicos, la rigidez del horario escolar y la sobrecarga del currículo educativo impiden que los docentes dispongan de tiempo y espacio para desarrollar actividades lúdicas. La planificación de clases suele estar orientada a cubrir los contenidos mínimos exigidos por la normativa educativa, dejando poco margen para la experimentación o la implementación de enfoques pedagógicos alternativos como la ludificación. Las actividades lúdicas requieren una preparación adicional y una mayor flexibilidad en la estructura del tiempo de clase, lo que resulta difícil en un entorno donde los docentes ya están presionados por cumplir con objetivos curriculares estrictos.

Finalmente, un aspecto cultural que contribuye a la problemática es la escasa valoración del aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la comunidad local. A pesar de que el dominio del inglés es reconocido mundialmente como una habilidad esencial en el mundo globalizado, en muchas áreas rurales de Perú, su importancia no ha sido internalizada. Muchos padres de familia y miembros de la comunidad no perciben el aprendizaje del inglés como una prioridad, lo que se refleja en el bajo interés y motivación de los estudiantes. Esta falta de apoyo y reconocimiento social limita el impacto de cualquier esfuerzo por mejorar la enseñanza del inglés, incluida la implementación de metodologías innovadoras como la ludificación.

1.2. Formulación del problema

a. Problema general

¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?

b. Problemas específicos

1. ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?
2. ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?
3. ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?

1.3. Justificación de la investigación**1.3.1. Justificación teórica**

La justificación teórica de este estudio radicó en la necesidad de comprender y analizar cómo la estrategia de ludificación influyó en el aprendizaje del idioma inglés en un contexto educativo específico. La ludificación, o gamificación, representó un enfoque innovador que utilizó elementos de juego para mejorar la participación, motivación y compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Caldera y Padilla, 2021). Esta estrategia demostró su efectividad en diversos contextos educativos, pero fue fundamental examinar cómo se adaptó y operó en el ámbito del aprendizaje del inglés, considerando los desafíos y particularidades que caracterizan este proceso.

Por lo tanto, esta investigación buscó explorar cómo la ludificación pudo abordar estas limitaciones y crear un ambiente de aprendizaje más interactivo, dinámico y atractivo para los estudiantes. Además, la ludificación planteó un desafío teórico debido a su divergencia de los enfoques de enseñanza convencionales. La aplicación de elementos lúdicos en un proceso

educativo requirió una comprensión profunda de cómo los juegos pueden ser efectivos para facilitar la adquisición de habilidades y conocimientos. Al evaluar su relación en el aprendizaje del inglés, se buscó aportar a la teoría educativa al identificar las formas en que la ludificación pudo optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos específicos.

Esta investigación buscó llenar un vacío teórico al analizar cómo los elementos de ludificación se alinearon con el contexto sociocultural y educativo de la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano en Andahuaylas. La adaptación efectiva de la ludificación a las realidades locales pudo contribuir a una comprensión más profunda de cómo esta estrategia puede ser implementada de manera significativa y beneficiosa en diferentes contextos educativos. Al mismo tiempo, al analizar y sustentarse en diversas teorías, esta se convirtió en un aporte teórico para próximos estudios con la misma línea investigativa.

1.3.2. Justificación práctica

La justificación práctica de esta investigación se fundamentó en la necesidad de abordar los desafíos concretos que enfrentaron la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano, ubicada en Andahuaylas. La estrategia de ludificación, al aprovechar elementos lúdicos y de juego, tuvo el potencial de abordar de manera efectiva las limitaciones prácticas que dificultaron el proceso educativo tradicional en este contexto.

En primer lugar, la ludificación pudo ser una herramienta para superar la falta de motivación, interés y participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, comparado con el enfoque tradicional centrado en la gramática y la memorización. Asimismo, mediante la incorporación de elementos lúdicos, la estrategia de ludificación pudo convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y estimulante, fomentando la participación activa y la exploración autónoma de la lengua.

En segundo lugar, esta investigación pudo proporcionar información sobre cómo diseñar actividades lúdicas que aprovecharan los recursos disponibles y que fueran igualmente efectivas para estudiantes con diferentes niveles de acceso a la tecnología. Esto se basó en la idea de que la ludificación pudo ayudar a los estudiantes a sentirse más cómodos y motivados para expresarse en inglés en situaciones reales y significativas.

1.3.3. Justificación metodológica

La justificación metodológica de esta investigación se basó en la necesidad de seleccionar y aplicar un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, los cuales fueron adecuados para abordar el problema de investigación planteado. La estrategia de ludificación en el contexto educativo requirió una metodología sólida y precisa para evaluar su relación en el aprendizaje del idioma inglés en la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano.

En lo concerniente a la recolección de datos de las variables de estudio, los instrumentos utilizados sirvieron como herramientas para futuros investigadores que busquen medir la relación de la ludificación en el aprendizaje de cualquier idioma que no sea el materno. De igual forma, pudieron ser instrumentos útiles para cualquier docente que necesite aplicar un programa basado en la estrategia de ludificación.

1.3.4. Justificación social

La relevancia social del estudio radica en que el dominio del idioma inglés, a menudo relegado en la currícula nacional y abordado de manera rutinaria y convencional, es fundamental para acceder a mayores oportunidades académicas y profesionales. En este contexto, donde muchos estudiantes enfrentan dificultades para mejorar sus habilidades en un idioma esencial para el mundo globalizado, las estrategias de ludificación se destacaron como una metodología innovadora y motivadora que no solo favorece el aprendizaje, sino que también fortalece la autoestima y la actitud hacia el estudio.

Este enfoque no solo mejoró las habilidades comunicativas de los estudiantes en inglés, sino que también ayudó a superar las limitaciones de los métodos tradicionales, promoviendo un aprendizaje más dinámico y eficaz. La ludificación no solo benefició a los estudiantes al mejorar su capacidad en un idioma clave, sino que también ofreció a los maestros de inglés herramientas pedagógicas nuevas y efectivas para facilitar este proceso.

La identificación de la relación de la ludificación en el aprendizaje del inglés posee un potencial transformador. Puede impulsar cambios significativos en los métodos educativos, adaptándose a las necesidades culturales y tecnológicas locales. Este cambio no solo prepara mejor a los estudiantes para los desafíos de un mundo competitivo, sino que también contribuye al empoderamiento educativo, dándoles mayores oportunidades para avanzar académica y profesionalmente.

1.4. Objetivos de la investigación

a. Objetivo general

Determinar la relación de la estrategia de ludificación sobre el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.

b. Objetivos específicos

1. Identificar la relación de la estrategia de ludificación sobre la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.
2. Describir la relación de la estrategia de ludificación sobre la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.
3. Evaluar la relación de la estrategia de ludificación sobre la escritura del idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. *Teorías del juego*

2.1.1.1. *Teorías biológicas del siglo XIX*

2.1.1.1.1. *Teoría fisiológica de Herbert Spencer y Friedrich Schiller*

Herbert Spencer propuso que la mente y el cuerpo son dos aspectos diferentes pero interconectados de una misma realidad, y que el conocimiento y la experiencia son productos de la evolución. En su obra "Principios de Psicología", introdujo la idea de que la mente se desarrolla a partir de la experiencia sensorial y que la evolución biológica y mental están intrínsecamente relacionadas (Dávila, 2021).

Schiller exploró la naturaleza de la belleza y cómo ésta puede influir en las emociones humanas. También abordó cómo la experiencia estética puede afectar a las personas a nivel fisiológico y emocional (Pillco y Bravo, 2021). Su enfoque en la relación entre la experiencia emocional y la percepción estética podría interpretarse como una contribución indirecta a la teoría fisiológica en términos de cómo las experiencias emocionales pueden estar conectadas con procesos físicos y mentales.

Las ideas de Spencer y Schiller, aunque influyentes en sus respectivas áreas, no se centran específicamente en una teoría fisiológica en el sentido moderno (J. Lopez, 2016). Sin embargo, sus enfoques sobre la relación entre mente, cuerpo y experiencia humana han contribuido a la base conceptual de la neurociencia, la psicología y la filosofía de la mente.

En conclusión, Herbert Spencer y Friedrich Schiller aportaron ideas significativas a la comprensión de la relación entre mente y cuerpo en el contexto de la teoría

fisiológica. Aunque no se centraron exclusivamente en aspectos fisiológicos, sus contribuciones influenciaron cómo se entendían las conexiones entre la experiencia humana, la evolución y la percepción estética en su época, y sentaron las bases para posteriores exploraciones en áreas como la neurociencia y la filosofía de la mente.

2.1.1.1.2. *Teoría de la relajación de Lazarus*

Richard Lazarus fue el principal exponente de la teoría de la relajación. En su enfoque, Lazarus propuso que el estrés no es solo una respuesta automática a situaciones estresantes, sino que también está mediado por la evaluación cognitiva que realiza el individuo de la situación (Bousserouel y Dala, 2021). En otras palabras, el cómo interpretamos y evaluamos una situación influye en nuestra respuesta emocional y en nuestra experiencia de estrés. Lazarus también enfatizó la importancia de las estrategias de afrontamiento, incluida la relajación, para manejar el estrés y regular las emociones.

En esencia, la teoría de la relajación se basa en la idea de que las técnicas de relajación pueden ser medidas efectivas para disminuir los niveles de estrés y fomentar una mejor adaptación emocional (Gallardo et al., 2019). Según Lazarus, el estrés es una respuesta no solo a estímulos externos, sino también a cómo las personas perciben y evalúan esas situaciones. Al modificar la respuesta emocional y fisiológica a través de la relajación, las personas pueden influir en su experiencia de estrés y mejorar su bienestar emocional.

Lazarus y Folkman señalaron la importancia de las estrategias de afrontamiento en la gestión del estrés. En su enfoque, la relajación es una estrategia de afrontamiento que se puede utilizar para cambiar las percepciones y evaluaciones cognitivas que dan lugar a las respuestas emocionales (Calderon, 2021). La relajación puede reducir la

activación fisiológica y emocional, lo que ayuda a que las personas se enfrenten de manera más eficaz a situaciones estresantes

Las técnicas de relajación, como la relajación progresiva, la meditación y la atención plena, son formas en las que las personas pueden reducir intencionalmente la tensión muscular y modular la respuesta fisiológica al estrés. A través de estas técnicas, se busca que las personas se sientan más tranquilas y centradas, lo que les ayuda a enfrentar los desafíos de manera más efectiva (Amar, 2021).

En conclusión, la Teoría de la Relajación de Richard Lazarus se enfoca en cómo las estrategias de relajación pueden influir en la respuesta al estrés y en la regulación emocional. Esta teoría ha sido fundamental para comprender cómo las técnicas de relajación pueden utilizarse como herramientas de afrontamiento para reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional en diversas situaciones cotidianas.

2.1.1.1.3. Teoría del pre ejercicio de Karl Gross

La Teoría del pre ejercicio de Karl Gross es una propuesta que busca explicar cómo el cuerpo humano se prepara para realizar una actividad física, y cómo esta preparación influye en el rendimiento y la salud. Según Gross, el pre ejercicio consiste en una serie de procesos fisiológicos, psicológicos y conductuales que se activan antes de iniciar el ejercicio, y que tienen como objetivo optimizar la capacidad del organismo para responder a las demandas del mismo (Guzman y Herrera, 2022, p. 33). Algunos de estos procesos son el aumento del flujo sanguíneo, la liberación de hormonas, la activación del sistema nervioso, la elevación de la temperatura corporal, la movilización de los depósitos de energía, la mejora de la coordinación motora, la anticipación de las sensaciones y los objetivos, y la regulación del estrés y la ansiedad (Gross, 1899).

Gross basa su teoría en evidencias científicas que demuestran que el pre ejercicio tiene efectos positivos sobre el rendimiento físico, al mejorar la eficiencia muscular, la resistencia aeróbica, la fuerza, la potencia, la velocidad y la agilidad (Calderon, 2021).

Además, el pre ejercicio también tiene beneficios sobre la salud, al prevenir lesiones, reducir el riesgo cardiovascular, favorecer la recuperación post ejercicio y promover el bienestar psicológico (Troya, 2018). Gross propone que el pre ejercicio debe ser considerado como una parte integral del entrenamiento deportivo, y que debe ser planificado y personalizado según las características del individuo, el tipo de ejercicio y las condiciones ambientales. Así, el pre ejercicio puede contribuir a mejorar la calidad y la seguridad de la práctica deportiva.

2.1.1.2. Teorías de inicios del siglo XX

2.1.1.2.1. *Teoría del juego Karl Groos*

La Teoría del Juego o Ejercicio Predatorio de Karl Groos busca explicar el origen y la función de los juegos en animales y humanos. Según Groos (1899), los juegos constituyen una preparación para la vida adulta, donde se desarrollan y ensayan habilidades cruciales para la supervivencia y reproducción (N. Muñoz, 2021). Estos se dividen en dos tipos principales: los juegos de ejercicio, destinados a fortalecer el cuerpo y los sentidos, y los juegos de simulación, diseñados para imitar situaciones reales o imaginarias. Groos sostiene que los juegos de simulación son vitales para el desarrollo cognitivo y social, ya que permiten a los individuos explorar diversos roles, perspectivas y escenarios (A. Reyes, 2022).

En este contexto, los juegos se presentan como una forma lúdica y creativa de aprendizaje que facilita la adaptación al entorno y la cultura y se refuerza esta perspectiva

al afirmar lo siguiente: el juego es considerado como uno de los medios esenciales en el deporte. Pues es utilizado tanto como un método para el desarrollo de habilidades y capacidades, como un vehículo idóneo para el aprendizaje de diferentes elementos técnicos o perfeccionamiento de ellos. Groos sugirió que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades físicas, cognitivas y sociales que son fundamentales para su desarrollo y adaptación (Dominguez et al., 2020).

Es importante tener en cuenta que, si bien la teoría de Karl Groos ha influido en la comprensión del juego en su contexto histórico, la investigación en psicología evolutiva y del desarrollo ha evolucionado desde entonces. Otras teorías más contemporáneas han profundizado en la comprensión de los aspectos cognitivos, sociales y emocionales del juego en el desarrollo infantil y humano en general.

2.1.1.2.2. *Teoría general del juego de Buytendijk*

La Teoría General del Juego de Buytendijk es un enfoque fundamental para comprender la importancia y el papel del juego en la vida humana y en la educación temprana. Según Buytendijk (1935) el juego satisface dos impulsos principales en los individuos: el impulso de libertad y el deseo de fusión.

El impulso de libertad se refiere a la satisfacción de la autonomía individual a través del juego. Es decir, cuando jugamos, nos sentimos libres para explorar, experimentar y tomar nuestras propias decisiones sin restricciones externas. El juego nos permite desarrollar nuestra creatividad y habilidades de resolución de problemas en un entorno seguro y controlado (Santos et al., 2019).

Por otro lado, el deseo de fusión es el deseo de ser como los demás y de conectar con ellos. El juego proporciona oportunidades para socializar y establecer relaciones con

otros individuos, ya que nos vemos involucrados en actividades compartidas y aprendemos a cooperar y comunicarnos de manera efectiva (Alcota, 2021).

La teoría de Buytendijk ha constituido el cimiento para teorías subsiguientes sobre el juego y la educación temprana, incluyendo la de Freud, las cuales han evolucionado hasta nuestros días. De manera complementaria, Buytendijk discrepa con la teoría de K. Gross, que destaca la importancia del ejercicio en el desarrollo del juego según Carmona y Cardenoso (2019). En la misma línea, Pineda (2020) respalda esta perspectiva al afirmar lo siguiente.

En las teorías pedagógicas contemporáneas hacen que el juego se haya convertido en una herramienta importante para el aprendizaje de los deportistas. Pues ya se habla con mucha fuerza del aprendizaje basado en juegos, el que se realiza con el objetivo de aprender contenidos didácticos de determinada materia, de una forma divertida y muy motivadora para el aprendiz, la idea es generar en el estudiante las mismas emociones y sentimientos que sienten cuando juega (pp. 12)

En resumen, la Teoría General del Juego de Buytendijk destaca la importancia del juego en la satisfacción de la autonomía individual y en la conexión con los demás, lo que ha sido fundamental para el desarrollo de teorías y enfoques posteriores en la educación temprana y la psicología (Alberto, 2018).

2.1.1.2.3. *La teoría de psicoanálisis de Sigmund Freud*

La teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, es un enfoque revolucionario que aborda la estructura y el funcionamiento de la psique humana. La teoría del psicoanálisis se basa en la idea de que las experiencias y los conflictos inconscientes influyen en nuestro comportamiento y en nuestra vida mental. Para Freud, el psicoanálisis no es una

búsqueda científica imparcial, sino un acto terapéutico cuyo objetivo es modificar el comportamiento (Freud, 1923).

Según la teoría psicoanalítica, la mente humana se divide en tres partes principales: el ello, el yo y el superyó. El ello representa nuestros impulsos y deseos más básicos, mientras que el superyó es la parte moral y ética de nuestra mente. El yo, por otro lado, es el mediador entre el ello y el superyó, que busca equilibrar nuestras necesidades y deseos con las restricciones morales y sociales (Lopez y Hernandez, 2020).

Freud también sostiene que la actividad psíquica está relacionada con nuestro órgano somático, lo que significa que nuestros pensamientos y emociones pueden tener un impacto en nuestra salud física y bienestar general (Ruiz, 2017).

Otra parte clave de la teoría psicoanalítica de Freud es la importancia de los mecanismos de defensa (Ruiz, 2017). Estos son procesos psicológicos inconscientes que nos ayudan a lidiar con conflictos internos y ansiedades. Algunos de los mecanismos de defensa más conocidos incluyen la represión, la negación, la proyección y la racionalización.

2.1.1.3. Teorías de la segunda mitad del siglo XX

2.1.1.3.1. Teoría socio histórica de Lew Vygotski

La teoría socio histórica de Lew Vygotski es una corriente psicológica que se basa en el papel fundamental de la interacción social y la cultura en el desarrollo cognitivo de los seres humanos. Según Vygotski, el aprendizaje es un proceso mediado por herramientas simbólicas, como el lenguaje, que permiten al individuo acceder a los conocimientos acumulados por la humanidad a lo largo de la historia. El desarrollo

cognitivo, por tanto, no es solo una cuestión de maduración biológica, sino también de apropiación de los sistemas simbólicos y las prácticas culturales de la sociedad en la que se vive (Guerra, 2020).

Vygotski propuso el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) para explicar cómo el aprendizaje se produce en la interacción con otros más expertos o capaces. La ZDP es la distancia entre el nivel de desarrollo real del individuo, es decir, lo que puede hacer por sí mismo, y el nivel de desarrollo potencial, es decir, lo que puede hacer con la ayuda o la orientación de otros (Dubrovsky, 2021). El aprendizaje ocurre cuando el individuo se sitúa en su ZDP y recibe el apoyo necesario para resolver problemas que no podría resolver solo. De esta forma, el aprendizaje precede al desarrollo y lo impulsa.

La teoría socio histórica de Vygotski también destaca la importancia del contexto histórico y cultural en el que se produce el desarrollo cognitivo. Cada sociedad tiene sus propias formas de pensar, de comunicarse, de valorar y de actuar, que se transmiten a través de la educación formal e informal. Estas formas culturales influyen en la forma en que los individuos perciben, interpretan y actúan en el mundo (J. P. Sánchez et al., 2020). Por tanto, el desarrollo cognitivo no es un proceso universal y homogéneo, sino que varía según las condiciones históricas y culturales de cada grupo humano.

2.1.1.3.2. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

La teoría psicoevolutiva de Jean Piaget es una de las más influyentes en el campo de la psicología del desarrollo. Según esta teoría, el desarrollo cognitivo se produce a través de una serie de etapas que van desde el nacimiento hasta la adolescencia, y que implican cambios cualitativos en la forma de pensar y entender el mundo (Lefebvre,

2019). Cada etapa se caracteriza por la aparición de estructuras mentales que permiten al sujeto resolver problemas cada vez más complejos y abstractos. Estas estructuras se construyen mediante dos procesos básicos: la asimilación y la acomodación. La asimilación consiste en incorporar la información nueva a las estructuras existentes, mientras que la acomodación consiste en modificar las estructuras para adaptarse a la información nueva (Pillco y Bravo, 2021). El equilibrio entre ambos procesos es lo que permite al sujeto avanzar de una etapa a otra.

Las etapas del desarrollo cognitivo según Piaget son las siguientes:

- **Etapa sensoriomotora (0-2 años):** el niño explora el mundo a través de sus sentidos y sus movimientos. Aprende a coordinar sus acciones con los objetos y a diferenciarlos de sí mismo. Al final de esta etapa, adquiere la noción de permanencia del objeto, es decir, la capacidad de entender que los objetos existen, aunque no los vea (M. Ruiz, 2017).
- **Etapa preoperacional (2-7 años):** el niño empieza a usar el lenguaje y la representación simbólica para comunicarse y pensar. Sin embargo, su pensamiento es egocéntrico, es decir, no puede ponerse en el lugar de los demás ni tener en cuenta sus puntos de vista. Tampoco puede realizar operaciones lógicas ni razonar sobre las relaciones entre los objetos. Su pensamiento se basa en la intuición y la apariencia (M. Ruiz, 2017).
- **Etapa de las operaciones concretas (7-11 años):** el niño desarrolla la capacidad de realizar operaciones lógicas sobre objetos concretos, como sumar, restar, clasificar o seriar. También puede conservar ciertas propiedades de los objetos, como el número, la masa o el volumen, independientemente de las transformaciones que sufran. Su

pensamiento se vuelve más objetivo y menos egocéntrico. Sin embargo, todavía tiene dificultades para pensar sobre situaciones hipotéticas o abstractas (M. Ruiz, 2017).

- **Etapa de las operaciones formales (11-adolescencia):** el adolescente adquiere la capacidad de razonar sobre situaciones hipotéticas o abstractas, como las proposiciones lógicas, las leyes científicas o los principios morales. Su pensamiento se vuelve más sistemático, deductivo y crítico. También puede reflexionar sobre su propio pensamiento y sobre el de los demás (Ruiz, 2017).

2.1.1.3.3. *Teoría ambiental de Bronfenbrenner*

La teoría ambiental de Bronfenbrenner es un modelo ecológico que explica cómo el desarrollo humano está influido por los diferentes sistemas ambientales en los que se inserta el individuo (Zapata et al., 2021). Según Bronfenbrenner, existen cinco niveles de influencia ambiental: el microsistema, el mesosistema, el exosistema, el macrosistema y el cronosistema.

El microsistema es el nivel más cercano al individuo, e incluye las relaciones directas que establece con las personas y los objetos de su entorno inmediato, como la familia, los amigos, la escuela, etc. (Thibaut y Muñoz, 2022) El mesosistema es la interrelación entre los diferentes microsistemas, como la relación entre la familia y la escuela, o entre los amigos y los vecinos. El exosistema es el nivel que abarca los contextos que no tienen una participación directa en la vida del individuo, pero que pueden afectarla indirectamente, como el trabajo de los padres, las políticas sociales, los medios de comunicación, etc. El macrosistema es el nivel más amplio, que engloba los aspectos culturales, ideológicos, económicos y legales de la sociedad en la que vive el

individuo. El cronosistema es el nivel temporal, que tiene en cuenta los cambios históricos y evolutivos que ocurren a lo largo de la vida del individuo y de su entorno.

Esta teoría propone que el desarrollo humano es el resultado de la interacción dinámica entre el individuo y su ambiente, y que esta interacción se modifica según las características personales y contextuales de cada uno (Chávez et al., 2021). Así, el desarrollo humano no puede entenderse de forma aislada, sino que depende de la complejidad y diversidad de los sistemas ambientales que lo rodean.

"La ciudad de los niños" de Francesco Tonucci

La ciudad de los niños es un libro escrito por el pedagogo italiano Francesco Tonucci, publicado en 1996, en el cual presenta una propuesta innovadora sobre la manera en que las ciudades deberían ser diseñadas para mejorar la calidad de vida de los niños y, por ende, de toda la sociedad. Tonucci critica las ciudades modernas, que considera han sido creadas sin tomar en cuenta las necesidades de los niños, generando un entorno urbano que no les es accesible ni seguro. El autor defiende una transformación radical de estos espacios, adaptándolos a las necesidades de los más pequeños para que puedan participar activamente en la vida urbana.

Entre las principales propuestas de Tonucci se destaca la recuperación del espacio público, que implica la creación de ciudades accesibles y seguras para los niños. Esto incluye la remodelación de las calles, la creación de parques y la priorización del transporte no motorizado, como caminar y andar en bicicleta. Además, el autor propone que los niños tengan un papel activo en la toma de decisiones sobre la planificación de las ciudades, lo que no solo les permitiría tener voz en el diseño de su entorno, sino también fomentar un sentido de pertenencia y responsabilidad en la sociedad.

Tonucci también subraya la importancia de la educación al aire libre, proponiendo que los niños tengan acceso a espacios donde puedan desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y físicas a través del juego y la exploración. De esta manera, se busca una mayor interacción con el entorno y la posibilidad de un aprendizaje más significativo. El autor, además, aboga por la creación de ciudades más humanas, inclusivas, amigables y menos contaminadas, donde se propicie una convivencia armónica entre diferentes grupos sociales, especialmente entre adultos y niños.

El concepto central de *La ciudad de los niños* es la idea de que los entornos urbanos deben ser rediseñados desde una visión más humana, en la que la participación, la inclusión y el respeto por las necesidades de los niños sean aspectos fundamentales. La propuesta de Tonucci ha influido en la educación y en la planificación urbana a nivel mundial, inspirando a diversas ciudades a repensar cómo organizar los espacios urbanos para mejorar el bienestar y el desarrollo integral de los niños (Tonucci, 1996).

2.1.2. Historia de ludificación

La ludificación, también denominada gamificación, es decir el uso de elementos y de los procedimientos de juego aplicado en contextos varios, aparece en la última década como una estrategia posible para lograr una alfabetización adecuada, frente a fenómenos como la desinformación, es decir, todas aquellas formas de información inexacta o engañosa, promovida con la finalidad de causar una serie de efectos y daños en el público, en la mayoría de veces en aras de estafar o con fines de lucro (Arréguez, 2021).

En la década de 1990, Huizinga (2012), señalaba que el juego es una actividad voluntaria, que la gente viene practicando a lo largo de su vida, con diferentes motivaciones, pero con un objetivo concreto, ya sea para diversión o como herramienta de formación para determinados comportamientos y forjar los valores compartidos dentro de una sociedad. Para este autor, desde

la antropología, todo juego significa algo, y solamente la trama significa de cada cultura puede dar cuenta de su interpretación final. De esta manera, se puede establecer que independientemente de su génesis, el juego es un fenómeno esencialmente cultural (Arréquez, 2021).

Entonces, se ha establecido que el juego ha estado presente siempre en la sociedad humana, debido a que se relaciona intrínsecamente con la cultura, la misma que ha acompañado al ser humano desde los albores de su surgimiento como especie.

Posterior a esta etapa, los elementos del juego han sido implementados para su aplicación en diferentes contextos, tal es así que en la década de 1960, se han empezado a usar estas actividades con la finalidad de reforzar el vocabulario de los estudiantes, en décadas posteriores los juegos se han implementado paulatinamente en países de habla hispana, específicamente en las lecciones de inglés, a manera de recompensa, sin embargo, su uso era aún poco difundido (Borrás, 2022).

La ludificación, forma parte del enfoque humanista de la enseñanza del inglés, a partir de la década de 1970, surge este método a partir de la corriente humanista, cabe mencionar los esfuerzos de Lozano V, a partir del su gesto. En Cuba, en la década de 1980, se realizaron intentos para aplicar esta metodología, sin embargo, se fue abandonando paulatinamente debido a que no encontró suficiente adeptos, sin embargo, es de interés recalcar que actualmente la Universidad de Ciego de Ávila, viene realizando investigaciones alrededor de este método (Bueno y Martínez, 2002).

Paralela a esta etapa, señalan Bueno y Martínez (2002), aparece en Gran Bretaña el enfoque comunicativo de la enseñanza del inglés, como una solución alternativa y heterodoxa a otros enfoques tradicionalistas de enseñanza, sobre todo orientado a estudiantes de los que países

colonialistas denominan “países subdesarrollados”, donde el uso de idioma inglés era bastante insuficiente. Los estudiantes de estos países, incluido el Perú, se mostraban con una motivación alta para el aprendizaje de este idioma extranjero, de manera que este escenario era el propicio para probar la aplicación de este enfoque, que sostenía que el lenguaje se enseña a partir de cómo se usa y no por su forma.

Con el enfoque comunicativo, aparecen esfuerzos relacionados a la ludificación de la enseñanza, por ejemplo, actividades en parejas, los juegos, el trabajo con materiales auténticos y la realización de simulaciones. Todo esto, puso en contacto al estudiante con el inglés real, el que se hablaba en países de habla anglosajona y se usó extensivo este enfoque en centros de educación de diversas partes del mundo (Bueno y Martínez, 2002).

Con el auge de las tecnologías de la información y comunicación, se ha experimentado una mayor velocidad en la integración de los avances a nivel tecnológico y comunicacionales en sus diferentes ámbitos. En este siglo, la enseñanza de la ludificación haciendo uso de tecnología ha sido estudiando insistentemente, de manera que se han ido implementando la ludificación en contextos educativos tanto de enseñanza básica como de enseñanza superior y, actualmente, es uno de los métodos más innovadores de aprendizaje (Calvo et al., 2021).

Las aplicaciones móviles gamificadas han proliferado en la enseñanza del inglés, De esta manera, estas aplicaciones ofrecen lecciones, ejercicios y una serie de juegos interactivos que se adaptan al proceso del estudiante, esto aunado a las características de su generación, los hace sentir mucho más motivados a superarse en cuestiones de su aprendizaje (Calvo et al., 2021).

2.1.3. Ludificación

La ludificación es una estrategia que utiliza mecanismos, dinámicas y elementos provenientes de juegos con el objetivo de motivar conductas deseadas en los estudiantes y fomentar su participación en el aula (Orozco y Pineda, 2018). Asimismo, Di Peco (2018), señala

que este enfoque educativo tiene como finalidad mejorar el rendimiento académico mediante el uso de juegos, incentivos, colaboraciones y competencias.

Llorens-Largo et al. (2016) definen la ludificación como una estrategia y método de enseñanza-aprendizaje para crear una experiencia única y motivadora en un entorno tradicional sin elementos de juego. Esta metodología busca lograr una relación sana con los usuarios para impulsar cambios de comportamiento o transmitir un mensaje.

En tanto, Muñoz et al. (2019) explican que la ludificación se refiere a las dinámicas de juego aplicadas en contextos no lúdicos, que buscan motivar a los estudiantes y conseguir respuestas cercanas a las metas deseadas. Es una estrategia innovadora en la enseñanza que ofrece mejoras en la motivación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes.

Por último, Pineda y Orozco (2018), indican que, en su mayoría, los autores anteriores sostienen que el objetivo de todo juego debería ser influir tanto en lo psicológico como en lo social, lo que se logra mediante el uso de ludificación como estrategia educativa.

2.1.3.1. Principios de la aplicación de la ludificación

Los principios de la aplicación de la ludificación fueron establecido por Groh (2012), quien señala propuestas previas y realiza una formulación de tres principios importantes, los cuales se mencionan a continuación:

- a. Relación:** este principio se relaciona al requerimiento universal de la interacción entre individuos, este principio se fundamenta en tres puntos, el primero se encuentra asociado a los objetivos y metas, luego, el hecho de conectarse y mantener la interacción con una comunidad y, finalmente, crear una historia significativa (Groh, 2012).

- b. Competencia:** este principio esta referido a la importancia del confrontamiento adecuado con otro par, de forma que pueda presentarse resultados interesantes, a partir de la articulación entre objetivos y reglas definidas con anterioridad de manera puntual (Groh, 2012).
- c. Autonomía:** este principio se asocia al hecho de participar en las actividades lúdicas de manera voluntaria. En este punto, se debe considerar el peligro de generar algunas recompensas que pueden hacer que se pierdan autonomía (Groh, 2012).

2.1.3.2. Ventajas de la ludificación

La enseñanza se encuentra en la actualidad atravesando una serie de desafíos relacionados a las prácticas en pedagogía, por ello es necesario que estas mismas respondan a nuevas necesidades y características de una sociedad en constante dinamicidad (Perdomo y Rojas, 2019).

Una de las grandes innovaciones en la enseñanza y que ha significado enormes ventajas para la situación de aprendizaje de los estudiantes de diversas partes del mundo, es la gradual implementación de las TIC, las mismas que promueven estrategias mucho más adecuadas, pertinentes y eficaces. Además, la emergencia de las tecnologías, ha podido ser articuladas a una serie de estrategias como la ludificación, de manera que a partir de su complementación mutua se ha alcanzado una variedad de ventajas (Perdomo y Rojas, 2019).

De esta manera, López (2013) presenta una esquematización de las ventajas de las estrategias de ludificación, dividida en las ventajas para estudiantes, profesores y al proceso de aprendizaje.

En primer lugar, los estudiantes tienen la ventaja de una reducción del tiempo de aprendizaje, debido al factor de la motivación, así mismo, se posee una gran variedad de recursos, los mismos que son de fácil acceso; por otro lado, se debe mencionar la personalización específica de la enseñanza, aunada a la flexibilidad, representan una de las mayores ventajas de la ludificación de la enseñanza (Perdomo y Rojas, 2019)

Por su parte, la ventaja para los docentes está en una disponibilidad de recursos educativos para la enseñanza, los mismos que no requieren de una especialización para su implementación, por otro lado, gracias a la ludificación, se genera un mayor contacto con los estudiantes. Paralelo a todo ello, los docentes tienen la posibilidad de facilitar su proceso de evaluación de los estudiantes (Perdomo y Rojas, 2019).

Para el proceso de aprendizaje, se posee la ventaja del interés y motivación, este aspecto se presenta en ambas partes, tanto en los docentes como en los estudiantes. Así mismo, durante las actividades lúdicas se presenta una interacción continua de acciones con una importante significancia académica, así mismo, estas actividades fomentan la imaginación y fortalecen el aprendizaje colaborativo y el diálogo entre profesores y estudiantes (Perdomo y Rojas, 2019).

2.1.3.3. Mecánicas generales

Algunas mecánicas generales usadas para generar un ambiente con una carga de ludificación son los siguientes:

- a. Puntos:** estos se pueden usar a manera de recompensa para los usuarios, los cuales los pueden obtener en múltiples dimensiones y a partir de diferentes acciones o conductas (Perdomo y Rojas, 2019).

- b. Niveles:** es un sistema a partir del cual se logra recompensar a los jugadores a partir de cierta acumulación de puntos. En estos se involucran características importantes o personajes innovadores, conforme el jugador avanza (Perdomo y Rojas, 2019).
- c. Desafíos y medallas:** estos trabajan otorgando desafíos y misiones a los participantes, de manera que estos puedan realizar acciones que posteriormente serán recompensados (Perdomo y Rojas, 2019).
- d. Clasificación o ranking:** a partir de este mecanismo, se muestra el progreso de cada usuario comparado con los demás usuarios, lo que genera cierta competencia entre ellos (Perdomo y Rojas, 2019).

2.1.4. Dimensiones de la variable ludificación

2.1.4.1. Juegos teatrales

Según López (2017), los juegos teatrales son actividades en las que se representan diversos roles en una misma situación y de acuerdo a reglas establecidas. El denominado "juego teatral" conecta de forma directa con la esencia infantil, tiene mucha importancia en el desarrollo integral de la infancia. Los niños aprenden nuevas cosas mediante el juego, de igual manera, aprenden sobre el respeto por las normas de convivencia y la vida adulta. Los juegos teatrales generan creatividad y aportan al desarrollo de la expresión corporal (García, 2015).

Cáceres et al. (2018), sostienen que los juegos teatrales son una forma de gamificación que se aplica al ámbito educativo, cultural y social, donde se utilizan actividades dramáticas para desarrollar habilidades comunicativas, creativas y emocionales.

Un ejemplo de juego teatral es el de las improvisaciones, donde los participantes deben crear una escena a partir de un estímulo (una palabra, una imagen, un sonido, etc.) y seguir unas

reglas básicas (aceptar las propuestas, no bloquear, escuchar, etc.). Este juego estimula la imaginación, la expresión corporal y verbal, la cooperación y la confianza.

Otro ejemplo de juego teatral es el de los roles, donde los participantes asumen un personaje y se relacionan con otros según su identidad ficticia. Este juego favorece la empatía, la perspectiva, el diálogo y la resolución de conflictos.

Los juegos teatrales son una herramienta pedagógica muy eficaz para trabajar diversos contenidos curriculares, como la lengua, la literatura, la historia, la geografía, las ciencias sociales, etc. Además, contribuyen a mejorar el clima de aula, la convivencia y el autoconocimiento.

2.1.4.2. Juegos musicales

Los juegos musicales son una herramienta didáctica muy útil para el aprendizaje del inglés, ya que permiten trabajar diferentes aspectos lingüísticos y culturales de forma lúdica y motivadora (Barrera y Morales, 2023). Algunos de los beneficios de los juegos musicales son:

- Favorecen la memoria auditiva y visual, al asociar sonidos, ritmos, imágenes y palabras.
- Estimulan la pronunciación, la entonación y la fluidez, al imitar los sonidos y las frases de las canciones.
- Amplían el vocabulario y las estructuras gramaticales, al exponer a los alumnos a un lenguaje auténtico y variado.
- Desarrollan la comprensión oral, al escuchar las canciones y realizar actividades de comprensión.
- Fomentan la expresión oral y escrita, al crear o completar letras de canciones, o al hablar sobre los temas de las mismas.

- Refuerzan la cultura y los valores, al conocer diferentes géneros musicales, artistas y tradiciones de los países de habla inglesa.
- Potencian la creatividad, la cooperación y la diversión, al participar en juegos musicales individuales o grupales.

Existen diferentes tipos de juegos musicales que se pueden adaptar al nivel, los objetivos y los intereses de los alumnos (Perez y Reverte, 2019). Algunos ejemplos son:

- **Karaoke:** consiste en cantar una canción siguiendo la letra que aparece en una pantalla. Se puede hacer individualmente o en grupos, y se puede elegir el nivel de dificultad de las canciones. Es una actividad que mejora la pronunciación, la entonación y la fluidez, además de aumentar la confianza y la autoestima de los alumnos.
- **Adivina la canción:** consiste en reproducir un fragmento de una canción y pedir a los alumnos que adivinen el título, el artista o alguna palabra que aparezca en la letra. Se puede hacer por equipos o individualmente, y se puede variar el nivel de dificultad según el tiempo o el volumen del fragmento. Es una actividad que estimula la memoria auditiva y la comprensión oral, además de ampliar el vocabulario y las estructuras gramaticales.
- **Rellena el hueco:** consiste en proporcionar a los alumnos una letra de una canción con algunas palabras omitidas, y pedirles que las completen escuchando la canción. Se puede hacer por escrito o de forma oral, y se puede ajustar el nivel de dificultad según el número o el tipo de palabras que se omitan. Es una actividad que refuerza la comprensión oral y la expresión escrita u oral, además de desarrollar la atención y la concentración.

- **Crea tu propia canción:** consiste en invitar a los alumnos a crear su propia letra de una canción, usando una melodía conocida o inventada. Se puede hacer individualmente o en grupos, y se puede dar libertad o pautas para el contenido de la letra. Es una actividad que fomenta la expresión escrita y oral, además de potenciar la creatividad, la cooperación y la diversión (Pérez, 2016).

2.1.4.3. Juegos tecnológicos

Los juegos tecnológicos son aquellos que utilizan la tecnología para entretener y educar a los niños. Una de las principales ventajas de estos juegos educativos es la promoción de la capacidad intelectual y la práctica del conocimiento. También es la forma más fácil de aprender y recordar algo de una manera divertida. Es común que los juegos tecnológicos tengan un gran impacto en los niños, esto se debe a que los niños necesitan adquirir conocimientos y habilidades que a veces son difíciles de alcanzar, pero los juegos tecnológicos hacen un gran aporte para adquirir estas habilidades (S. Herrera, 2015).

Los juegos tecnológicos son una herramienta didáctica que puede facilitar el aprendizaje del inglés de forma lúdica y motivadora. Estos juegos pueden incluir actividades interactivas, multimedia, simulaciones, realidad aumentada, realidad virtual, entre otras, que permiten al estudiante practicar las habilidades lingüísticas de forma autónoma y personalizada.

Los juegos tecnológicos pueden integrarse en el currículo de inglés de diversas formas, según los objetivos, los contenidos, los niveles y las necesidades de los estudiantes. Algunas sugerencias para incorporar los juegos tecnológicos en el aprendizaje del inglés son:

- Utilizar los juegos como introducción o activación de un tema o una habilidad.
- Utilizar los juegos como práctica o refuerzo de un contenido o una destreza.
- Utilizar los juegos como evaluación o repaso de un aprendizaje o un progreso.

- Utilizar los juegos como ampliación o enriquecimiento de un conocimiento o una competencia.
- Utilizar los juegos como recurso lúdico o recreativo para fomentar el gusto por el inglés.

Los juegos tecnológicos son una oportunidad para innovar y diversificar la enseñanza y el aprendizaje del inglés, aprovechando las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías. Los juegos tecnológicos pueden contribuir a mejorar el rendimiento académico, el desarrollo integral y la satisfacción de los estudiantes de inglés.

2.1.4.4. Juegos neuro didácticos

En su obra *Jugando desde neurociencias: pequeños*, Gamboa de Vitelleschi, (2019) aborda la importancia del juego en el desarrollo infantil desde una perspectiva neurodidáctica. Según la autora, los niños, a través del juego, no solo se divierten, sino que construyen conocimientos fundamentales que facilitan su aprendizaje. Los juegos, más que ser simples actividades recreativas, son herramientas cognitivas que estimulan el desarrollo cerebral, promoviendo habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, y la cooperación social.

Gamboa de Vitelleschi (2019) sostiene que los juegos, diseñados de acuerdo con principios neurocientíficos, favorecen la activación de diferentes áreas cerebrales que están directamente relacionadas con la memoria, la atención y las habilidades motoras. En este sentido, los juegos en la infancia no solo tienen un valor lúdico, sino que son instrumentos pedagógicos que impulsan el aprendizaje significativo, al permitir que los niños experimenten y exploren conceptos de forma activa y divertida. La autora resalta que los juegos bien estructurados,

basados en principios de la neurodidáctica, potencian la plasticidad cerebral, lo que facilita el aprendizaje y la integración de nuevos conocimientos.

Este enfoque resalta cómo, a través de la interacción con su entorno y la estimulación sensorial a través de los juegos, los niños desarrollan capacidades cognitivas y emocionales que son esenciales para su desarrollo integral. Por lo tanto, el juego, al ser entendido desde una perspectiva neurocientífica, se convierte en una herramienta poderosa en el proceso educativo (Gamboa de Vitelleschi, 2019).

2.1.5. Teorías de aprendizaje

Las cuales definen como es que cada individuo o en caso del presente estudio, la manera en que ocurre intenta crear una descripción de lo que se aprende de cada estudiante y los factores involucrados en su adquisición, es decir, los procesos involucrados en la adquisición (Schunk, 2012).

Según Nieto y Salazar (2019), las teorías de aprendizaje comprenden un conjunto de principios y conceptos que explican cómo los seres humanos adquieren conocimientos, habilidades y actitudes. Diversos enfoques teóricos destacan distintos aspectos del aprendizaje, como el rol del individuo, el contexto, la motivación, la interacción, la memoria y el pensamiento. Entre las teorías de aprendizaje más influyentes se encuentran:

- a) **El conductismo:** se basa en la idea de que el aprendizaje es el resultado de la asociación entre estímulos y respuestas, y que se puede modificar mediante el refuerzo o el castigo. El conductismo se centra en la observación y medición de las conductas observables, sin tener en cuenta los procesos mentales internos. Algunos representantes de esta corriente son Pavlov, Skinner y Thorndike.
- b) **El cognitivismo:** se fundamenta en la idea de que el aprendizaje es el resultado de la elaboración activa y significativa de la información por parte del sujeto, que construye su

propio conocimiento a partir de sus esquemas mentales previos y de la interacción con el medio. El cognitivismo se interesa por los procesos mentales implicados en el aprendizaje, como la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, la solución de problemas, etc. Algunos representantes de esta corriente son Piaget, Bruner y Ausubel.

- c) **El constructivismo:** se sustenta en la idea de que el aprendizaje es el resultado de la construcción social e individual del conocimiento, que se realiza mediante la participación activa del sujeto en situaciones auténticas y significativas, donde puede negociar y compartir sus puntos de vista con otros. El constructivismo se enfoca en el papel del contexto, la cultura, el lenguaje y la interacción social en el aprendizaje.

Algunos representantes de esta corriente son Vygotsky, Dewey y Freire.

- d) **El conectivismo:** se apoya en la idea de que el aprendizaje es el resultado de la conexión entre nodos de información distribuidos en redes, que se actualizan constantemente gracias al uso de las tecnologías digitales. El conectivismo se ocupa de las nuevas formas de aprender en la sociedad del conocimiento, donde el sujeto debe ser capaz de acceder, filtrar, evaluar y crear información relevante para sus necesidades. Algunos representantes de esta corriente son Siemens y Downes.

2.1.5.1. Teoría basada en proyectos (PBL)

La teoría basada en proyectos (PBL) es un enfoque pedagógico que propone que los estudiantes aprendan a través de la realización de proyectos significativos y auténticos, que les permitan desarrollar competencias, habilidades y actitudes para la vida (Botella & Ramos, 2019).

Los fundamentos de la teoría PBL se basan en el constructivismo, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado. El constructivismo sostiene que el conocimiento se construye a partir de la experiencia y la interacción con el entorno, y que el aprendizaje es un

proceso activo, reflexivo y social (Mantilla et al., 2020). El aprendizaje colaborativo implica que los estudiantes trabajen en equipo, compartan ideas, se apoyen mutuamente y se retroalimenten. El aprendizaje situado plantea que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza en contextos reales o auténticos, que conectan con los intereses y necesidades de los estudiantes (Orellana, 2020).

Las características de la teoría PBL son las siguientes:

- Los proyectos son el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, y no una actividad complementaria o final.
- Los proyectos son diseñados por los estudiantes con la orientación del docente, y no impuestos por el currículo o el profesor.
- Los proyectos son multidisciplinarios, integrando contenidos y competencias de diversas áreas del conocimiento.
- Los proyectos son complejos, desafiantes y relevantes para los estudiantes, y responden a una pregunta o problema real o simulado.
- Los proyectos implican un proceso de investigación, planificación, ejecución y evaluación, que requiere de la aplicación de conocimientos previos y la búsqueda de información nueva.
- Los proyectos culminan con un producto o resultado final, que es presentado y compartido con una audiencia auténtica.

Los beneficios de la teoría PBL son numerosos, tanto para los estudiantes como para los docentes (Botella y Ramos, 2019). Entre ellos, se pueden mencionar:

- Los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, creativo y sistémico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el razonamiento lógico.
- Los estudiantes desarrollan habilidades socioemocionales como la comunicación, la colaboración, la responsabilidad, la autonomía, la autoestima y la motivación.
- Los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas como la reflexión, la autoevaluación y la regulación del aprendizaje.
- Los estudiantes adquieren conocimientos significativos y profundos sobre los temas que investigan, y los transfieren a otras situaciones.
- Los estudiantes se involucran activamente en su propio proceso de aprendizaje, y lo perciben como algo útil y divertido.
- Los docentes asumen un rol de facilitadores, guías y mediadores del aprendizaje, y no de transmisores de información.
- Los docentes diversifican sus estrategias didácticas, adaptándose a las necesidades e intereses de sus estudiantes.
- Los docentes fomentan un clima de aula participativo, cooperativo y respetuoso.

Los desafíos de la teoría PBL también son importantes, y requieren de una adecuada planificación, gestión y evaluación. Entre ellos, se pueden señalar:

- Los proyectos demandan más tiempo, recursos y esfuerzo que las actividades tradicionales, tanto para los estudiantes como para los docentes.

- Los proyectos pueden generar dificultades para cubrir todos los contenidos curriculares o para cumplir con los estándares de evaluación externa.
- Los proyectos pueden generar conflictos o desacuerdos entre los miembros del equipo o entre el equipo y el docente.
- Los proyectos pueden generar ansiedad o frustración en los estudiantes o en los docentes por la falta de claridad, orientación o *feedback*.

La teoría basada en proyectos (PBL) es un enfoque pedagógico innovador y efectivo para promover el aprendizaje integral de los estudiantes. Sin embargo, su implementación requiere de una transformación profunda del sistema educativo, del rol del docente y del estudiante, y de la cultura escolar (Botella & Ramos, 2019).

2.1.5.2. Teoría basada en tareas (TBL)

La teoría basada en tareas (TBL) es un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas que se centra en el uso de la lengua para realizar tareas comunicativas auténticas y significativas. Según esta teoría, las tareas son actividades que requieren que los estudiantes usen la lengua para lograr un objetivo concreto, como planificar un viaje, resolver un problema o compartir una experiencia (Marín, 2019).

Esta teoría se basa en los principios del enfoque comunicativo y el aprendizaje por descubrimiento. El enfoque comunicativo sostiene que la lengua se aprende mejor cuando se usa para comunicarse en situaciones reales, y no solo para practicar estructuras gramaticales o vocabulario (G. Reyes et al., 2020). El aprendizaje por descubrimiento implica que los estudiantes descubran las reglas y los patrones de la lengua a través de la exposición y la reflexión, y no solo mediante la explicación del profesor.

Se organiza en tres fases: pre-tarea, tarea y post-tarea. En la fase de pre-tarea, el profesor introduce el tema y el objetivo de la tarea, activa el conocimiento previo de los estudiantes y les proporciona el vocabulario o las expresiones necesarias para realizar la tarea. En la fase de tarea, los estudiantes realizan la tarea en parejas o grupos pequeños, usando la lengua de forma natural y espontánea (D. Ruiz & Vinejara, 2020). El profesor actúa como monitor y facilitador, pero no interviene ni corrige a los estudiantes. En la fase de post-tarea, los estudiantes presentan sus resultados o productos de la tarea al resto de la clase, el profesor proporciona retroalimentación sobre el contenido y la forma de la lengua, y los estudiantes reflexionan sobre lo que han aprendido y cómo pueden mejorar.

La TBL tiene varias ventajas para el aprendizaje de lenguas. Entre ellas, se pueden mencionar las siguientes:

- Motiva a los estudiantes al ofrecerles tareas interesantes, relevantes y desafiantes, que les permiten usar la lengua para fines reales y personales.
- Fomenta el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir), así como de las competencias pragmática, intercultural y estratégica.
- Facilita la adquisición de la lengua al proporcionar a los estudiantes una exposición rica y variada a la lengua en uso, así como oportunidades para producir y negociar el significado.
- Respeta los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, al permitirles trabajar a su propio nivel, elegir los recursos que necesitan y asumir un papel activo en su aprendizaje.

2.1.5.3. Teoría presentación, prácticas y producción (PPP)

La teoría de la presentación, práctica y producción (PPP) es un método de enseñanza de idiomas que se basa en tres fases: presentar el contenido lingüístico, practicar el uso de ese contenido y producir textos o discursos con ese contenido (Gonzalez, 2019).

La fase de presentación consiste en introducir el contenido lingüístico que se quiere enseñar, ya sea una estructura gramatical, un vocabulario, una función comunicativa o una habilidad. El objetivo es que los estudiantes se familiaricen con el contenido y comprendan su forma, significado y uso (Rebolledo, 2022). El profesor puede usar diferentes técnicas para presentar el contenido, como explicaciones, ejemplos, demostraciones, imágenes o audios. El profesor también debe verificar la comprensión de los estudiantes mediante preguntas, ejercicios o actividades.

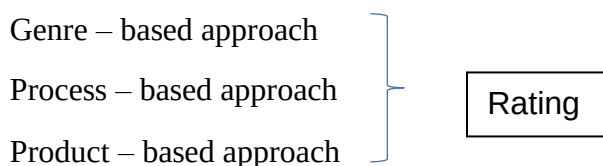
La fase de práctica consiste en proporcionar a los estudiantes oportunidades para usar el contenido lingüístico de forma controlada y guiada. El objetivo es que los estudiantes consoliden el contenido y lo interioricen mediante la repetición y la memorización. El profesor puede usar diferentes técnicas para practicar el contenido, como ejercicios de rellenar huecos, emparejar, ordenar, transformar o completar. El profesor también debe dar retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño y corregir sus errores.

La fase de producción consiste en animar a los estudiantes a usar el contenido lingüístico de forma libre y creativa. El objetivo es que los estudiantes comuniquen sus ideas y opiniones con el contenido y lo integren en su competencia comunicativa. El profesor puede usar diferentes técnicas para fomentar la producción, como actividades de hablar, escribir, escuchar o leer. El profesor también debe evaluar el resultado de los estudiantes y destacar sus logros y áreas de mejora.

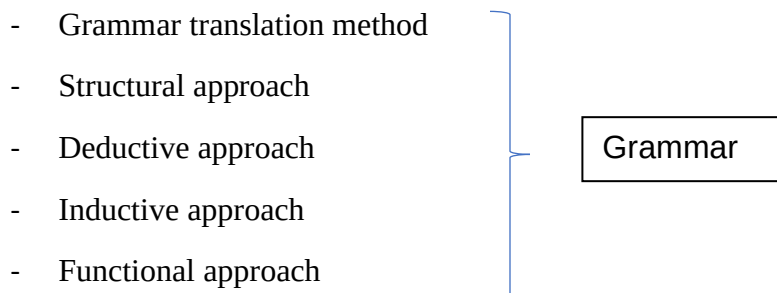
La teoría PPP tiene varias ventajas como método de enseñanza de idiomas. Por un lado, permite una secuencia lógica y coherente de las actividades, siguiendo un orden de dificultad creciente. Por otro lado, favorece un aprendizaje significativo y contextualizado del contenido lingüístico, al relacionarlo con situaciones reales o simuladas. Además, facilita la motivación y la participación de los estudiantes, al ofrecerles variedad de recursos y tareas (Carrillo et al., 2021).

Sin embargo, la teoría PPP también tiene algunas desventajas o limitaciones. Por un lado, puede resultar demasiado rígida o lineal, al no adaptarse a las necesidades o intereses de los estudiantes en cada momento. Por otro lado, puede fomentar una visión fragmentada o atomizada del idioma, al centrarse en contenidos aislados o discretos. Asimismo, puede generar una dependencia excesiva del profesor, al otorgarle un papel predominante o autoritario (M. Rodríguez et al., 2019).

La teoría PPP se puede relacionar con otros enfoques didácticos que se han desarrollado a lo largo de la historia de la enseñanza de lenguas. Por ejemplo, el enfoque basado en el género (genre-based approach) se centra en el análisis y la producción de textos de diferentes géneros (narrativo, descriptivo, argumentativo, etc.) según el propósito comunicativo y el contexto. El enfoque basado en el proceso (process-based approach) se enfoca en el desarrollo de las habilidades lingüísticas a través de actividades que implican planificar, redactar, revisar y editar los textos. El enfoque basado en el producto (*product-based approach*) se orienta al resultado final de la producción escrita u oral, evaluando la corrección y la adecuación del texto según unos criterios preestablecidos.



Estos enfoques didácticos se pueden contrastar con otros métodos más tradicionales que se han utilizado para enseñar lenguas. Por ejemplo, el método de traducción gramatical (*grammar translation method*) consiste en traducir textos del idioma extranjero al idioma materno o viceversa, enfatizando el conocimiento de las reglas gramaticales y el vocabulario. El enfoque estructural (*structural approach*) se basa en la repetición y la memorización de estructuras lingüísticas mediante ejercicios mecánicos y orales. El enfoque deductivo (*deductive approach*) parte de la presentación explícita de las reglas gramaticales para que los alumnos las apliquen a ejemplos concretos. El enfoque inductivo (*inductive approach*) parte de la exposición a muestras de lengua para que los alumnos infieran las reglas gramaticales por sí mismos. El enfoque funcional (*functional approach*) se centra en el uso de la lengua para realizar funciones comunicativas específicas, como pedir información, expresar opiniones, dar instrucciones, etc.



En conclusión, la teoría PPP es un método de enseñanza de idiomas que tiene sus puntos fuertes y débiles. Su aplicación dependerá del contexto, del objetivo y del nivel de los estudiantes. El profesor deberá usar su criterio profesional para seleccionar el contenido lingüístico más adecuado, diseñar las actividades más apropiadas y combinar la teoría PPP con otros métodos o enfoques complementarios.

2.1.5.4. Adquisición de una segunda lengua

El desarrollo de una segunda lengua es un proceso complejo que implica diversos factores cognitivos, afectivos y sociales.

“Un aspecto teórico importante es la distinción entre adquisición y aprendizaje de una segunda lengua. Según Krashen (1982), la adquisición se refiere al proceso natural e inconsciente de asimilar una lengua mediante la exposición y la interacción con hablantes nativos o competentes, mientras que el aprendizaje se refiere al proceso formal y consciente de estudiar una lengua mediante la instrucción y la corrección de errores (Rueda y Wilburn, 2012). Krashen propone que la adquisición es más efectiva que el aprendizaje para desarrollar la competencia comunicativa en una segunda lengua, ya que permite al aprendiz acceder al input comprensible, es decir, al lenguaje que está ligeramente por encima de su nivel actual.

Otro aspecto teórico relevante es la hipótesis del período crítico, que sostiene que existe un período óptimo para adquirir una segunda lengua, generalmente situado en la infancia o la adolescencia (Escanilla, 2020). Después de este período, el aprendiz tendría más dificultades para alcanzar un nivel nativo o cercano al nativo en una segunda lengua, debido a los cambios fisiológicos y psicológicos que ocurren en el cerebro con la edad. “Sin embargo, esta hipótesis ha sido cuestionada por diversos estudios que muestran que existen otros factores que influyen en el éxito de la adquisición de una segunda lengua, como la motivación, la actitud, el estilo de aprendizaje, las estrategias de aprendizaje, el contexto sociocultural y el tipo de input (Alonso, 2019).”

En cuanto a los aspectos prácticos, se pueden mencionar algunas estrategias para favorecer el desarrollo de una segunda lengua. Una de ellas es la inmersión lingüística, que consiste en exponer al aprendiz a un entorno donde se habla exclusivamente o

predominantemente la segunda lengua, ya sea en un país extranjero o en un programa educativo específico (Ayala et al., 2019). Esta estrategia permite al aprendiz tener un contacto directo y constante con la segunda lengua, lo que facilita su adquisición y su uso en situaciones reales.

Otra estrategia es el uso de recursos multimedia, como películas, series, canciones, podcasts, videojuegos o aplicaciones móviles, que ofrecen al aprendiz una variedad de input auténtico y motivador en la segunda lengua. Estos recursos permiten al aprendiz familiarizarse con los aspectos fonéticos, gramaticales, léxicos y pragmáticos de la segunda lengua, así como con las diferentes variedades y registros lingüísticos. “Además, estos recursos pueden favorecer el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita.”

“Una tercera estrategia es la interacción con hablantes nativos o competentes de la segunda lengua, ya sea de forma presencial o virtual (Tomayo, 2019).” Esta estrategia permite al aprendiz practicar y mejorar su competencia comunicativa en la segunda lengua, así como recibir feedback y corrección de sus errores. Además, esta estrategia puede contribuir al desarrollo de la conciencia intercultural y al enriquecimiento personal del aprendiz.

El desarrollo de una segunda lengua es un proceso dinámico y multifactorial que requiere de un enfoque integral y flexible. El aprendiz debe aprovechar las oportunidades y los recursos disponibles para exponerse e interactuar con la segunda lengua, así como adoptar una actitud positiva y activa hacia su aprendizaje.

2.1.5.5. Proceso de aprendizaje del idioma inglés

Este es un proceso que se da en la educación regular, y los dos factores más importantes son el docente y el alumno. En este proceso, uno depende del otro y, a menos que uno cumpla su

función, el aprendizaje de un idioma que no sea el materno del estudiante no producirá los resultados deseados (Beltrán, 2017).

2.1.6. Inglés

El idioma inglés se expandió a través de la globalización. Cada vez más, personas están aprendiendo a hablar el idioma, y confían en el idioma para encontrar trabajo o prosperar en él (Chávez-Zambano et al., 2017).

De igual forma, se afirma que el empleo de lenguas extranjeras ha pasado a ser un privilegio para otras actividades de producción, se puede decir que gracias a la globalización, este idioma es necesario a nivel mundial (Chávez-Zambano et al., 2017).

Por ello, se prioriza su aprendizaje desde el nivel elemental, hasta el nivel superior de educación superior, donde se pretende a potenciar sus conocimientos y cualidades en diversos aspectos de la audición, expresión e interpretación.

Y como menciona Beltrán (2017), el inglés es el lenguaje más grande utilizado en el mundo, mejora muchas instituciones educativas para los planes de estudio. “Cuando decimos inglés como idioma extranjero, nos referimos a aprender otro idioma que no es su idioma nativo o incluso el idioma que se usa en el entorno en el que viven y trabajan sus estudiantes. El proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un aula con interesantes actividades.”

Aunque este proceso se otorga a la mayoría de las áreas educativas, se ha visto que los estudiantes pueden desarrollar un incremento en el nivel de inglés. Es decir que con la capacitación el estudiante se encuentra en la posibilidad de incrementar su aprendizaje del idioma inglés

En la educación, hay otro tipo de actividades, lo que limita en algunos casos que el estudiante se encuentre finalmente en la capacidad de comunicarse con este idioma, porque se reduce la cantidad de tiempo en la categoría de idioma externo.

2.1.6.1. Ventajas de aprender inglés

Estas son algunas de las ventajas de dominar el inglés (Nur, 2021):

- 1) **Apoyar la educación en el extranjero:** al dominar el inglés, entonces las posibilidades de obtener la educación en el extranjero serán más espaciosas. El inglés es un requisito obligatorio, porque cuando se asiste a una escuela en un país extranjero, el idioma de instrucción es el inglés. Además, apoya la oportunidad de seguir un seminario internacional, carrera internacional, para estudiantes de intercambio.
- 2) **Mejorar la capacidad de uno mismo:** el inglés es una de las capacidades que se necesitan, especialmente los jóvenes que están por adentrarse en el mundo profesional. Porque hablar inglés con fluidez suele ser un requisito para buscar trabajo. Si alguien fuera capaz de dominar el idioma inglés desde que era estudiante, por supuesto que será fácil para mejorar, ampliar la creación de redes y mejorar la calidad de uno mismo.
- 3) **Gran oportunidad para conseguir un trabajo:** por supuesto, en esta era, encontrar trabajos adecuados no es fácil, pero si existe la capacidad de dominar dos idiomas, es una gran oportunidad para conseguir un trabajo.
- 4) **Listo para el turismo:** si se tiene interés en viajar al extranjero, al dominar el inglés, se puede socializar fácilmente con la comunidad que lo rodea. Por supuesto, cuando la recreación se vuelve tan fácil y divertida.
- 5) **Continuar a niveles de educación superior:** hablar inglés aquí es una de las cosas más importantes, porque por supuesto no se quiere estar solo en otro país o definitivamente necesitar un amigo.

6) Agregue información para los estudiantes: al dominar el inglés, el estudiante puede obtener conocimientos de una variedad de fuentes, incluyendo Internet, libros electrónicos, películas y varias otras fuentes. Sí, la perspicacia que no solo se obtiene navegando por internet o leyendo un libro. Puede también que obtenga información adicional al ver películas, escuchar un pódcast y mucho más. Entonces, tener las habilidades del idioma inglés puede hacer que una persona tenga la posibilidad de obtener una visión más amplia.

2.1.6.2. El significado de escuchar inglés

Para adquirir un idioma, los estudiantes se enfrentan a varios desafíos, ya que es posible no hablar continuamente el idioma. Asimismo, el aprendizaje de un idioma está asociado con cuatro habilidades que son leer, escribir, hablar y escuchar. Si bien todas las habilidades son importantes, la habilidad de escuchar generalmente se ve eclipsada por las otras tres y se convierte en la habilidad fundamental en la comunicación (Yu et al., 2019).

Por otro lado, la acción de escuchar se considera como una destreza que es activa, ya que al escuchar se activan diversos procesos mentales que le permite al individuo comprender; para ello el estudiante deberá poner énfasis para descifrar lo que está escuchando (Gallegos et al., 2020).

2.1.6.3. La facilidad de hablar inglés

El inglés se suele utilizar para la comunicación. Aprender a hablar inglés necesita más vocabulario, atrevido y tímido para transmitir declaraciones, y condición física, habilidades, tales como escuchar, vocabulario, pronunciación, gramática y estructura. Mientras que el factor externo viene del exterior como el entorno, eso es todo lo que se

debe dominar para poder hablar inglés bien y con claridad. Esos factores hacen que nuestra habla tartamudee y el destinatario no pueda entender, los estudiantes aún encuentran dificultades para hablar inglés y puede generar frustración. Pero, se torna fácil de hablarlo cuando factores internos como el interés, dedicación y empeño motivan a la persona a querer aprender, y cuando actores externos, como métodos más didácticos y poco tradicionales, como el uso de imágenes, videos, música, etc., aportan aún más a que el alumno desarrolle su habla inglesa de forma óptima.

2.1.6.4. El método de aprender inglés estructural

Las lecciones de inglés han entrado en los planes de estudios de todos los niveles de educación. Incluso hay escuelas que requieren que los estudiantes hablen inglés completo durante las actividades de enseñanza en la escuela. Sin duda, esto puede ser la base para que se pueda entender el inglés, que es común y se usa en las actividades diarias. Seguir el método de aprender inglés es efectivo (Lailatuzzakiya et al., 2019):

- Aprender palabras básicas en inglés primero
- A menudo escuchar canciones en inglés y escribir las letras.
- A menudo ver películas en inglés sin subtítulos
- A menudo leer literatura inglesa
- Leer atentamente el diccionario de inglés
- Aprender el significado de las palabras en inglés que no se entienda y memorizarlas
- Intentar escribir algo en inglés
- Aprender a hablar inglés en el espejo
- Hacerlo un hábito

- Seguir practicando en cualquier momento y en cualquier lugar
- Usar internet para practicar hablar inglés gratis
- Hacer amigo de personas que sean buenas para hablar inglés e intentar hablar entre ellos en inglés
- Hacer amigos a través de Internet con personas fuera del país de origen que hablen inglés con fluidez

2.1.7. El inglés como lengua extranjera en el currículo nacional

Según Moreno (2020), considera fundamental el aprendizaje del idioma inglés como competencia adicional en la etapa escolar peruana para así formar estudiantes competitivos frente a la sociedad y, al considerarse el inglés como una de las lenguas con mayor cantidad de hablantes, la demanda que esta representa ha ido en aumento, es a partir de ello que cada país ha ido planteando diversas políticas educativas que permitan su aprendizaje y correcto desarrollo.

El inglés es una lengua que se habla en todo el mundo y que tiene una gran importancia en el ámbito académico, profesional y cultural. Por ello, el currículo nacional en el Perú incluye el inglés como lengua extranjera desde el nivel inicial hasta el nivel secundario, con el objetivo de desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes en este idioma (López, 2019).

El currículo nacional establece que el inglés como lengua extranjera se enseña de manera integrada con las otras áreas del conocimiento, mediante un enfoque comunicativo e intercultural que promueve el uso del idioma en situaciones reales y significativas. Así, los estudiantes aprenden el inglés no solo como un sistema lingüístico, sino también como una herramienta para interactuar con personas de diferentes culturas y contextos.

El currículo nacional también define los estándares de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, que se basan en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Estos estándares describen lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer en

el inglés en cada grado y ciclo educativo, desde el nivel A1 hasta el nivel B2. Los estándares se organizan en cuatro competencias: comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita (Castañeda et al., 2022).

El currículo nacional propone una evaluación formativa y continua del inglés como lengua extranjera, que permite recoger evidencias del progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación oportuna y orientadora. La evaluación se realiza mediante instrumentos válidos y confiables, que se adaptan al nivel y a las necesidades de los estudiantes. La evaluación también tiene un carácter certificable, ya que los estudiantes pueden rendir exámenes internacionales que acrediten su nivel de dominio del inglés.

2.1.8. Dimensiones de la variable aprendizaje del idioma inglés

2.1.8.1. La comunicación oral

La comunicación oral es una forma de comunicación lingüística que se transmite a través de la palabra hablada o enunciada, gracias al funcionamiento de los órganos del tracto vocal, la información se recibe a través del oído y se decodifica o interpreta mediante procesos de comprensión de la información. Es una técnica que sirve para el intercambio de ideas, tiene una amplia gama de aplicaciones. La comunicación oral puede tener lugar a través de signos verbales y no verbales como gritos, silbidos, etc. La comunicación oral se considera el medio de comunicación más antiguo. (Ariza y Ariza, 2015).

2.1.8.2. La lectura

La lectura es la actividad en la que el lector interpreta y descifra las letras y los símbolos en oraciones y palabras visualmente significativas, y cuando los símbolos se descifran, se reproducen. Lectura es el término utilizado para referirse a la interacción en la que el significado codificado del autor en los estímulos visuales se traduce en significado en la mente del lector. La lectura consta de tres dimensiones: material de lectura fácil,

conocimiento del lector y actividad fisiológica e intelectual. La lectura hace posible interpretar y comprender materiales escritos, para después evaluarlos y usarlos para satisfacer nuestras necesidades (Del Valle, 2021).

2.1.8.3. La escritura

La escritura es un sistema a través del cual se representa gráficamente un idioma, esto se hace mediante letras trazadas o impresas en el soporte. La escritura se considera un medio humano-gráfico que almacena y transmite información. Las letras no solo establecen la comunicación, sino que han permitido la generación de diversos sistemas alfabéticos para almacenar y gestionar la información y el conocimiento. Se considera a la escritura como un medio para aprender o para darle sentido a la existencia, la expresión de la escritura tiene efectos en el pensamiento y sentimiento de quien lo emite (Bustamante, 2011).

2.2. Marco conceptual (palabras clave)

- **Tecnologías de la Información:** las TI son herramientas tecnológicas que ayuda al mejor desarrollo y la facilidad para poder encontrar información y como también para el mejor desempeño laboral y didáctico en el empleo del mismo (Cruz Pérez et al., 2018).
- **Juegos didácticos:** es una técnica de participación que para desarrollar con métodos de dirección en los estudiantes la disciplina, la conducta correcta (B.Herrera, 2017).
- **Rendimiento académico:** indica que es resultado de todo un proceso de aprendizaje el cual tiene como fruto el mejor desempeño en un ámbito social o laboral, por ende, una mejor producción y desempeño (Grasso, 2020).
- **Fatiga:** es el cansancio o molestia que ocasiona un esfuerzo más o menos prolongado u otras causas que provoca alteraciones físicas (Real Academia Española, 1997).

- **Aprendizaje justificativo:** es el procedimiento que por medio de una información nueva de forma no arbitraria y sustantiva se relaciona con la estructura cognitiva de la persona que aprende (M. Moreira, 1997).
- **Juego:** de acuerdo a Herrera (2017), es un ejercicio complementario para renovar los conocimientos o para conservar los aprendizajes y destrezas.
- **Lectura:** es la capacidad de una persona para descifrar o interpretar un texto (Nuñez y Sancho, 2014).
- **Dinámica:** es un conjunto de actividades instaladas en una organización o en la sociedad, con el fin de cumplir un orden rutinario perfecto y así poder lograr metas específicas orientadas al en el trabajo conjunto (Garzón, 2018).
- **Educación:** es la acción de adquirir conocimientos, saberes y aprender a discernir axiológicamente para poder emplearlos en un ámbito social y cultural con el fin de crear soluciones a situaciones exigidas en actividades de la vida diaria (Tourinán López, 2018).
- **Didáctica como técnica de aprendizaje:** el planteamiento didáctico es un sistema de aprendizaje muy importante, ya que tiene que ser moldeado de una manera científica para la mejor praxis, pero está estipulado que ningún método de enseñanza garantiza una óptima asimilación de lo plasmado, es bueno planificar el método didáctico para su mejor entendimiento (Casasola, 2020).
- **Globalización:** la globalización es un el proceso de la evolución humana, el cual se basa de la integración de las economías de distintos países para lograr un mejor desarrollo económico y financiero para el benéfico mutuo (Fanjul, 2021).

- **Disciplina:** es un estado permanente de responsabilidad y cuidado en cumplir ordenadamente los objetivos plasmados en la vida, siempre manteniendo fijo el objetivo al que se quiere llegar (Zhinin, 2018).
- **Videojuego:** según el diccionario de la RAE, indica que los videojuegos son aparatos tecnológicos que sirven con un fin de entretener al usuario y el ocio momentáneo, son aparatos que vinculados a un monitor proyectan hologramas basados en animaciones digitales de alta calidad visual (Crespo, 2019).
- **Docente:** es el profesional que a partir de conocimiento guía e incentiva la mejora de los estudiantes, promueven el conocimiento de una forma sintetizada para el mejor aprendizaje educativo (Colín Rivera, 2019). Asimismo, es la persona que inicia y que debe encargarse de los juegos didácticos, también de la persona que motiva y transmite a cada estudiante las ganas para disfrutar de la actividad (B. Herrera, 2017).

2.3. Antecedentes empíricos de la investigación

2.3.1. Antecedentes internacionales

- a) Como primer antecedente, se menciona a Ureta (2021), con el título: *“Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés”* para optar el título de Magíster en Educación, mención Educación y Creatividad. Tuvo el objetivo de realizar la práctica de la ramificación en el proceso de enseñanza del idioma inglés. La investigación fue de tipo exploratorio, tuvo un enfoque cuantitativo, deductivo, inductivo y sintético. Se utilizó el cuestionario con 11 ítems a 472 estudiantes para extraer información relevante. Se concluyó que los docentes deben aplicar a su pedagogía procesos creativos para impartir el idioma inglés, para que los estudiantes facilitan su aprendizaje, el juego ayuda a desarrollar capacidades y habilidades en los estudiantes.

- b) El siguiente antecedente pertenece a Sánchez (2021), titulado: *“Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación”* con la finalidad de lograr el título de Magíster de educación en gestión de aprendizaje. La finalidad del estudio fue proponer una nueva estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje para el idioma inglés, con el apoyo de la ludificación. El estudio fue cualitativo, con población de estudiantes en aprendizaje de inglés. Se encontró que se implementó videos, juegos y foros para el aprendizaje, destaco entre los recursos los paisajes visuales, la práctica de videos, breakouts, uso de murales. Se concluye que la propuesta es un medio para hacer frente a la tecnología y dejar atrás lo tradicional.
- c) Escorcia et al. (2022), denominado: *“Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés”* realizó optando al título de licenciado en Educación Básica. El objetivo fue desarrollar estrategias didácticas de gamificación idóneas para fortalecer en los estudiantes de primer grado sección A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico, para el aprendizaje del idioma inglés. El método seguido fue de tipo racionalista–deductivo. El enfoque es mixto o multi metodológico, tipo cuasi experimental, la población estudiada fueron 50 estudiantes. Se encontró que la estrategia de gamificación fue idónea para la población estudiada.
- d) En el estudio de Aguirre y Gómez (2021), con título: *“Trazando horizontes que motiven el aprendizaje del inglés con estrategias lúdicas, TIC y CLIL”*, con la finalidad de optar el título de Magíster en Educación. Cuyo objetivo fue analizar la relación existente entre las estrategias lúdicas que son utilizadas por las TIC, Adoptando CLIL, en los procesos de enseñanza para el idioma inglés. El método fue de tipo cualitativo, la población estuvo integrada por 10

alumnos de 13 a 16 años. Se concluyó que las estrategias lúdicas favorecieron el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

- e) El estudio colombiano de Montes et al. (2021), titulado: *“Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Marceliano Polo de Cereté, Córdoba”* optando al título de magíster en Recursos digitales aplicados a la educación. El objetivo fue incorporar estrategias lúdicas para el aprendizaje y fortalecimiento del vocabulario en el área del idioma inglés. El método utilizado fue de enfoque mixto, la muestra fue constituida por 37 estudiantes de 10 a 15 años. Los resultados fueron que posteriormente aplicadas la gamificación el 53% tuvo desempeños favorables. Se concluyó que la gamificación puede fortalecer el aprendizaje de la gramática del inglés.

2.3.2. Antecedentes nacionales

- a) Como primer antecedente, se menciona a R. Lopez (2022), con su tesis: *“Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021”* para optar el título maestría en docencia universitaria. Tuvo el fin de investigar la correlación entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico de los estudiantes de nivel básico en el idioma inglés. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo, de diseño correlacional, no experimental y transversal. La población estuvo compuesta por 110 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas en Trujillo. La muestra seleccionada, que consistía en 25 estudiantes del nivel básico. Los hallazgos del estudio indicaron que el 60% de los estudiantes utilizó herramientas de gamificación a un nivel alto, mientras que el 28% y el 12% los utilizaron a nivel medio y bajo, respectivamente. Además, se observó que el rendimiento académico se encontró en un nivel alto en el 40% de los casos, en un nivel medio en el 36%, y en un nivel bajo en el 24%. Finalmente, se concluyó que

existe una correlación muy alta entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico, con una correlación de Spearman = 0,945.

- b) Seguidamente, se presenta el estudio de Montoya (2021), en la tesis: *“Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico - comunicativo para la mejora de la interacción oral”* con el fin de alcanzar el grado académico de doctora en ciencias de la educación. Que tuvo como objetivo analizar la estrategia que se aplica con fines lúdicos en la interacción del idioma inglés. El método correspondió al tipo pre experimental, se evaluó a 45 estudiantes universitarios de ambos sexos. Los resultados fueron que 93,34% mejoró en contraste a resultados obtenidos antes de la aplicación del estímulo. Se concluyó que la propuesta tuvo efectividad y potencio el aprendizaje del idioma inglés.
- c) El estudio de Pillaca (2023), titulado: *“Gamificación educativa “Duolingo” y comprensión lectora en el idioma inglés en una institución educativa, Callao - 2022”*. El propósito principal de este estudio fue examinar la conexión entre la gamificación educativa Duolingo y la comprensión lectora en inglés en un colegio público del Callao, 2022. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo básico y correlacional, con una muestra de 90 alumnos de tercer grado de secundaria de una escuela pública. Los instrumentos utilizados para recolectar los datos fueron un cuestionario para la primera variable gamificación educativa Duolingo y una prueba para la segunda variable comprensión lectora en inglés. Según los resultados descriptivos, la variable gamificación educativa Duolingo se situó en un nivel medio con un 61%, mientras que la variable comprensión lectora en inglés se encontró en un nivel en proceso con un 52%. Así, se determinó que existe una relación directa entre la gamificación educativa Duolingo y la comprensión lectora en inglés, cuya relación, basada en el Rho Spearman, es positiva a 0,513 con una magnitud moderada y un $\rho = 0,000$ ($\rho < 0,05$).”

- d) Por último, en el trabajo de López y Quispe (2020), titulado: “*La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo De Tiabaya, Arequipa 2020*” con el fin de lograr el título de maestro en educación en gestión de entornos virtuales. Esta investigación busca mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los alumnos de secundaria de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa, mediante el uso de la gamificación por aplicaciones. Se empleó un método cuantitativo y un diseño cuasiexperimental. Se aplicaron pruebas antes y después del experimento, que consistió en veinte sesiones de aprendizaje con la gamificación por apps. Los resultados muestran que la gamificación por aplicaciones tiene un efecto positivo y significativo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los alumnos de secundaria, al pasar de un promedio de 8,79 puntos en la prueba inicial a un promedio de 14,67 puntos en la prueba final, lo que supone un incremento de 5,88 puntos en la escala de veinte. Se concluye que el 70,17% de los alumnos de la Institución Educativa Francisco Mostajo, mostraron satisfacción por trabajar con la gamificación.”

2.4. Hipótesis

a. Hipótesis general

La estrategia de ludificación influye positivamente con el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.

b. Hipótesis específicas

1. La estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.
2. La estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.
3. La estrategia de ludificación, se relaciona positivamente con la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del Nivel Secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.

2.5. Identificación de variables e indicadores

Tabla 1

Identificación de variables e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Estrategia de Ludificación	Juegos teatrales	- Charada - Papel de crepe - Teatro
	Juegos musicales	- Karaoke musical - Juego del ovillo de lana - Juego del tesoro
	Juegos con tecnología	- Ahorcado - Juego del hot potato - Juego de memoria con cartas
Variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés	Comunicación oral	- “Obtiene información de textos orales” - “Infiere e interpreta información de textos orales” - “Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” - “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” - “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral”
		- “Obtiene información del texto escrito” - “Infiere e interpreta información del texto escrito” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito”
		- “Adecúa el texto a la situación comunicativa” - “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada”
		- “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito”
	Escritura	- “Adecúa el texto a la situación comunicativa” - “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” - “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito”

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Variable 1: Estrategia de Ludificación	Ludificación, es una estrategia que utiliza mecanismos, dinámicas y elementos provenientes de juegos en diferentes ambientes, con el objetivo de motivar conductas deseadas de los estudiantes para promover la participación dentro del salón de clase (Orozco y Pineda, 2018).	La variable “Ludificación”, será evaluada por medio de la técnica de la observación, por lo que el instrumento será una lista de cotejo	Juegos teatrales Juegos musicales Juegos con tecnología	- Charada - Teléfono malogrado - Juego de “fui al super mercado” - Karaoke musical - Juego del ovillo de lana - Juego del tesoro - Ahorcado - Juego del hot potato - Juego de memoria con cartas	Tipo de investigación Aplicada Diseño de investigación Experimental Enfoque de investigación Cuantitativo Alcance de investigación Correlacional
Variable 2: Aprendizaje del idioma inglés	Es una didáctica de aprendizaje y enseñanzas de lenguas extranjeras. Permite que se vayan desarrollando habilidades cognitivas, sociales. Los estudiantes se responsabilizan de sus tareas, socializan y cooperan para autodeterminarse en su proceso de desarrollo, que está dirigido por el educador. Asimismo, permite satisfacer necesidades de los estudiantes y mejorar sus habilidades en el área del idioma inglés (Ministerio de Educación, 2016).	La variable “Aprendizaje del idioma inglés” será evaluada por medio de una ficha de recolección de datos del registro de notas de los docentes.	Comunicación oral Lectura Escritura (gramática)	- “Obtiene información de textos orales” - “Infiere e interpreta información de textos orales” - “Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” - “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” - “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” - “Obtiene información del texto escrito” - “Infiere e interpreta información del texto escrito” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito” - “Adecúa el texto a la situación comunicativa” - “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” - “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” - “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito”	Técnica de recolección de información Encuesta Instrumento de recolección datos Cuestionario Ficha de cotejo Población de estudio 239 estudiantes del 4to grado de secundaria Muestra de estudio 239 estudiantes

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

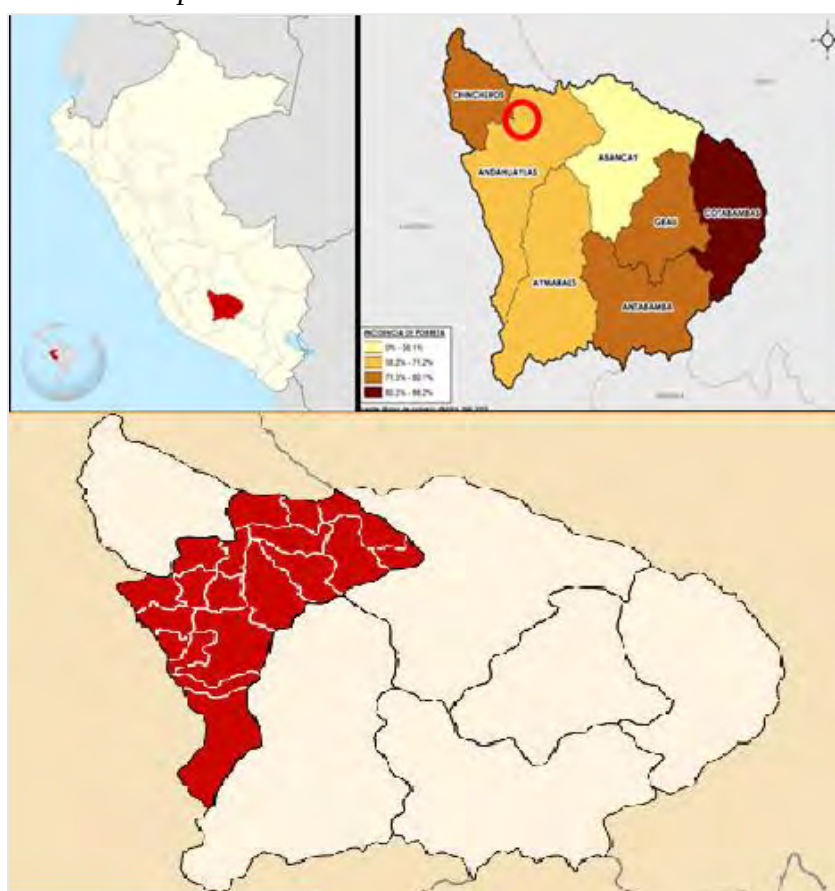
3.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

3.1.1. Ubicación política

El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano, ubicada en el distrito de Andahuaylas, en la provincia del mismo nombre, dentro de la región de Apurímac, Perú (MINEDU, 2023).

Figura 1

Localización política



Nota. Adaptado de fuente Apurímac Confederación General de Trabajadores del Perú

3.1.2. Límites

La provincia de Andahuaylas, en la región de Apurímac, tiene los siguientes límites:

- **Norte:** limita con la provincia de Chincheros.
- **Oeste:** limita con el departamento de Ayacucho.
- **Este:** limita con la provincia de Abancay.

- **Sur:** limita con la provincia de Aymaraes.

3.1.3. Ubicación geográfica

Andahuaylas se encuentra en la región de Apurímac, en el sur de Perú. La ciudad está situada en el valle del río Chumbao, en la región de Apurímac una altitud de aproximadamente 2,926 metros sobre el nivel del mar¹. Las coordenadas geográficas de Andahuaylas son aproximadamente 13°39'27"S de latitud y 73°23'00"O de longitud.

Tabla 3

Coordenadas UTM del área de estudio

Punto	Zona UTM	Coordenada X	Coordenada Y
1	18L	674442.2	8489787
2	18L	674500	8489800
3	18L	674550	8489850
4	18L	674600	8489900

Nota. Elaboración propia

3.1.4. Superficie

La provincia de Andahuaylas, ubicada en la región de Apurímac, Perú, se extiende sobre una superficie de 3987 km².

3.1.5. Altitud

Esta región, conocida por su belleza natural y su rica historia, se encuentra a una altitud de 2926 metros sobre el nivel del mar, lo que le confiere un clima templado ideal para la agricultura y el turismo.

Andahuaylas está dividida en 20 distritos, cada uno con sus propias características y altitudes. El distrito de Andarapa, con una superficie de 204,88 km², se encuentra a 3200 metros sobre el nivel del mar, mientras que Chiara, con 150 km², está a 3100 metros. Otros distritos como Huancarama y Huayana, con superficies de 300 km² y 120 km² respectivamente, se sitúan a altitudes de 3300 y 3400 metros (SENAMHI, 2024).

Cada distrito de Andahuaylas ofrece un paisaje único y una altitud que varía, desde los 2900 metros de Talavera hasta los 3700 metros de Pomacocha. Esta diversidad geográfica no solo enriquece la biodiversidad de la región, sino que también proporciona un entorno propicio para diversas actividades económicas y culturales (SENAMHI, 2024).

Tabla 4

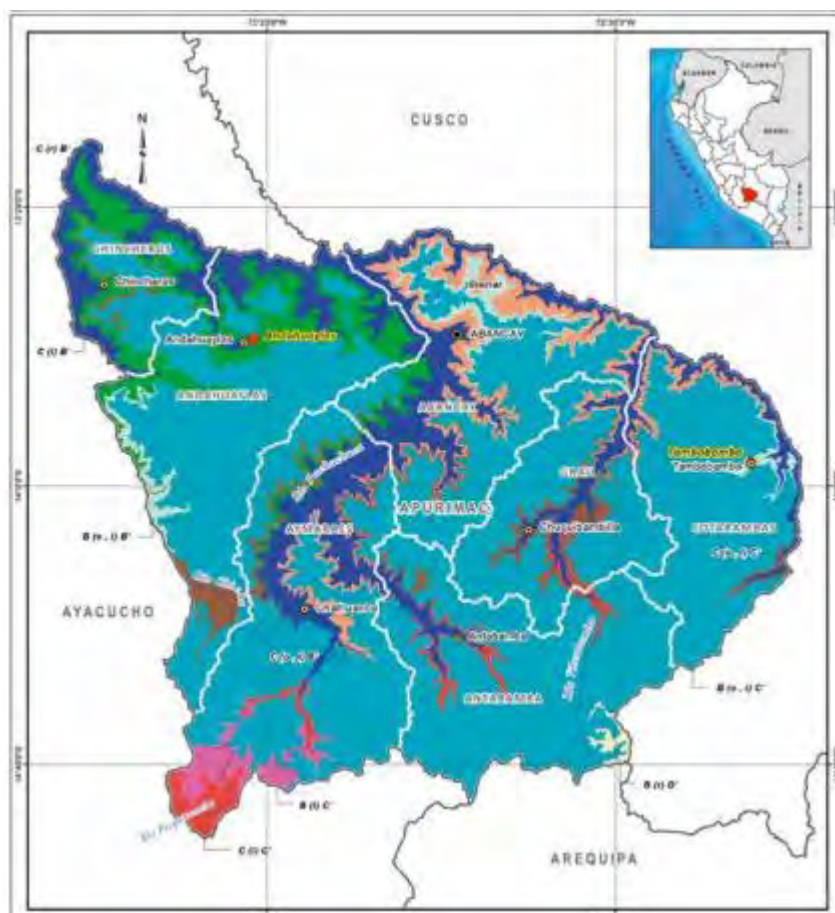
Superficie y altitud del área de estudio

Distrito	Superficie (km ²)	Altitud (m s. n. m.)
Andahuaylas	370.03	2926
Andarapa	204.88	3200
Chiara	150	3100
Huancarama	300	3300
Huayana	120	3400
Kishuara	180	3500
Pacucha	100	3100
Pampachiri	200	3600
Pomacocha	250	3700
San Jerónimo	150	3000
Talavera	200	2900

Nota. Fuente (SENAMHI, 2024).

3.1.6. Clima

El departamento de Apurímac, donde se encuentra la provincia de Andahuaylas, presenta una diversidad climática con 10 tipos de clima diferentes. El clima predominante en Andahuaylas es el clima semiseco con humedad en todas las estaciones del año y templado. Este clima se caracteriza por tener una humedad constante durante todo el año, lo que favorece la agricultura y la vegetación local (SENAMHI, 2024).

Figura 2*Clima de Andahuaylas*

Nota. Fuente: (SENAMHI, 2024).

3.1.7. Temperatura

En la estación meteorológica de Andahuaylas, la temperatura máxima más alta registrada es de 22°C en el mes de noviembre, mientras que la más baja es de 19.5°C en julio. Las temperaturas mínimas varían más significativamente, con la más baja de 2,4°C en julio y la más alta de 8,9°C en enero. Estas variaciones indican un clima templado con inviernos fríos y veranos moderadamente cálidos.

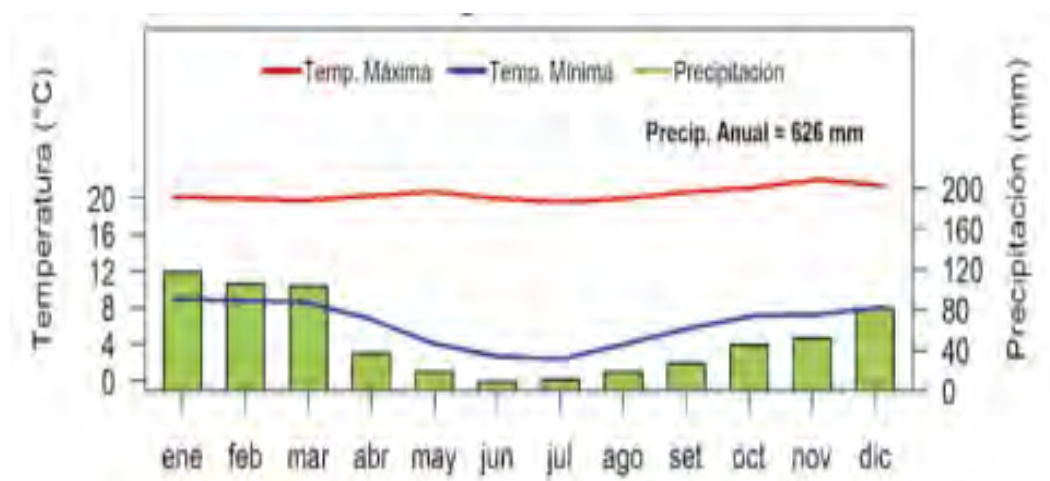
Tabla 5*Temperatura media, máxima, mínima*

Estación	Media	Máxima	Mínima	Década más cálida		Década más fría		Oscilación térmica
Andahuaylas	13,9	20,4	7,4	21,9	2da. octubre	3,3	3ra. mayo	18,6

Estación	Total	Década más lluviosa		Década más seca		% período	
		Precipitación	Década	Precipitación	Década	octubre - mayo	junio - setiembre
Andahuaylas	555,1	43,5	1ra. marzo	2,1	3ra. mayo	89,8	10,2

3.1.8. Precipitación

La precipitación en Andahuaylas es más intensa durante el verano, con un acumulado anual de 626 mm. Los meses más lluviosos son enero, febrero y marzo, con precipitaciones de 117.3 mm, 106 mm y 103 mm respectivamente. Esta distribución de las lluvias es crucial para las actividades agrícolas, ya que asegura el suministro de agua durante la temporada de crecimiento de los cultivos (SENAMHI, 2025).

Figura 3*Precipitación de Andahuaylas*

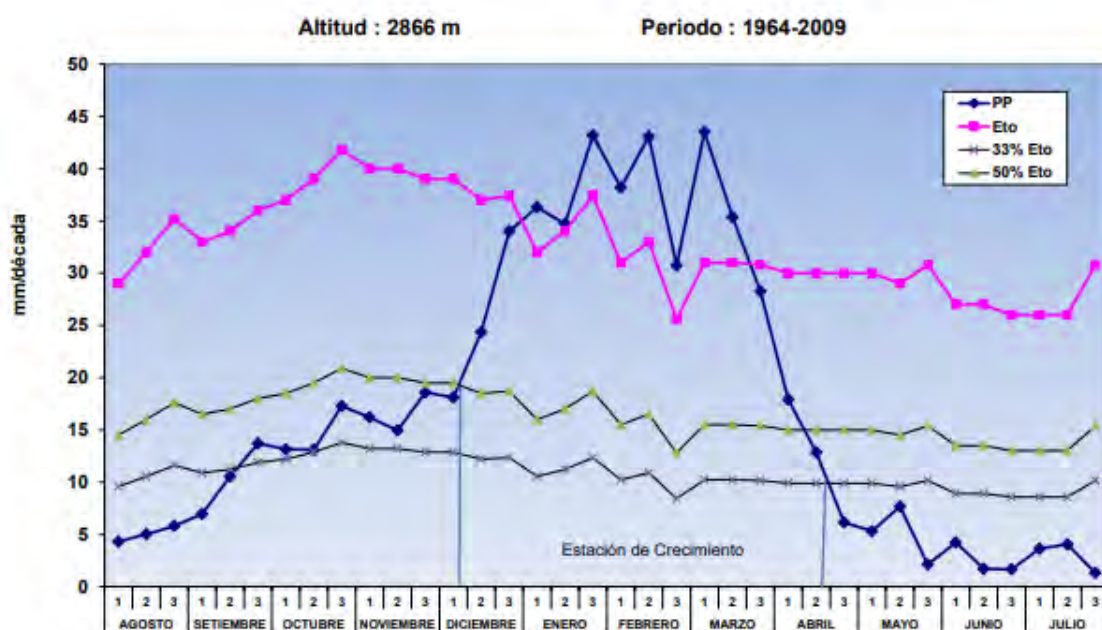
Fuente: (SENAMHI, 2025).

3.1.9. Humedad

La humedad en Andahuaylas se mantiene constante a lo largo del año, gracias a su clima semiseco con humedad en todas las estaciones. Esta condición climática es beneficiosa para la agricultura y la biodiversidad, ya que asegura que el suelo y la vegetación se mantengan en condiciones óptimas. La humedad relativa promedio es del 76,5%, alcanzando su máximo promedio del 81,4% en la primera década de marzo y su mínimo promedio del 70,7% en la segunda década de octubre (SENAMHI, 2025).

Figura 4

Periodo de crecimiento por humedad en Andahuaylas



Fuente: (SENAMHI, 2025).

3.1.10. Geomorfología

La geomorfología de Andahuaylas está dominada por su ubicación en los Andes peruanos, con una topografía que incluye valles profundos, colinas y mesetas. Las elevaciones en la región superan los 3000 metros sobre el nivel del mar, creando un paisaje diverso y accidentado. Esta variedad geomorfológica influye en los patrones de uso del suelo y en las actividades económicas de la región.

3.1.11. Hidrología

La hidrología de Andahuaylas está marcada por la presencia de numerosos ríos y quebradas que descienden de las montañas. El río Chumbao es uno de los principales cursos de agua, proporcionando recursos hídricos esenciales para la agricultura y el consumo humano. Además, la región cuenta con lagunas y acuíferos que contribuyen a la disponibilidad de agua durante todo el año, aunque la distribución puede ser desigual debido a la variabilidad climática (SENAMHI, 2025).

3.2. Tipo y nivel de investigación

Considerando a Valderrama y Jaimes (2019), la tesis fue de tipo aplicada, ya que tuvo propósitos prácticos. Se intentó solucionar problemas de la sociedad a partir de conocimientos teóricos. Este tipo de investigación también tuvo como fin conocer, hacer, actuar, modificar y transformar los conocimientos científicos. En específico, se trató de aplicar la estrategia de ludificación para demostrar efectos sobre el aprendizaje del idioma inglés. En este sentido, el estudio no solo se limita a implementar la estrategia, sino que también observa cómo se relaciona con los resultados académicos, como las puntuaciones de los test pre y post.

Al medir estas variables y explorar la relación entre ellas, corresponde al nivel investigativo correlacional permite obtener información relevante sobre la efectividad de la ludificación, proporcionando evidencia de su posible relación con el aprendizaje del inglés. Este alcance permitió describir el nivel de conexión entre las variables, ya que se buscó determinar la relación de la variable 1, la estrategia de ludificación, sobre la variable 2, el aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes de cuarto de secundaria.

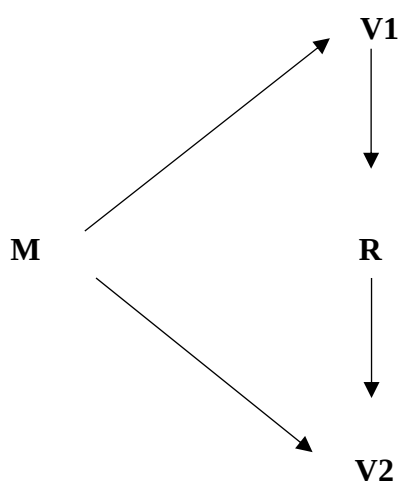
El enfoque de la investigación fue cuantitativo, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se refiere a un “conjunto de procesos organizados de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones” (p. 40); por lo tanto, las variables se midieron de forma

numérica. Además, para el contraste de la hipótesis se utilizaron pruebas estadísticas, específicamente la prueba de T de Student.

El diseño de la investigación fue pre experimental, ya que incluyó la aplicación de un pretest y un post test como parte del diseño de corte transversal, lo que permitió medir la relación de la intervención. Se realizó una manipulación de las variables estudiadas mediante la implementación de la estrategia de ludificación en ocho sesiones, desarrolladas a lo largo de un bimestre académico. Además, se utilizó la siguiente simbología para representar el diseño de investigación correlacional.

Figura 5

Esquema correlacional



Nota. Elaboración propia

Donde:

V1= observación de la variable 1: ludificación

V2 = observación de la variable 2: aprendizaje en inglés

M = muestra

R = relación

Esta investigación, enmarcada en el paradigma positivista según Meza (2003), no solo se fundamenta en la objetividad y la medición rigurosa de fenómenos, sino que también incorpora un compromiso ético y social con la mejora de la calidad educativa. Al adoptar un enfoque empírico y cuantitativo para analizar el efecto de la ludificación en el aprendizaje del

inglés, se promueve un valor de equidad educativa, al buscar estrategias innovadoras que puedan ser replicadas en contextos diversos para reducir brechas en el dominio de lenguas extranjeras, especialmente en poblaciones con limitado acceso a metodologías pedagógicas avanzadas.

Además, el estudio refleja un compromiso con la rigurosidad científica y la transparencia, valores esenciales en la generación de conocimiento. Al emplear pruebas estadísticas para validar relaciones causa-efecto, se asegura que las conclusiones sean confiables y útiles para la toma de decisiones en políticas educativas, priorizando el bienestar de los estudiantes sobre supuestos no verificados. Asimismo, al enfocarse en soluciones prácticas para problemas reales (como la motivación y retención en el aprendizaje), se evidencia un valor de responsabilidad social, alineado con la misión de contribuir al desarrollo humano mediante herramientas pedagógicas inclusivas y efectivas.

Finalmente, la investigación reconoce la dignidad de los participantes al garantizar la confiabilidad de los datos y la aplicabilidad ética de los resultados, respetando principios como la confidencialidad y el uso responsable de la información. Estos valores axiológicos refuerzan la relevancia del estudio, trascendiendo lo técnico para impactar positivamente en la sociedad desde una perspectiva humanista y ética.

3.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), hizo referencia a los sujetos u objetos de estudio, de los cuales se debía extraer la información para su posterior análisis. En lo que respecta a la presente investigación, estuvo constituida por cada uno de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas.

3.4. Población de estudio

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la población fue la agrupación de integrantes que poseían características similares. Es por ello que, en la presente investigación, la población estuvo constituida por 239 estudiantes del 4to grado de secundaria, distribuidos en siete secciones.

Tabla 6

Población del estudio

Cuarto grado	Cantidad de estudiantes	%
Sección "A"	34	14.2%
Sección "B"	35	14.6%
Sección "C"	34	14.2%
Sección "D"	34	14.2%
Sección "E"	34	14.2%
Sección "F"	34	14.2%
Sección "G"	34	14.2%
Total	239	100.0%

Nota. Elaboración propia

3.5. Tamaño de muestra

En cuanto a la muestra, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), consideraron que es una parte que representa a la población, definiéndose diversos procedimientos de acuerdo a la finalidad del estudio. En síntesis, la muestra estuvo constituida por 239 estudiantes. Además, la muestra fue censal, ya que la muestra fue igual a la población. Por lo tanto, se separó a la población en dos grupos: el primer grupo fue conocido como tratamiento, al cual se aplicó la estrategia de ludificación, y el segundo grupo fue conocido como control, al cual no se aplicó la estrategia. Estos grupos se construyeron con el objetivo de analizar la variabilidad de la aplicación de la estrategia de ludificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 7*Muestra de la investigación*

Cuarto grado	Cantidad de estudiantes
Sección "A"	34
Sección "B"	35
Sección "C"	34
Sección "D"	34
Sección "E"	34
Sección "F"	34
Sección "G"	34
Total	239

Nota. Elaboración propia

3.6. Técnicas de selección de muestra

La técnica para la selección de muestra fue por medio del muestreo por conveniencia, toda vez que, como mencionaron Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la técnica de selección de muestra utilizada en esta investigación fue el muestreo censal, ya que se trabajó con la totalidad de la población de estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano. Este enfoque es adecuado cuando el tamaño de la población es manejable y se busca incluir a todos los integrantes en el estudio para garantizar resultados representativos.

En este caso, no se realizó una selección parcial ni aleatoria, sino que se implementó la estrategia de ludificación a la totalidad de los estudiantes. A través de este enfoque, se evaluó la relación de la estrategia sobre las dimensiones del aprendizaje del idioma inglés (comunicación oral, lectura y escritura), utilizando pruebas iniciales (pre-test) y finales (post-test) para medir los cambios en el desempeño de los estudiantes.

Este método permitió asegurar que todos los integrantes de la población participaran del proceso investigativo, proporcionando una visión integral y exhaustiva del efecto de la ludificación en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 8*Estimación de la muestra*

Cuarto grado	Cantidad de estudiantes	Aplicación de la estrategia de Ludificación
Sección "A"	34	Si
Sección "B"	35	Si
Sección "C"	34	Si
Sección "D"	34	Si
Sección "E"	34	Si
Sección "F"	34	Si
Sección "G"	34	Si
Total	239	

Nota. Elaboración propia

3.7. Técnicas de recolección de información

En la presente investigación se empleó como técnica de la observación, de acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), esta técnica se refiere al diseño y la aplicación dirigidos a la recolección de información.

Asimismo, las herramientas utilizadas en este estudio fueron guías de seguimiento para la aplicación de estrategias de ludificación. La efectividad de la encuesta se creó utilizando técnicas de juicio de expertos. Este método evaluó la relevancia, validez y claridad de cada ítem formulado en el instrumento. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el instrumento de recolección de datos facilitó la medición de lo que se pretendía medir (p. 51).

La guía de seguimiento fue el instrumento aplicado en la investigación mencionada. Este instrumento, de elaboración propia, fue una escala tipo Likert utilizada para ambas variables.

3.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Después de recopilar información de campo, se realizaron entrevistas con 208 estudiantes de cuarto año de secundaria. Se organizaron los datos adquiridos utilizando Microsoft Excel y luego se importaron a SPSS versión 26 para el procesamiento de la información. Allí se realizaron pruebas de normalidad para determinar el comportamiento de

las variables y medir la influencia de las variables independientes sobre la variable dependiente.”

3.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas en esta investigación, se empleó la prueba T de Student, una técnica estadística paramétrica adecuada para comparar muestras relacionadas en las cuales se cumple el supuesto de normalidad. Este método permitió evaluar las diferencias significativas entre los resultados obtenidos en las etapas de pre-test y post-test tras la implementación de la estrategia de ludificación. La elección de esta prueba se justificó debido a la naturaleza de los datos, ya que las mediciones de las dimensiones de aprendizaje del idioma inglés, como comunicación oral, lectura y escritura, seguían una distribución normal según los resultados obtenidos en la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov. Esto evidenció la necesidad de utilizar un enfoque estadístico que requiera de este supuesto. El procedimiento consistió en calcular las diferencias entre los puntajes del pre-test y el post-test para cada estudiante, clasificando los cambios como positivos (mejoras), negativos (descensos) o empates (sin cambios).

Posteriormente, se calcularon los rangos promedio y las sumas de rangos para los casos positivos y negativos. Con base en estos datos, se obtuvo el valor estadístico t y su nivel de significancia asintótica bilateral, permitiendo determinar si las diferencias observadas eran estadísticamente significativas.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procesamiento, análisis, interpretación y discusión de resultados

4.1.1. *Procesamiento, análisis e interpretación*

Para el logro de los objetivos planteados en la presente investigación, se tuvo que seguir una serie de procesos o procedimientos. El primer paso que seguir fue una búsqueda minuciosa de libros, artículos científicos, entre otros, para así abordar los marcos conceptuales y operacionales, tanto para la variable aprendizaje de ludificación y aprendizaje del idioma inglés. Como segundo procedimiento se tuvo que elaborar el instrumento de evaluación adaptado a la presente investigación. Como tercer procedimiento se tuvo que desarrollar una solicitud de permiso dirigido al representante principal de la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano para poder usar el nombre de la institución y aplicar el cuestionario a una muestra de alumnos cursantes del 4to grado de nivel secundario. Como cuarto proceso, luego de haber obtenido los datos necesarios, se procedió con la elaboración de base de datos a través del uso de Office y programa estadístico como el Excel y el SPSS; en especial, el Excel sirvió para la elaboración de cuadros estadísticos o la obtención de resultados estadísticos, mientras que el SPSS fue primordial para el logro de resultados inferenciales, dado que, a través de ello, se pudo realizar los baremos para la clasificación de niveles de las variables, confiabilidad de los instrumentos, estimación de la prueba T de Student para su posterior análisis e interpretación.

Con respecto a la baremación, Daza (2018), indica que es una técnica que se da uso para la clasificación de las escalas de medición mediante puntuaciones que ayuda la interpretación de resultados; su atracción se concentra en la sencillez de medir y evaluar los aportes positivos o negativos de la naturaleza de evaluación.”

En relación al uso de percentiles, se puede mencionar que su utilidad aborda en dar orden a los datos desde el valor menor hasta el valor mayor partido en cien partes iguales. El

presente trabajo optó por el percentil 25, 50 y 75; las cuales ponen en conocimiento que el percentil 25 tuvo que agrupar valores de menor a mayor que se encuentran por debajo del 25 por ciento. De esta manera, los percentiles 50 y 75 siguen el mismo procedimiento.

Tabla 9

Baremación de la variable aprendizaje del idioma ingles

N	Válido	239
	Perdidos	0
Mínimo		10
Máximo		40
Percentiles	25	19
	50	22
	75	28

Nota. Datos extraídos de SPSS

4.1.2. Discusión de resultados

La discusión sobre las teorías y enfoques relacionados con el juego y el aprendizaje del idioma inglés brinda una perspectiva amplia y enriquecedora sobre cómo el enfoque lúdico y la estrategia de ludificación pueden influir en diferentes aspectos del aprendizaje del idioma. Cada teoría proporciona perspectivas únicas que pueden ayudar a comprender mejor cómo estas estrategias afectan el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

La teoría fisiológica de Herbert Spencer y Friedrich Schiller, aunque no está directamente relacionada con el aprendizaje de un idioma, sugiere que el juego y la ludificación pueden tener un impacto en la manera en que los estudiantes abordan la adquisición del idioma inglés al enfocarse en la conexión entre mente y cuerpo. Así, el juego podría favorecer el equilibrio entre las funciones mentales y físicas, lo que podría mejorar el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

Otra perspectiva que apoya el uso de la ludificación es la teoría de la relajación de Lazarus, que enfatiza la importancia de reducir el estrés y la ansiedad para mejorar el aprendizaje. En el contexto del aprendizaje del inglés, el enfoque lúdico podría contribuir a reducir las barreras emocionales y fomentar un ambiente de aprendizaje relajado y positivo.

De esta forma, los estudiantes podrían sentirse más cómodos y confiados al usar el idioma, lo que podría facilitar su progreso.

Además, la Teoría del Juego del filósofo y psicólogo alemán Karl Groos (1899) destaca cómo el juego puede ser un medio para practicar y desarrollar habilidades necesarias para la adaptación. Aplicado al aprendizaje del inglés, el enfoque lúdico podría proporcionar oportunidades para practicar el idioma en situaciones más relajadas y auténticas, mejorando así la habilidad comunicativa. El juego también podría estimular la creatividad y la imaginación de los estudiantes, lo que podría enriquecer su expresión lingüística.

Sin embargo, no todas las teorías sobre el juego se pueden relacionar con el aprendizaje del inglés. Por ejemplo, la teoría general del juego de Buytendijk, citado en Santos et al. (2019), no está incluida en mi base de datos, por lo que no puedo proporcionar una discusión específica sobre cómo se relaciona con el aprendizaje del idioma. Esta teoría se centra en los aspectos biológicos y antropológicos del juego, pero no aborda sus implicaciones educativas.

Por otro lado, existen teorías que se enfocan en el papel del juego en el desarrollo infantil, como la Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget (1971) y la Teoría Sociohistórica de Lev Vygotsky (1978). Ambas resaltan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Extrapolando esto al aprendizaje del inglés, el enfoque lúdico podría fomentar la interacción y la colaboración entre estudiantes, lo que podría mejorar su competencia lingüística (Montaños et al., 2000). El juego también podría facilitar el aprendizaje por descubrimiento y la construcción del conocimiento a través de la experiencia. También, la Teoría del Psicoanálisis de Sigmund Freud (1905) sugiere que el enfoque lúdico podría proporcionar una salida para la expresión y liberación de emociones (Rodríguez, 2010), lo que podría ser útil para abordar posibles barreras emocionales en el aprendizaje del

inglés. El juego podría permitir a los estudiantes proyectar sus sentimientos y conflictos internos a través del lenguaje, lo que podría ayudarles a resolverlos ya superarlos.

Finalmente, la ludificación se alinea con teorías como el constructivismo y el enfoque centrado en el estudiante, ya que fomenta la participación activa y el compromiso. Sin embargo, la efectividad de la ludificación puede variar según los contextos y las estrategias utilizadas en el aprendizaje del inglés. En conclusión, la conexión entre el juego y el aprendizaje del idioma inglés es compleja y puede ser influenciada por diferentes teorías y enfoques, y es importante considerar estos factores al aplicar estrategias de ludificación en este contexto.

En cuanto a los resultados obtenidos sobre la implementación de la estrategia de ludificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, demostró que la estrategia de ludificación ha demostrado una relación significativa en el aprendizaje del inglés, según los resultados de la prueba t de Student, que evidenciaron una diferencia media de 0,665 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,574 – 0,757) y un nivel de significancia de 0,000. Estos hallazgos confirman que el enfoque lúdico tiene un efecto positivo en el aprendizaje del idioma inglés.

Sánchez (2021), por su parte, aborda la implementación de videos, juegos y foros en el proceso de aprendizaje del inglés. Aunque no proporciona resultados estadísticos específicos, concluye que esta propuesta es un medio efectivo para enfrentar los desafíos tecnológicos y superar los métodos tradicionales de enseñanza. Aquí podemos ver una similitud con el primer estudio, ya que ambos enfatizan la importancia de enfoques creativos y lúdicos en la educación.

El estudio de Aguirre y Gómez (2021), se enfoca en las estrategias lúdicas utilizadas en combinación con las TIC y el enfoque CLIL. La conclusión de que las estrategias lúdicas

favorecen el aprendizaje de los estudiantes refuerza aún más la idea de que la creatividad y el juego son elementos valiosos en la enseñanza del inglés.

Mientras que el estudio de Montes et al. (2021), agrega otra dimensión al debate al introducir la gamificación como una estrategia lúdica. Aquí se observa un enfoque específico en la gramática del inglés y cómo la gamificación puede fortalecer este aspecto del aprendizaje. Aunque se centra en un aspecto particular, la conclusión sobre el efecto positivo de la gamificación en el aprendizaje nuevamente respalda la idea general de que las estrategias lúdicas son beneficiosas.

Con base en los resultados obtenidos para la hipótesis específica, se demostró que la estrategia de ludificación tiene una relación significativa en la mejora de las habilidades de comunicación oral en inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los análisis realizados mediante la prueba t de Student evidenciaron una diferencia media de 0,921 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,813 – 1,028) y un nivel de significancia de 0,000. Estos resultados respaldan la efectividad de la ludificación como una herramienta beneficiosa para el desarrollo de la comunicación oral en inglés.

Por su lado, R. López (2022) mencionan la gamificación y su relación con la motivación. Aunque sus resultados sugieren que no hay una relación clara entre la gamificación y la motivación, este enfoque agrega una dimensión importante a la discusión, al considerar cómo la ludificación puede influir en aspectos más allá de la comunicación, como la motivación.

De igual forma, Montoya (2021), presenta una mejora significativa del 93,34% en el aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación de un estímulo. Este hallazgo sugiere que las intervenciones específicas pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje,

respaldando la noción de que las estrategias como la ludificación pueden potenciar la adquisición de habilidades lingüísticas.

Finalmente, López y Quispe (2020), también destacan la mejora en el aprendizaje del inglés utilizando la gamificación. Su conclusión fortalece la idea de que los enfoques lúdicos pueden generar mejoras tangibles en la adquisición del idioma. En conjunto, estos estudios resaltan la importancia de la creatividad y la motivación en la enseñanza de idiomas y sugieren que la ludificación puede ser un enfoque valioso para mejorar el aprendizaje.

En relación con los resultados obtenidos para la segunda hipótesis específica, se demostró que la estrategia de ludificación tiene una relación significativa en la mejora de las habilidades de lectura en inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los análisis de la prueba t de Student reflejaron una diferencia media de 0,699 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,607 – 0,791) y un nivel de significancia de 0,000, lo que respalda la efectividad de esta intervención educativa. R. Lopez (2022), aborda la gamificación y su relación con la motivación. Esta perspectiva complementa la hipótesis planteada al enfocarse en otro aspecto relevante del aprendizaje. El estudio de Ureta (2021), también respalda la idea de que las estrategias creativas y lúdicas son fundamentales en la enseñanza del inglés. Su conclusión se alinea con el primer texto al resaltar que el juego ayuda a desarrollar capacidades y habilidades en los estudiantes, lo que podría incluir la mejora en la lectura y la comunicación oral.

Por otro lado, Montoya (2021), proporciona resultados que demuestran una mejora significativa del 93,34% en el aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación de un estímulo. Su conclusión sugiere que las intervenciones pueden tener una relación positiva en el aprendizaje, respaldando la noción de que enfoques lúdicos pueden potenciar la adquisición de habilidades lingüísticas.

En cuanto a los resultados obtenidos para la tercera hipótesis específica, se evidencio que la estrategia de ludificación tuvo una relación significativa en la mejora de las habilidades de escritura en inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los análisis realizados mediante la prueba t de Student reflejan una diferencia media de 0,502 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,420 – 0,584) y un nivel de significancia de 0,000, lo que respalda la efectividad de esta estrategia educativa.

Por otro lado, Aguirre y Gómez (2021), concluyen que las estrategias lúdicas utilizadas por las TIC, adoptando CLIL, favorecieron el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Aunque no se proporcionan detalles específicos sobre los resultados o las habilidades específicas que mejoraron, esta conclusión respalda la idea de que las estrategias lúdicas pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje del idioma inglés.

Las limitaciones de este estudio incluyen, en primer lugar, el tamaño de la muestra, ya que se centró en un número reducido de estudiantes de 4^{to} grado de secundaria de una sola institución educativa, lo que limita la generalización de los resultados. Aunque se trabajó con todos los estudiantes, en algunas ocasiones hubo ausencias, ya que al menos dos estudiantes faltaron en al menos una de las sesiones, lo que pudo haber influido en la homogeneidad de los resultados.

Además, la intervención se realizó en un periodo relativamente corto, lo que dificultó la evaluación de los efectos a largo plazo de la estrategia de ludificación. A pesar de estas limitaciones, el estudio supo afrontarlas, proporcionando una base para futuras investigaciones que puedan ampliar la muestra y la duración de la intervención, así como minimizar las ausencias de los participantes.

4.2. Pruebas de hipótesis

4.2.1. Prueba de normalidad para la hipótesis general

H0: “El conjunto de datos de la variable sigue la curva de normalidad.”

H1: “El conjunto de datos de la variable no sigue la curva de normalidad”

Tabla 10

Prueba de normalidad para el aprendizaje del idioma inglés y sus dimensiones antes y después de la estrategia de ludificación

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje del idioma inglés pre test	0.433	239	0.211
Comunicación oral pre test	0.432	239	0.075
Lectura pre test	0.437	239	0.219
Escritura pre test	0.431	239	1.411
Aprendizaje del idioma inglés post test	0.374	239	0.684
Comunicación oral post test	0.273	239	0.677
Lectura post test	0.333	239	1.690
Escritura post test	0.447	239	0.229

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov aplicados a las diferentes dimensiones evaluadas antes y después de la estrategia de ludificación indican que, en general, no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula de normalidad en la mayoría de los casos, ya que los valores de significancia son mayores a 0,05. En el pre-test, las dimensiones aprendizaje del idioma inglés (Sig. = 0,211), comunicación oral (Sig. = 0,075), lectura (Sig. = 0,219) y escritura (Sig. = 1,411) muestran valores de significancia que no permiten rechazar la normalidad. Estos resultados sugieren que los datos iniciales para cada dimensión evaluada cumplen con los supuestos necesarios para el uso de pruebas paramétricas.

En el post-test, las dimensiones aprendizaje del idioma inglés (Sig. = 0,684), comunicación oral (Sig. = 0,677), lectura (Sig. = 1,690) y escritura (Sig. = 0,229) también presentan valores de significancia superiores a 0,05, indicando que las distribuciones de los datos finales se ajustan a una curva normal. Estos resultados implican que los datos para todas las dimensiones, tanto en el pre-test como en el post-test, cumplen con el supuesto de normalidad, lo cual permite utilizar análisis estadísticos paramétricos, como la prueba t de Student, para evaluar los cambios significativos en las dimensiones estudiadas tras la implementación de la estrategia de ludificación.

4.2.2. Contraste de la hipótesis general

H0: “la estrategia de ludificación **no** se relaciona positivamente con el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4to grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

H1: “la estrategia de ludificación se relaciona positivamente en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4to grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

Tabla 11

Prueba T de Student para la hipótesis general

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Aprendizaje del idioma inglés post test - Aprendizaje del idioma inglés pre test	0.665	0.720	0.047	0.574	0.757	14.29	238	0.000

Nota. Datos extraídos de SPSS

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas aplicada al aprendizaje del idioma inglés antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación demuestran una relación significativa de esta intervención. La diferencia media

entre las puntuaciones del post-test y el pre-test es de 0,665, con una desviación estándar de 0,720 y un error estándar promedio de 0,047. El intervalo de confianza al 95% para la diferencia oscila entre 0,574 y 0,757, lo que indica un rango positivo consistente. El valor t obtenido es 14,294, con 238 grados de libertad, y un nivel de significancia bilateral de 0,000. Dado que este valor es menor a 0,05 (nivel de error al 5%), se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto implica que la estrategia de ludificación se relaciona significativamente con el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano.

- **Hipótesis específicas**
- **Primera hipótesis específica**

H0: “la estrategia de ludificación **no** se relaciona positivamente con la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

H1: “la estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

Tabla 12

Prueba T de student la comunicación oral en el idioma inglés

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Comunicación oral post test - Comunicación oral pre test	0.921	0.844	0.055	0.813	1.028	16.863	238	0.000

Nota. Datos extraídos de SPSS

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas aplicada a los datos de comunicación oral antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación demuestran que esta tuvo una relación significativa. La diferencia media entre las puntuaciones del post-test y el pre-test es de 0,921, con una desviación estándar de 0,844 y un error estándar promedio de 0,055. El intervalo de confianza al 95% para la diferencia varía entre 0,813 y 1,028, lo que confirma una mejora consistente y positiva. El valor t obtenido es 16,863, con 238 grados de libertad, y un nivel de significancia bilateral de 0,000. Dado que este valor es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto indica que la estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la mejora de la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano

Segunda hipótesis específica

H0: “la estrategia de ludificación **no** se relaciona positivamente con la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la I.E. Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

H1: “la estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

Tabla 13

Prueba T de Student para la lectura en el idioma inglés

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Lectura post test - Lectura pre test	0.699	0.723	0.047	0.607	0.791	14.947	238	0.000

Nota. Datos extraídos de SPSS

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas aplicada a los datos de lectura en el idioma inglés antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación muestran una relación significativa de esta intervención. La diferencia media entre las puntuaciones del post-test y el pre-test es de 0,699, con una desviación estándar de 0,723 y un error estándar promedio de 0,047. El intervalo de confianza al 95% para la diferencia se encuentra entre 0,607 y 0,791, lo que indica un aumento consistente y positivo en las puntuaciones. El valor t obtenido es 14,947, con 238 grados de libertad, y un nivel de significancia bilateral de 0,000. Dado que este valor es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto indica que la estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la mejora de la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4° grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano.

Tercera hipótesis específica

H0: “la estrategia de ludificación **no** se relaciona positivamente con la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

H1: “la estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.”

Tabla 14

Prueba T de student para la escritura en el idioma inglés

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Escritura post test - Escritura pre test	0.502	0.641	0.041	0.420	0.584	12.112	238	0.000

Nota. Datos extraídos de SPSS

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas aplicada a los datos de escritura en el idioma inglés antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación demuestran una relación significativa de esta intervención. La diferencia media entre las puntuaciones del post-test y el pre-test es de 0,502, con una desviación estándar de 0,641 y un error estándar promedio de 0,041. El intervalo de confianza al 95% para la diferencia se encuentra entre 0,420 y 0,584, lo que indica una mejora consistente y positiva en las puntuaciones. El valor t obtenido es 12,112, con 238 grados de libertad, y un nivel de significancia bilateral de 0,000. Dado que este valor es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto significa que la estrategia de ludificación influye significativamente en la mejora de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano.

4.3. Presentación de resultados

5.3.1. Análisis comparativo de los resultados de la variable – Pre y Post test

Tabla 15

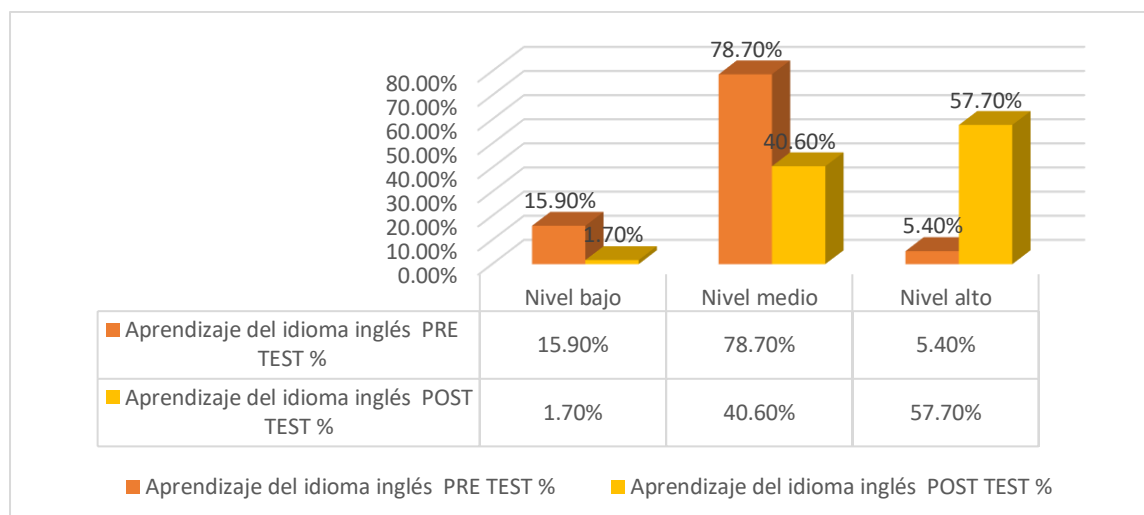
Frecuencia de la variable Aprendizaje del idioma inglés

	Aprendizaje del idioma inglés		Aprendizaje del idioma inglés	
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Nivel bajo	38	15,9%	4	1,7%
Nivel medio	188	78,7%	97	40,6%
Nivel alto	13	5,4%	138	57,7%
Total	239	100,0%	239	100,0%

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Porcentaje del nivel de la variable aprendizaje del idioma inglés antes y después de la estrategia de ludificación



Nota. Elaboración propia

Los resultados obtenidos en la evaluación del aprendizaje del idioma inglés antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación revelan un avance significativo en las competencias de los estudiantes. Antes de la intervención, el 15,9% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo de aprendizaje, mientras que la mayoría, un 78,7%, se ubicaba en un nivel medio, y únicamente un 5,4% alcanzaba un nivel alto. Estos datos reflejan que, al inicio, el grupo presentaba un predominio de habilidades intermedias y un porcentaje reducido de estudiantes con un desempeño superior.

Tras la aplicación de la estrategia de ludificación, los resultados cambiaron de manera notable. El porcentaje de estudiantes en el nivel bajo disminuyó drásticamente a un 1,7%, lo que indica que la intervención ayudó a casi todos los estudiantes con dificultades a mejorar su desempeño. En paralelo, el nivel medio también registró una disminución significativa, del 78,7% al 40,6%, evidenciando que muchos estudiantes de este grupo lograron avanzar hacia un nivel superior. Este progreso es especialmente visible en el nivel alto, donde el porcentaje

de estudiantes se incrementó de un modesto 5,4% a un sobresaliente 57,7%, posicionándose como el nivel predominante después de la intervención.

Tabla 16

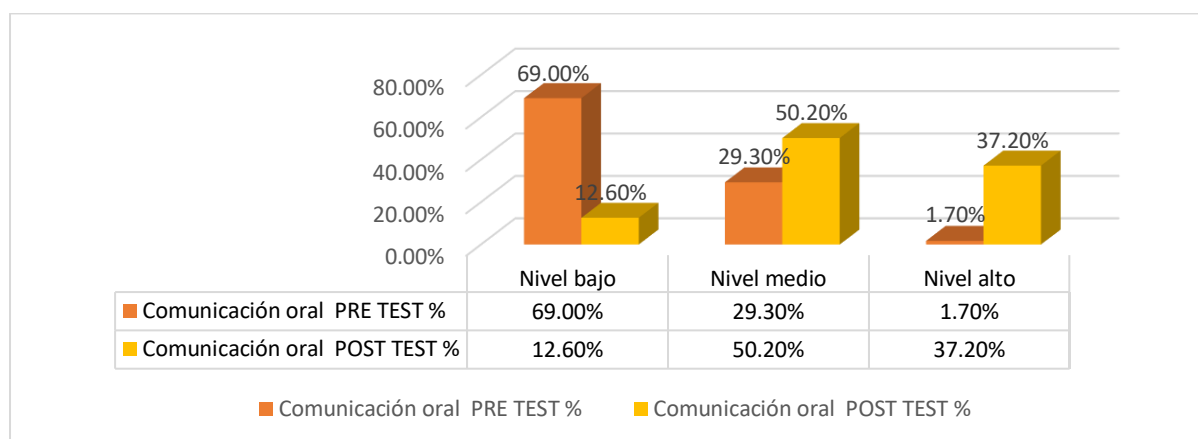
Frecuencia de la dimensión comunicación oral

	Comunicación oral		Comunicación oral	
	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
Nivel bajo	165	69,0%	30	12,6%
Nivel medio	70	29,3%	120	50,2%
Nivel alto	4	1,7%	89	37,2%
Total	239	100,0%	239	100,0%

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Porcentaje del nivel de la dimensión comunicación oral antes y después de la estrategia de ludificación



Nota. Elaboración propia

Los resultados de la dimensión de comunicación oral antes y después de la aplicación de la estrategia de ludificación reflejan un cambio significativo en el nivel de desempeño de los estudiantes. Antes de la intervención, un amplio 69,0% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo, lo que evidencia una dificultad generalizada en las competencias orales en inglés.

Solo un 29,3% estaba en un nivel medio, y apenas el 1,7% alcanzaba un nivel alto, indicando que pocos estudiantes poseían un desarrollo avanzado en esta habilidad.

Después de la implementación de la estrategia, los resultados mejoraron de manera notable. El porcentaje de estudiantes en el nivel bajo disminuyó considerablemente, pasando del 69,0% al 12,6%, lo que representa una reducción sustancial en las dificultades para comunicarse oralmente en inglés. Por otro lado, el nivel medio experimentó un incremento significativo, pasando del 29,3% al 50,2%, lo que muestra que un número importante de estudiantes avanzó en sus competencias. Finalmente, el nivel alto alcanzó un crecimiento destacable, subiendo de un escaso 1,7% a un 37,2%, consolidándose como un indicador de relación positiva de la ludificación.

Tabla 17

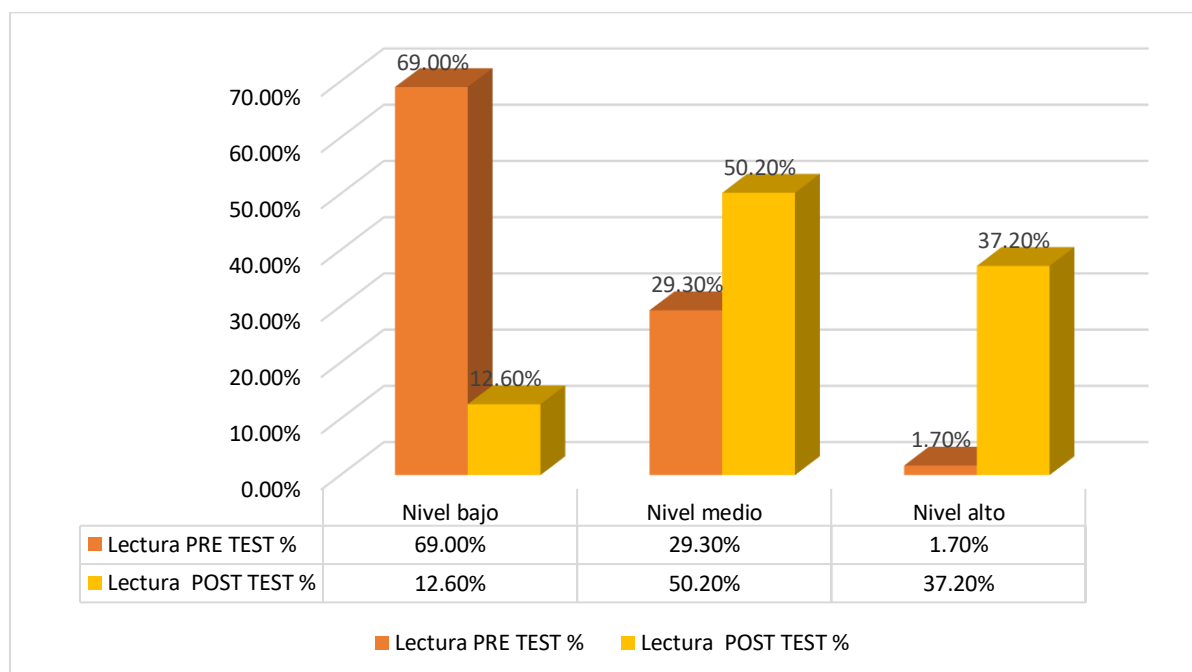
Frecuencia de la dimensión lectura

	Lectura PRE TEST		Lectura POST TEST	
	f	%	f	%
Nivel bajo	165	69,0%	30	12,6%
Nivel medio	70	29,3%	120	50,2%
Nivel alto	4	1,7%	89	37,2%
Total	239	100,0%	239	100,0%

Nota. Elaboración propia

Figura 8

Porcentaje del nivel de la dimensión lectura antes y después de la estrategia de ludificación



Nota. Elaboración propia

Los resultados de la dimensión de lectura antes y después de la implementación de la estrategia de ludificación evidencian una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes. En el pre-test, un alto porcentaje (69,0%) de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo de lectura, indicando que la mayoría presentaba dificultades para interpretar y comprender textos en inglés. Solo el 29,3% se encontraba en un nivel medio, mientras que apenas el 1,7% logró un nivel alto, lo que refleja una baja competencia inicial en esta dimensión.

Tras la intervención, los resultados mostraron un cambio notable. El porcentaje de estudiantes en el nivel bajo se redujo de manera significativa, pasando del 69,0% al 12,6%, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes superaron las barreras iniciales en la comprensión lectora. Asimismo, el nivel medio experimentó un aumento considerable, alcanzando el 50,2% frente al 29,3% inicial. Por último, el nivel alto creció de manera

destacada, aumentando de un limitado 1,7% a un 37,2%, lo que indica que un grupo significativo de estudiantes alcanzó una competencia avanzada en lectura.

Tabla 18

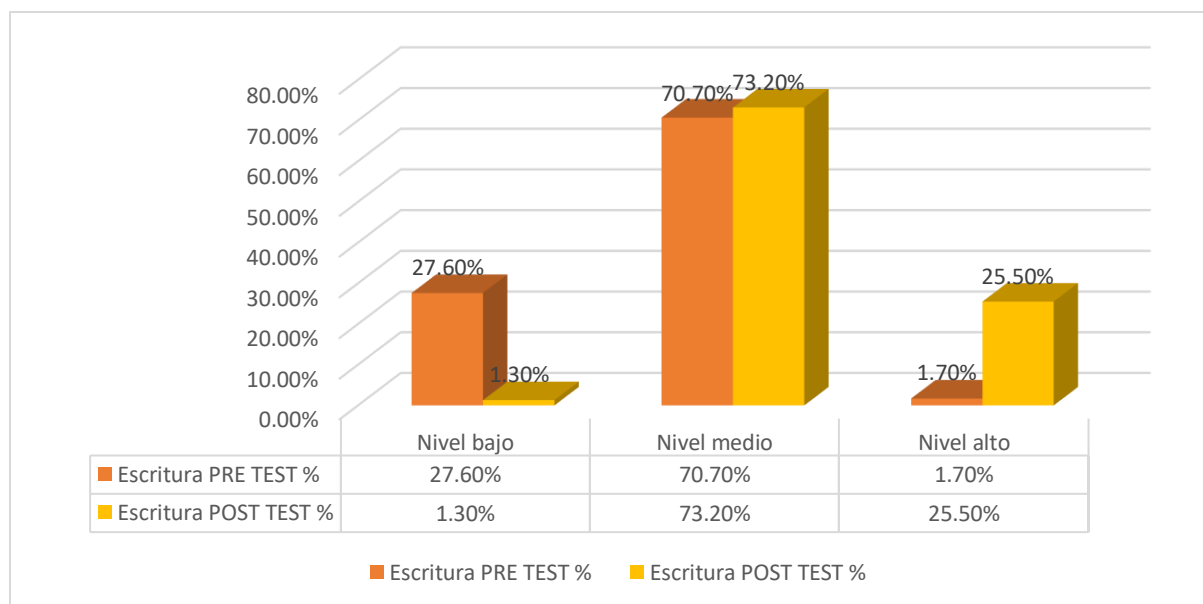
Frecuencia de la dimensión escritura

	Escritura PRE TEST		Escritura POST TEST	
	f	%	f	%
Nivel bajo	66	27,6%	3	1,3%
Nivel medio	169	70,7%	175	73,2%
Nivel alto	4	1,7%	61	25,5%
Total	239	100,0%	239	100,0%

Nota. Elaboración propia

Figura 9

Porcentaje del nivel de la dimensión escritura antes y después de la estrategia de ludificación



Nota. Elaboración propia

Los resultados de la dimensión de escritura antes y después de aplicar la estrategia de ludificación reflejan avances significativos en las habilidades de los estudiantes. En el pre-test,

un 27,6% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo de escritura, evidenciando dificultades importantes en esta habilidad. La mayoría, un 70,7%, estaba en un nivel medio, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tenía un dominio regular pero aún limitado. Solo un reducido 1,7% alcanzaba un nivel alto, lo que demuestra que muy pocos poseían competencias avanzadas en escritura.

Después de la intervención, los resultados mejoraron notablemente. El nivel bajo se redujo drásticamente, pasando de un 27,6% a solo un 1,3%, lo que evidencia que casi todos los estudiantes superaron las dificultades más significativas. El nivel medio experimentó un ligero incremento, del 70,7% al 73,2%, mostrando que una mayoría considerable consolidó sus habilidades. Sin embargo, el cambio más significativo se observa en el nivel alto, que creció de un escaso 1,7% a un destacable 25,5%, indicando que un grupo considerable de estudiantes desarrolló competencias avanzadas en escritura.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Primera. En relación con los resultados obtenidos para el objetivo general, se concluye que este se ha cumplido, demostrando que la estrategia de ludificación se relaciona significativamente en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano. Los resultados de la prueba t de Student evidenciaron una diferencia media de 0,665 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,574 – 0,757) y un nivel de significancia de 0,000. Estos hallazgos confirman una mejora consistente y efectiva atribuida a la implementación de la ludificación.

Segunda. En relación con los resultados obtenidos para la hipótesis específica, se concluye que esta se ha cumplido, demostrando que la estrategia de ludificación se relaciona significativamente con la mejora de la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los resultados de la prueba t de Student evidenciaron una diferencia media de 0,921 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,813 – 1,028) y un nivel de significancia de 0,000. Estos hallazgos confirman una mejora consistente y positiva atribuida a la implementación de la ludificación.

Tercera. En relación con los resultados obtenidos para la segunda hipótesis específica, se concluye que esta se ha cumplido, demostrando que la estrategia de ludificación se relaciona significativamente en la mejora de la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los resultados de la prueba t de Student evidenciaron una diferencia media de 0,699 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,607 – 0,791) y un nivel de significancia de 0,000. Estos hallazgos confirman un aumento

consistente y positivo en las habilidades de lectura, atribuible a la implementación de la ludificación.

Cuarta. En relación con los resultados obtenidos para la tercera hipótesis específica, se concluye que esta se ha cumplido, demostrando que la estrategia de ludificación se relaciona significativamente en la mejora de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado de secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. Los resultados de la prueba t de Student evidenciaron una diferencia media de 0,502 entre las puntuaciones del post-test y el pre-test, con un intervalo de confianza del 95% (0,420 – 0,584) y un nivel de significancia de 0,000. Estos hallazgos confirman una mejora consistente y positiva en las habilidades de escritura atribuible a la implementación de la ludificación.

5.2. Recomendaciones

Primera, se recomienda a la IE Juan Espinoza Medrano implemente de forma institucional la estrategia de ludificación en el área de inglés, integrándola como una metodología regular en el plan curricular. Esta medida permitirá fortalecer de manera integral el aprendizaje del idioma, respaldada por los resultados significativos evidenciados en las conclusiones del estudio. La adopción sistemática de esta estrategia garantizará que todos los estudiantes se beneficien de sus ventajas, promoviendo un aprendizaje más dinámico, efectivo y significativo.

Segunda, se recomienda que se implementen actividades dinámicas e interactivas orientadas a reforzar las habilidades de comunicación oral en inglés. Estrategias como juegos de roles, debates lúdicos y dinámicas grupales centradas en contextos comunicativos reales son altamente efectivas para mejorar la confianza y fluidez verbal de los estudiantes, permitiéndoles aplicar el idioma de manera práctica y significativa.

Tercera, se recomienda desarrollar materiales didácticos basados en juegos que estimulen la motivación de los estudiantes para practicar y mejorar sus habilidades de lectura en inglés. Actividades como desafíos de lectura, juegos diseñados para trabajar la comprensión lectora y aplicaciones digitales interactivas pueden ser herramientas efectivas para fortalecer la capacidad de interpretación y análisis del idioma, promoviendo un aprendizaje más dinámico, atractivo y significativo.

Cuarta, se recomienda implementar actividades ludificadas que fomenten la creatividad y fortalezcan las habilidades de escritura en inglés. Estrategias como concursos de redacción, creación de historias colaborativas y retos de escritura creativa son esenciales para promover la práctica continua, el desarrollo del pensamiento crítico y el dominio de las estructuras gramaticales.

VI: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, M., & Gómez, R. (2021). *Trazando horizontes que motiven el aprendizaje del inglés con estrategias lúdicas, TIC y CLIL*.
- Alberto, G. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Conference Paper*, 12.
- Alconada, S. (2021). *Motivación y gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/62780>
- Alcota, S. (2021). *Significaciones del juego en el Nivel Inicial desde la práctica docente de los profesorados de Educación Física de la provincia de Córdoba*.
- Alonso, E. (2019). *Efectos de las variables afectivas/emotivas en la adquisición de una segunda lengua*.
- Amar, J. (2021). *Juegos Cooperativos en el Entorno Natural en Educación Infantil*.
- Ariza, F., & Ariza, J. (2015). La comunicación oral. *Comunicación Empresarial y Atención Al Cliente*, 29–41.
- Arréguez, S. (2021). Alfabetización mediática y ludificación: el juego como herramienta para concientizar sobre desinformación. *Interacciones*, 1(1), 1–21.
- Ausubel, D. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: a cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Ayala, J., Prieto, L., Monárrez, H., & Zapién, L. (2019). *La implementación de los valores en la adquisición de una segunda lengua (inglés) en alumnos de la licenciatura en intercultural bilingüe*. <https://iquatroeditores.org/revista/index.php/relep/article/view/200>
- Barrera, E., & Morales, E. (2023). *Aplicación de videojuegos, en aulas virtuales ¿Es buena para aprender otro idioma?* <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7072>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Virtual*, 6(4), 91–99. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227>
- Borrás, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación en educación*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.

<https://burjcdigital.urjc.es/items/6d0b6062-277b-4a1d-abb3-de022b01a043>

- Botella, A., & Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, 41. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000100127
- Bousserouel, F., & Dala, S. (2021). Juego Vs Neurodidáctica/ Game Vs Neurodidactics. *Revista de Letras e Idiomas*. <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/416/22/1/188964>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of Human Development*. Cambridge, Harvard University Press. (Trad. Cast.: *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1987).
- Bruner, J. (2001). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid: Narcea, 1956
- Bueno, C., & Martínez, J. (2002). Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia. *Instituto Superior de Ciencias Médicas "Carlos J. Finlay,"* 1–23.
- Bustamante, S. (2011). La Escritura De Textos: Un Problema Gramatical, Retórico Y Psicológico. *Revista Paradigma*, XXXII, 39–52.
- Buytendijk, F. (1935). *Teoría General del Juego*. https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Caldera, J., & Padilla, R. (2021). La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés. *Revista EDUCATECONCIENCIA*.
- Calderon, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Calvo, L., Herrero, R., & Paniagua, S. (2021). Influencia de procesos de ludificación en entornos de aprendizaje STEM para alumnos de Educación Superior. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(22), 26–59.
- Carmona, E., & Cardeñoso, J. (2019). *Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la*

elaboración del conocimiento matemático escolar.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211426/Situaciones.pdf?sequence=1>

Carrillo, J., Abad, N., Ramirez, A., & Llamas, V. (2021). Reflexiones sobre la importancia del uso del inglés en la ciencia y en la educación. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8232161>

Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 29.

Casimiro, L. (2022). Tecnologías disruptivas en la enseñanza del inglés: un estudio comparativo de las percepciones de profesores. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*.
<https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/578>

Cast.: La ecología del desarrollo humano. Barcelona, Ediciones Paidós, 1987).

Castañeda, J., Delgado, A., Lazo, D., & Salvatierra, N. (2022). *Tratamiento Integrado de Lenguas cooficiales y lenguas extranjeras en el Sistema Educativo Peruano en el nivel secundario*. <http://161.132.172.67/handle/20.500.12905/2023>

Chávez, M., Saltos-Vivas, M., & Saltos-Dueñas, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista Científica*, 3, 759–771.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.mono1.ago>.

Chávez, W., Poxo, F., Vásquez, J., & Díaz, E. (2021). *Modelación Matemática para la toma de decisiones bajo incertidumbre* (NSIA Publi).

Chuco, V. (2021). *La brecha digital en el Perú como problema educativo y social*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1924>

Colín Rivera, M. I. (2019). Importancia del perfil docente. *Acta Educativa*, 1–6.

Confederación General de Trabajadores del Perú. (2025). <https://www.cgtp.org.pe/apurimac/>

Crespo, V. C. (2019). *La transformación de los videojuegos como nueva industria del entretenimiento*. Universidad de Valladolid.

Cruz, M. A., Pozo, M. A., Andino, A. F., & Arias, A. D. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con

- un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 18(2), 196–215. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v2i18.11889>
- Dávila, C. W. (2021). *Utilización de juegos para determinar el nivel de socialización en estudiantes de primaria*. Universidad Nacional de Tumbes.
- Daza, M. (2018). *Estadística aplicada a la educación*. 57.
- Del Valle, M. J. (2021). Variables que inciden en la adquisición de hábitos de lectura de los estudiantes. *Ministerio de Educación, Guatemala*, 75.
- Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Paidós.
- Di Peco, M. (2018). *Ludificación para un curso inicial de teoría de la arquitectura y la ciudad*. Centro de Altos Estudios de Arquitectura y Urbanismo.
- Dominguez, J., Castillo, S., & Hernandez, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Scielo*.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Downes, S. (2012). *Connectivism and Connective Knowledge Essays on meaning and learning networks*. Creative Common License. Recuperado de <https://bit.ly/3gfAQtL>
- Dubrovsky, S. (2021). Teorías psicológicas. *Revista Ciencias de La Educación*.
http://dspace5.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/13633/uba_ffyl_p_2021_edu_Teorías psicológicas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escanilla, I. (2020). *El lenguaje formulaico y su importancia en la adquisición-aprendizaje de segundas lenguas*. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/46243>
- Escorcía, L., Del Valle, K., & Díaz, L. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés*. Universidad de la Costa-CUC.
- Fanjul, E. (2021). *Qué es la globalización*.
- Freud, S. (1898). *Teoría de Psicoanálisis*.
<https://www.redalyc.org/journal/2090/209057114001/html/>
- Freud, S. (1923). *El Yo y el Ello*. <https://www.redalyc.org/journal/2090/209057114001/html/>

- Freire, P. (1979). *Conscientização: teoria e prática da libertação. Uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. São Paulo: Centauro.
- Gallardo, J., Garcia, I., & Gallardo, P. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*.
<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/2793/0>
- Gallegos, M., Solís, L., & Procel, C. (2020). Desarrollo de habilidades de listening y speaking del idioma inglés y manejo del estrés laboral en los taxistas de la ciudad de Riobamba – Ecuador. *Espacios*, 41(2), 2–13.
- Gamboa de Vitelleschi, S. (2019). *Jugando desde neurociencias: pequeños* (Bonum (ed.)).
https://books.google.com.pe/books/about/Jugando_desde_neurociencias.html?id=m7QT0AEACAAJ&redir_esc=y
- García, A. (2015). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos. *Literatura Infantil y Juvenil*, 233, 29–38.
- Garzón, M. (2018). La capacidad dinámica de aprendizaje The dynamic capacity of learning Introducción. *Desarrollo Gerencial*, 10, 29–47.
- Gonzalez, V. (2019). *La teoría en la práctica o la práctica de la teoría: el profesorado y el enfoque por tareas en el contexto escolar*. 111–120.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62237890/Actas_2018_Congreso_Espanol_para_todos20200229-70525-72nhvo-libre.pdf?1583037752=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHay_ELE_mas_alla_del_aula_Cooperacion_i.pdf&Expires=1694197233&Signature=AfF
- Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. *Revista de Educación*, 20, 87–102.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics*, 39–46.
- Gross, K. (1899). *Teoría del pre ejercicio*.
<https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *La Revista Dilemas Contemporáneos*.

- Guzman, C., & Herrera, C. (2022). *Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza de las fracciones en cuarto grado* (24º Verano de la Ciencia de la Región Centro (ed.)).
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta* (In Mc Graw (ed.); I).
- Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 7, 75–92.
- Herrera, S. (2015). Juegos electrónicos. *Revista Electrónica Sinéctica*, 10.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7.^a ed. São Paulo: Perspectiva.
- ITU. (2022). *Informe sobre la conectividad mundial de 2022*.
https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-GLOBAL.01-2022-SUM-PDF-S.pdf
- Krashen, S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition.
- Lailatuzzakiya, S., Sari, N., & Nailal, H. J. (2019). Exploring Students' Learning Strategy: Will Listening to English Song Enhance Speaking Skill? *Atlantis Press*, 43(4), 122–130.
- Lazarus, M (1883). *Teoría de la relajación*.
<https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html>
- Lefebvre, I. (2019). *El desarrollo psicoevolutivo desde los 0 a 3 años de vida: el impacto de la pobreza y la intervención multimodular*.
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Title-Gamification of the learning process: lessons learned. *Vaep-Rita*, 4(1), 25–32.
- López, C. I. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19.
- Lopez, J. (2016). *Del ornamento al delito. El diseño y la mujer en la segunda mitad del siglo XIX*.
- López, L., & Quispe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. Universidad Cartolica de Santa María.
- López, M. (2013). Las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. ¿Qué

- piensan los futuros maestros? *Tejuelo: Didáctica de La Lengua y La Literatura. Educación, 18*, 40–61.
- López, O. L. (2019). *Diseño de la Planificación Curricular en el área de Inglés para sexto grado de primaria en el Marco del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú*. Universidad de Piura.
- Lopez, R. (2022). *Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021*. Universidad Cesar Vallejo.
- Lopez, V., & Hernandez, J. (2020). Aportes de Sigmund Freud al estudio de las perversiones. *Scielo*.
- Mantilla, L., Larrea, M., & Tapia, J. (2020). *Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios*. <https://doi.org/Mantilla-Cabrera>; Maritza <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.685>
- Marín, F. (2019). Aula invertida y aprendizaje basado en tareas a través de las TIC para el aprendizaje del inglés. *Revista Vinculando*.
- Merino, Á. (2021). *El mapa del nivel de inglés en América Latina*. El Orden Mundial.
- Meza, L. (2003). El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento. *Revista Digital: Matemática, Educación e Internet*.
- MINEDU. (2023). *Colegio Juan Espinoza Medrano Andahuaylas – Andahuaylas*.
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*.
- Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanco, P., Sánchez, M., Serrano, J., & Turégeno, P. (2000). *El juego en el medio escolar* (pp. 235–259).
- Montes, I., Montiel, M., Campo, R., & Bettin, Y. (2021). *Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Marceliano Polo de Cereté, Córdoba*. Universidad de Cartagena.
- Montoya, G. (2021). *Estrategia de enseñanza del idioma ingles basada en un modelo lúdico-comunicativo para la mejora del la interaccion oral*. Universidad Señor de Sipán.
- Moreira, D., & Garcia, I. (2022). El juego lúdico y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación básica. *Revista E-BOOK Avisos Language Buscar*.

- Moreira, M. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Actas Del Encuentro Internacional Sobre El Aprendizaje Significativo*, 1–26.
- Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41–52. <https://doi.org/10.33539/ALETHEIA.2020.N8.2422>
- Muñoz, J., Hans, J., & Fernandez, A. (2019). Gamificación en matemáticas, ¿un nuevo enfoque o una nueva palabra? *Épsilon - Revista de Educación Matemática*, 101, 29–45.
- Muñoz, N. (2021). ¿Cómo enseñar matemáticas a través del juego en Educación Infantil?
- Nieto, M. C., & Salazar, L. P. (2019). *Desarrollo de la habilidad oral en ingles en los niños de cuarto grado mediante la lúdica como herramienta de aprendizaje*. Universidad de La Salle.
- Núñez, D., & Sancho, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, 18, 72–92.
- Nur, I. A. (2021). La importancia de la educación en inglés en el futuro. *Preprint*, 6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.15697.45928>
- Orellana, R. (2020). Experiencia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en centros universitarios de Ecuador. *Revista Estudios En Educación*, 3, 277–310.
- Orozco, P., & Pineda, E. (2018). Ecosistemas de aprendizaje bilingües: una experiencia de transferencia pedagógica desde la gamificación. *Revista de Lenguas Modernas*, 28, 217–238.
- Pavlov (1849-1936) Conductivismo. https://www.researchgate.net/publication/26595715_Ivan_Petrovich_Pavlov_1849-1936
- Perdomo, I. R., & Rojas, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 161–175. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pérez, J. (2016). *Juegos Musicales en la escuela* (C. editorial de L. en Acción (ed.); Libros en).
- Perez, J., & Reverte, L. (2019). *Las actividades musicales preferidas de la voz de los propios niños y niñas de cuatro años. Un estudio exploratorio*.

- Piaget, J. (1971). *Biologie et connaissance: Essai sur les relations entre les régulations organiques et les processus cognitifs*. Gallimard: Paris — Biology and Knowledge. Chicago University Press; y Edinburgh University Press.
- Piaget, J. (1928). *La causalité chez l'enfant*. *British Journal of Psychology*, 18, 276-301. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Pillaca, P. (2023). *Gamificación educativa “Duolingo” y comprensión lectora en el idioma inglés en una institución educativa, Callao - 2022*. Universidad Cesar Vallejo.
- Pillco, F., & Bravo, V. (2021). Consideraciones del juego en el deporte y el aprendizaje. *Revista Cultura Física y Deportes de Guantánamo*.
- Pineda, M. E. O., & Orozco, P. P. A. (2018). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias Imágenes*, 17(2), 147–162. <https://doi.org/10.14483/16579089.12397>
- Real Academia Española. (1997). *Diccionario de la Real Academia Española*.
- Rebolledo, R. (2022). *Hacia la redefinición del uso de los entornos digitales para el aprendizaje de idiomas basado en el modelo SAMR*.
- Reyes, A. (2022). Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna. *Scielo*.
- Reyes, G., Menéndez, C., Coello, G., & Castañeda, R. (2020). Estudio de la recepción pedagógica de jóvenes universitarios que desarrollan habilidades en lengua extranjera. *Dialnet*.
- Rodríguez, E. (2010). Sigmund Freud: Psicología, Psicoanálisis y Método Científico. *Perspectivas Psicológicas*, 6, 92–101.
- Rodríguez, M., Fontes, O., & González, L. (2019). *Tareas integradoras interdisciplinarias en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en la universidad cubana del siglo XXI*.
- Rueda, M. C., & Wilburn, M. (2012). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles Educativos*, XXXVI.
- Ruiz, D., & Vinejara, A. (2020). Revisión bibliográfica: fraseología y metáfora en ELE. *Dialnet*.

- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria.
- Sánchez, C. (2021). *Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la enseñanza del idioma inglés, a los estudiantes del primer nivel de la UIDE – Loja, con apoyo de la ludificación*.
- Sánchez, J. P., Castillo, S. E., & Hernández, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Santos, G., Rossoti, E., & Melo, R. (2019). *First Steps: Appropriations Of F. J. J. Buytendijk In Brazilian Physical Education*. https://www.researchgate.net/profile/Gilson-Santos-Rodrigues/publication/351083782_First_steps_appropriations_of_F_J_F_Buytendijk_in_Brazilian_Physical_Education/links/6084390a907dcf667bc09488/First-steps-appropriations-of-F-J-F-Buytendijk-in-Brazilian-Ph
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje - Una perspectiva educativa* (M. Vega (ed.); Sexta). Pearson Educación .
- SENAMHI. (2024). *CLIMAS DEL PERÚ – Mapa de Clasificación Climática Nacional*.
- SENAMHI. (2025). *Caráterización agroclimática de la Región Cusco*.
- Siemens, G. (2006). Conectivismo: learning and knowledge today [en línea]. Disponible en http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf [consulta 27/04/ 2023]
- Skinner, BF (1938). *El comportamiento de los organismos: un análisis experimental*. Appleton-Century. <https://psycnet.apa.org/record/1939-00056-000>
- Thibaut, P., & Muñoz, N. (2022). Articulación patrimonio-escuela-comunidad: una aproximación cartográfica desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner para el aprendizaje situado rural. *Scielo*.
- Thorndike, E. L. (1899). A reply to The nature of animal intelligence and the methods of investigating it. *Psychological Review*, 6(4), pp. 412-420.
- Tomayo, D. (2019). *Adquisición de una segunda lengua (español e inglés) en un entorno académico del estudiante Bugle*.

- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños*. Ediciones Morata.
- Touriñán López, J. (2018). Concepto de Educación y Conocimiento de la Educación. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (pp. 5–24).
- Troya, M. Z. (2018). *Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°17565 del caserío San Pedro. Jaen.2018*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Ureta, R. (2021). *Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés*. Universidad de San Gregorio de Portoviejo.
- Valderrama, S., & Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis: Descriptiva, comparativa, correlacional y cuasiexperimental* (San Marcos (ed.); 1st ed.).
- Valera, E., Cruz, A., & Zumba, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*.
- Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
- Yu, H., Muhammad, J., & Mohammad, N. (2019). Mobile Learning Apps for Language Listening Skill. *Procedimiento de Innovación En El Aprendizaje de La Nueva Academia*.
- Zapata, M., Garcia, G., Guerrero, H., & Garcia, Y. (2021). *Programa de manejo de residuos sólidos: una estrategia para desarrollar la conciencia ambiental en estudiantes del nivel primaria*.
- Zhinin, M. (2018). *Causas que inciden en los problemas disciplinarios de niños y niñas del quinto A de la escuela de Educación Básica Julio María Matovelle, en el año lectivo 2017-2018*. Universidad Politécnica Salecia.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICAS
¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?	Determinar la relación de la estrategia de ludificación sobre el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.	La estrategia de ludificación se relaciona positivamente con el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.	Variable 1: Estrategia de Ludificación Dimensiones: D1 Juegos teatrales D2 Juegos musicales D3 Juegos con tecnología -Variable 2: Aprendizaje del idioma inglés Dimensiones: D1 Comunicación oral D2 Lectura D3 Escritura	Tipo Aplicada	Población de estudio 239 estudiantes de 4to grado de secundaria	Técnica de recolección de información Encuesta y observación
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS ESPECÍFICO		Nivel de investigación Correlacional	Muestra de estudio 239 estudiantes	Instrumento de recolección de datos Cuestionario y guías de seguimiento
PE1: ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023? PE2: ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023? PE3: ¿Cómo se relaciona la estrategia de ludificación sobre la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023?	OE1: Identificar la relación de la estrategia de ludificación sobre la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundaria de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. OE2: Describir la relación de la estrategia de ludificación sobre la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023 OE3: Evaluar la relación de la estrategia de ludificación sobre la escritura del idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.	HE1: La estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la comunicación oral en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. HE2: La estrategia de ludificación se relaciona positivamente con la lectura en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023. HE3: La estrategia de ludificación, se relaciona positivamente con la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del 4 ^{to} grado del nivel secundario de la IE Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023.		Diseño de investigación Pre Experimental		

Anexo 2: Instrumentos de recolección de información

INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

CUESTIONARIO: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Apellidos y Nombres:

Grado:

Sección:

Sexo: (Femenino) (Masculino)

Edad:

INSTRUCCIONES: Estimado docente, el presente cuestionario, es un instrumento que permitirá desarrollar un trabajo de investigación, es anónimo y confidencial, te presento un conjunto de enunciados y preguntas sobre el **aprendizaje del idioma inglés**, cada una de ellas, tienen cinco posibles repuestas, el cual deberás marcar con una (X) la apreciación que más se ajuste a su contexto o situación.

Muchas gracias.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo / Ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

DIMENSIÓN 1: ENTENDIMIENTO AL ESCUCHAR

Nº	Enunciado	1	2	3	4	5
1.	El/la estudiante puede obtener información de textos orales en inglés.					
2.	El/la estudiante puede inferir e interpretar la información de textos orales en el idioma inglés.					
3.	El/la estudiante puede adecuar y organizar sus ideas en inglés de forma coherente y cohesionada de textos orales.					
4.	El/la estudiante puede desarrollar sus ideas en inglés de forma coherente y cohesionada.					
5	El/la estudiante puede utilizar recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica					

6	El/la estudiante puede interactuar estratégicamente con distintos interlocutores.					
7.	El/la estudiante puede reflexionar y evaluar sobre la forma, el contenido y el contexto del texto oral en inglés.					

DIMENSIÓN 2: LECTURA

N°	Enunciado	1	2	3	4	5
8.	El/la estudiante puede obtener información de textos escritos en inglés.					
9.	El/la estudiante puede inferir e interpretar la información de textos escritos en el idioma inglés.					
10.	El/la estudiante puede reflexionar y evaluar sobre la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés.					

DIMENSIÓN 4: ESCRITURA

N°	Enunciado	1	2	3	4	5
11.	El/la estudiante escribe y adecua el texto en inglés de acuerdo a su propósito comunicativo.					
12.	El/la estudiante organiza y desarrolla sus ideas para escribir textos en inglés de forma coherente y cohesionada.					
13.	El/la estudiante utiliza las convenciones del lenguaje escrito al escribir textos en inglés.					
14.	El/la estudiante reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés.					

Instrumentos de recolección de datos

ENCUESTA

Estimado(a) la presente encuesta es anónima forma parte de un proyecto de investigación, el cual tiene como objetivo determinar la relación de la estrategia de ludificación sobre el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 4^{to} grado del nivel secundario de la I.E. Juan Espinoza Medrano, Andahuaylas, 2023; para lo cual se le realizará algunas preguntas:

ID del alumno:

I. Factores sociales

1. Género:

- a) Femenino
- b) Masculino

2. Edad:

3. ¿A qué estrato social consideras que perteneces?

- a) Baja
- b) Media
- c) Alta

II. Factores económicos

4. ¿Cuál es el nivel educativo de tu mamá?

- a) Ninguno
- b) Primaria
- c) Secundaria
- d) Técnico o pedagógico
- e) Universitario

5. ¿Cuál es el nivel educativo de tu papá?

- a) Ninguno
- b) Primaria
- c) Secundaria
- d) Técnico o pedagógico
- e) Universitario

6. ¿Cuál es la ocupación de tu mamá?

.....

7. ¿Cuál es la ocupación de tu papá?

.....

8. **¿Has tenido que trabajar alguna vez?**
- a) Si
 - b) No
9. **¿Cuál es el ingreso promedio mensual de tu familia?**

III. Factores familiares

10. **¿Cuántas personas viven en tu hogar?**
.....
11. **¿Con quién vives?**
- a) Ambos padres
 - b) Madre
 - c) Padre
 - d) Apoderados
12. **¿Te apoya tu familia en tus tareas o actividades escolares?**
- a) Si
 - b) No
13. **¿En qué lugar específico realizas tus tareas o actividades escolares?**
- a) Cuarto de estudios
 - b) En mi habitación
 - c) Sala- Comedor
 - d) No tengo
14. **¿Tu familia te exige que saques buenas calificaciones?**
- a) Si
 - b) No
15. **Además de estudiar, ¿Qué obligaciones tienes en tu hogar?**
- a) Ninguna
 - b) Cuidar a tus hermanos y/ o limpieza del hogar
 - c) Ayudar en la parcela de mis padres
 - d) Aportar dinero para los gastos del hogar
16. **¿Con qué frecuencia dialogas con los miembros de tu familia?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Casi nunca

e) Nunca

17. ¿La convivencia en tu hogar, es generalmente?

a) Excelente

b) Buena

c) Regular

d) Mala

IV. Antecedentes lingüísticos

18. ¿Cuál es tu lengua materna?

a) Castellano

b) Inglés

c) Otros:

19. ¿Cuál es la lengua materna de tu mamá?

a) Castellano

b) Inglés

c) Otros: ...

20. ¿Cuál es la lengua materna de tu papá?

a) Castellano

b) Inglés

c) Otros: ...

21. ¿Recibes clases en de Ingles fuera de la institución educativa?

a) Si

b) No

22. Si la respuesta es Sí. ¿Cuántas veces a la semana?

a) Una vez por semana

b) Dos veces por semana

c) Tres veces por semana

d) Cuatro veces por semana

e) Otros: ...

23. Si la respuesta es Sí. ¿Cuántas horas al día?

a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

e) Otros...

28																
29																
30																
31																
32																
33																
34																
35																

P: Participación

A: Asistencia

JUEGOS TEATRALES

LESSON PLAN N° 01

TITTLE: WE SHARE OUR EMOTIONS

LEARNING EXPERIENCE N° 01: "LET'S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Quinto: A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 13 al 17 de marzo del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: Dar una cálida bienvenida a nuestras estudiantes, teniendo en cuenta el soporte socio emocional y medir el nivel de logro de los aprendizajes a través de una evaluación diagnóstica considerando las competencias del área, para una organización académica, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

- ✓ Informar la organización del área y estrategias de trabajo.
- ✓ Consolidar el directorio de las estudiantes.
- ✓ Elaborar normas de convivencia.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4ºGRADO	DESEMPEÑO Del 5ºGRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor	Imagen de soporte emocional Acuerdo de convivencia	La observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS				
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO	
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente presenta una frase de bienvenida a las estudiantes WELCOME BACK TO OUR SCHOOL ✓ La docente pide a las estudiantes que escriban su nombre completo en un pedazo de papel, según el modelo dado. Los estudiantes se presentan así mismos y dicen cómo se sienten sobre el retorno a clases. HADA SANCHEZ Hello, I'm Hada Sánchez Sáez. Yes, My name is Hada and my surnames are Sánchez Sáez. I'm from Chanchamayo- Junín and I live in Andahuaylas. I'm 52 years old. My favourite colours are red and black. I work at Juan Espinoza Medrano, school. Now I feel happy to be here. What about you??? ✓ La docente muestra paletas de emociones o estados anímicos. 😊 😄 😁 😂 😃 😅 😆 😇 😈 😉 😊 😋 😌 😍 😎 😏 😐 😑 😒 😓 😔 😕 😖 😗 😘 😙 😚 😛 😜 😝 😞 😟 😠 😡 😢 😣 😤 😥 😦 😧 😨 😩 😪 😫 😬 😭 😮 😯 😰 😱 😲 😳 😴 😵 😶 😷 😸 😹 😺 😻 😼 😽 😾 😿 👹 👺 👽 👾 👿 💩		

DESARROLLO	✓ Fortalecer el soporte emocional, para ello la docente coloca TRES preguntas en la pizarra ¿Qué emociones has experimentado durante tus vacaciones? ¿Cómo lograste superar estas emociones? ¿Qué emoción experimentas ahora que regresas al colegio? ✓ Se pide a las estudiantes que usen colores y en un círculo pongan puntos sobre las cosas positivas que tienen en la vida que les da felicidad ¿Qué debemos hacer para sentirnos protegidos en este contexto? ✓ Se fomenta el diálogo sobre las medidas de bioseguridad. Se da a conocer los lineamientos generales del área ✓ Acuerdos sobre normas de convivencia en el aula 	Pizarra Plumones	55 min.
CIERRE	✓ Consolidación del acuerdo de Convivencia ✓ Consolidación del directorio de las estudiantes y padres de familia.	Cuaderno	15 min.

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.	Una conversación	Ficha de observación

Andahuaylas, marzo del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

LESSON PLAN N° 02

TITLE: LET'S PLAY WITH DAYS OF THE WEEK

LEARNING EXPERIENCE N° 01: "LET'S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 20 al 24 de marzo del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y usar los días de la semana
, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4ºGRADO	DESEMPEÑO Del 5ºGRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto escrito •. Infiere e interpreta información del texto escrito.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor	Imagen de soporte emocional Acuerdo de convivencia	La observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que trataron la clase pasada? What we talk about, last week? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about EMOTIONS” ✓ La docente pregunta “What emotions do you remember?” ✓ Los estudiantes mencionarán las emociones aprendidas. La docente indica que jugarán el teléfono malogrado con los estudiantes, la docente inicia explicando las reglas del juego, las cuales son, en primer lugar se dirá una frase en ingles a un estudiante,(I FEEL NERVOUS) para ello forma grupos equitativos con todos los participantes, el primer estudiante recibirá la frase y continuara diciendo la misma frase sin repetirla de nuevo, los estudiantes tendrán que repetirla a sus compañeros de la misma forma. Finalmente, los estudiantes de la última parte de la fila repetirán la voz alta la frase y se compara con la primera frase, a mayor coincidencia, será el grupo ganador. El juego concluye con el grupo ganador y con la docente entregándoles una paleta y explicando la sesión de clases.  www.teatimemonkeys.com ✓ La docente presenta un calendario en inglés, donde reconocemos los días de la semana. ✓ La docente presenta rótulos de los días de la semana en orden. Monday Tuesday wednesday Thursday Friday Saturday Sunday ✓ La docente les da instrucciones de jugar con las manos y palmas mencionando los días de la semana. 	Lectura Pensamientos	20 min

DESARROLLO	✓ La docente presenta una canción con los días de la semana. Days of the week Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to sing them quiet. Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to sing them loud. Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to clap them out Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to stomp them out Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to sing them proud Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, seven days are in a week, I like to sing again!! seven days are in a week, I like it one more time!! seven days are in a week. ✓ La docente presenta las fichas de trabajo. - Ordenar las letras -Contester todas las preguntas Order the letters and write the Words in the correct order. needwasyd1.- atrasduy2.- sraydhut3.- dynmoa4.- syadetu5.- yadsnu6.- yiadrf7.- 1.- HOW MANY DAYS ARE THERE IS A WEEK? There are days in a week. WHAT DAY IS BEFORE SUNDAY? Is before Sunday. WHAT DAY IS AFTER THURSDAY? is after Thursday. WHAT DAY IS AFTER MONDAY? is after Monday. 5.- WHAT DAY IS AFTER WEDNESDAY? The day after Wednesday is 6.- WHAT DAY IS AFTER SUNDAY? The day after Sunday is..... 7.- WHAT DAY IS BEFORE FRIDAY? The day before Friday is 8.- WHAT DAY IF AFTER SATURDAY? Is the day after Saturday. 9.- WHAT DAY IS BEFORE TUESDAY? Is the day before Tuesday. 10.- WHAT DAY IS IT TODAY? It is FIND THE DAYS OF THE WEEK Monday - Tuesday - Wednesday - Thursday - Friday - Saturday Sunday	Pizarra Plumones	55 min.
	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY? Cuaderno 15 min.		

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.	Cantan la canción Juegan con los días de la semana	Ficha de trabajo

Andahuaylas, marzo del 2023.



Subdirector



Prof. Hada J. Sánchez Sáez

LESSON PLAN N° 03

TITLE: TELLING AND ASKING FOR THE TIME? Part I

LEARNING EXPERIENCE N° 01: "LET'S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto : C, D, E, F y G" Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 27 al 31 de marzo del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y dar la hora en actividades específicas /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

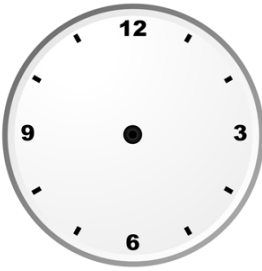
COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO O Del 4ºGRADO	DESEMPEÑO O Del 5ºGRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor.	• Obtiene información explícita y relevante en textos orales en inglés, con vocabulario de uso frecuente reconociendo el propósito comunicativo, participando como oyente activo y apoyándose en el contexto, alguna ayuda audiovisual y gestos del emisor	Imagen de soporte emocional Acuerdo de convivencia	La observación
. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto escrito •. Infiere e interpreta información del texto escrito.				

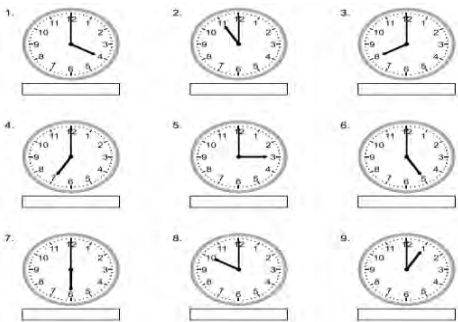
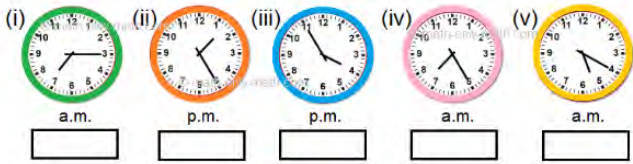
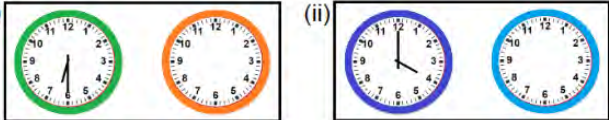
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que trataron la clase pasada? What we talked about, last week? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about DAYS OF THE WEEK” ✓ La docente pregunta “What are the days of the week?” ✓ Los estudiantes mencionarán los días de la semana cantando y jugando con las manos. ✓ La docente preguntará WHAT DAY IS IT TODAY? ✓ Los estudiantes responderán today is ✓ La docente presenta un reloj y presenta la hora en punto o'clock   ✓ La docente presenta el vocabulario referido a la hora. O'clock Half A quarter Past/ after Before/ to	Lectura Pensamientos	20 min
	✓ La docente presenta el uso del reloj.  ✓ La docente hace participar a los estudiantes en diferentes actividades como para interiorizar las horas.		

DESARROLLO	✓ Los estudiantes realizan los siguientes actividad. al inicio explicara el juego, el cual comenzara dando una hora a un estudiante los cuales tendrán que pasar a la pizarra y escribir la hora indicada, el siguiente en salir tendrá que escribir la hora del rótulo que pega en la pizarra y así pasar sucesivamente con los demás, quien termine será el ganador. La actividad terminara cuando uno de los grupos termine de pasar adelante escribiendo la última cartilla de horas.  ✓ La docente presenta las fichas de trabajo  II. Write time in 24 – hours form for each clock:  III. Draw hands to show the time 2 hours after the given time in each set of clocks. 	Pizarra Plumones	55 min.
CIERR E	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?	Cuaderno	15 min.

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.	Cantan la canción Juegan con los días de la semana	Ficha de trabajo

Andahuaylas, marzo del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

LESSON PLAN N° 04

TITLE: SPEAKING ACTIVITY. Part I

LEARNING EXPERIENCE N° 01: “LET’S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto: C, D, E, F y G” Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 03 al 05 de abril del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y dar la hora en actividades específicas /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4°GRADO	DESEMPEÑO O Del 5°GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto escrito •. Infiere e interpreta información del texto escrito.	. Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	• Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	Conversación oral entre pares	La observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS				
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: - Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.				

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que trataron la clase pasada? What we talk about, last week? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about THE TIME” ✓ Entonces hacen un feedback cuando la docente presenta algunos relojes en la pizarra ✓ ✓ ✓ Se comenzará jugando “fui al supermercado” donde hay distintas formas de jugar. La idea principal es que cada persona tiene que recordar todo lo que la maestra recuerda todo lo anterior se ha dicho, repetirlo y finalmente añadir una cosa más a la lista. Por ejemplo: fui al mercado a las 7.00, fui a comprar carne a las 7.30, fui a comprar frutas a las 8.00..... ✓   Se jugará la papa caliente o conocida como hot potato, para repasar la asociación de las horas, este juego tiene como objetivo estimular la rapidez mental del alumnado. Su dinámica consiste en elegir una hora determinada de la lista horas que se esté estudiando en el momento y animar a los compañeros a decir hot potatoes, hot potatoes, pasando de mano a mano y quién diga , What time is it? Y se le muestra un rotulo de hora. Y así sucesivamente...	Lectura Pensamientos	20 min

DESARROLLO	 La docente forma pares de manera intercalada un estudiante pregunta y el otro responde, y luego intercambian. ANSWER THE NEXT QUESTIONS 1.- How do you feel today? 2.- What day is it today? 3.- What day is tomorrow? 4.- What day was yesterday? 5.- What day is after Wednesday? 6.- What day is before Sunday? 7.- Mention the days of the week in order. 8.- What day is after Sunday? 9.- What day is before Friday ? 10.- What day is after Monday ?	Pizarra Plumones	55 min.
CIERRE	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?	Cuaderno	15 min.

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.	conversación	Ficha de trabajo

Andahuaylas, abril del 2023.



Subdirector

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Hada J. Sánchez Sáez', is written on the page.

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

JUEGOS MUSICALES

LESSON PLAN N° 05

TITLE: DAILY ROUTINE .

LEARNING EXPERIENCE N° 01: “LET’S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto: C, D, E, F y G” Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 10 al 14 de abril del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y dar la hora en actividades específicas /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4º GRADO	DESEMPEÑO Del 5º GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. . Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto escrito •. Infiere e interpreta información del texto escrito.	. Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	• Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	Cuaderno de trabajo	La observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que trataron la clase pasada? What we talk about, last week? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about THE TIME” ✓ Entonces hacen un feedback cuando la docente presenta algunos relojes en la pizarra. ✓ La maestra menciona que para lograr elaborar el product se requiere conocer las actividades turinarias. ✓ wake up. ✓ have breakfast. ✓ brush your teeth. ✓ take a shower. ✓ take a bath. ✓ get dressed. ✓ go to school. ✓ study English., etc. La clase comenzará con el juego telaraña, el cual lo empezará el alumno mayor o menor. Este tendrá que coger el ovillo, comenzar mencionando una actividad diaria y lanzar el ovillo a un compañero. Este compañero tendrá que seguir mencionando sin repetir la lista de actividades, y volver a lanzar el ovillo. Cada alumno debe sujetar su parte del ovillo para ir tejiendo una telaraña. Si en algún momento el ovillo toca el suelo, el alumno que no ha podido cogerlo deberá recordar toda lista de palabras  La docente alista el proyector y los parlantes para iniciar con la actividad ya programa, anteriormente en clases se dio como tarea, los estudiantes alistan en grupos su canción preferida para ser escuchada y cantada con todos sus compañeros, así mismo cada uno de los grupos, escribió las letras en un paleógrafo. El cual será compartido con todos. Una vez listo, los estudiantes cantaran los temas elegidos en conjuntos, repasando el inglés y la pronunciación aprendida. Se concluirá cuando se pasen 	Lectura Pensamientos	20 min

DESARROLLO	• La docente entrega las actividades de trabajo. MY DAILY ROUTINE • I get dressed • I go to school • I have lunch • I wake up • I walk the dog • I wash my hands • I switch TV • I get up • I have a shower • I listen to music • I have breakfast • I put on my pyjamas • I go to bed • I have dinner • I study one from the box to label the pictures below. WORDSEARCH OF DAILY ROUTINE brush my teeth go to school brush my hair go home have lunch go to bed	Pizarra Plumones	55 min
CIERR E	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?	Cuaderno	15 min

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.	conversación	Ficha de trabajo

Andahuaylas, abril del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

LESSON PLAN N° 06

TITLE: SPEAKING ACTIVITY.

LEARNING EXPERIENCE N° 01: "LET'S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto: C, D, E, F y G" Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 17 al 21 de abril del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y reconocer las actividades diarias a las horas determinadas. /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO O Del 4ºGRADO	DESEMPEÑO O Del 5ºGRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera •Obtiene información del texto oral en inglés • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. •Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores.	. Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	• Recupera información explícita y relevante seleccionando datos específicos en los textos orales que escucha en inglés, con vocabulario cotidiano y pertinente. Reconoce el propósito comunicativo apoyándose en el contexto	Conversación oral entre pares	La observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS				
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: - Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.				

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES	SE DEMUESTRA CUANDO
Enfoque Intercultural	-Respeto a la identidad cultural. -Justicia -Diálogo intercultural	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que trataron la clase pasada? What we talk about, last week? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about THE DAILY ACTIVITIES” ✓ Entonces hacen un feedback cuando la docente presenta algunas actividades de rutina diaria para jugar el juego de memoria y/o charada.  La dinámica inicial es titulada “tesoro”, el inicio de la actividad dará comienzo cuando la maestra brinde las instrucciones, la cual es que se tendrá una pelota, al cual será escondida en el salón, antes de ello, se escogerá a un estudiante quien saldrá del salón, inmediatamente después se esconderá la pelota, la indicación es que cuando el estudiante entre y busque la pelota tendrá que pedir las indicaciones e inglés a sus compañeros para buscar el tesoro. El juego concluye cuando una cantidad aceptable de alumnos encuentre el tesoro. 	Lectura Pensamientos	20 min

DESARROLLO	- La docente dibuja un cuadro en la pizarra y clasifican dichas actividades en las partes del día <table><tr><td><u>In the morning</u> -</td><td><u>In the afternoon</u> -</td></tr><tr><td><u>In the evening</u> -</td><td><u>At night</u> -</td></tr></table> - La docente entrega una ficha para ser llenada con su información on Sunday Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday At Night Noon Midnight 7:00 6:30 5:55 In The morning The afternoon The evening - When do you get up? - What time do you go to school? - What time you have breakfast? - When do you do your homework? mother? - Do you have pets? pets? - What time do you go to bed? - When do you go to school? - When do you watch tv.? - What time do you help your - What time do you feed your	<u>In the morning</u> -	<u>In the afternoon</u> -	<u>In the evening</u> -	<u>At night</u> -	Pizarra Plumones	55 min .
	<u>In the morning</u> -	<u>In the afternoon</u> -					
<u>In the evening</u> -	<u>At night</u> -						
CIERR E	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?	Cuaderno	15 min .				

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Recupera Información explícita de los textos orales que escucha seleccionando datos específicos. Integra esta información cuando es dicha en distintos momentos, o por	conversación	

	distintos interlocutores, en textos orales que presentan sinónimos y expresiones con sentido figurado.		Ficha de trabajo
--	--	--	------------------

Andahuaylas, abril del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

JUEGOS CON TECNOLOGÍA

LESSON PLAN N° 07

TITLE: SPEAKING ACTIVITY. DO IT YOURSELF

LEARNING EXPERIENCE N° 01: “LET’S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto: C, D, E, F y G” Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 24 al 28 de abril del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y reconocer las actividades diarias a las horas determinadas. /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4ºGRADO	DESEMPEÑO Del 5ºGRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Competencia: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	• Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. Los jerarquiza estableciendo diferentes relaciones lógicas (adición, contraste, secuencia, semejanza-diferencia, causa y consecuencia) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado	• Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. Los jerarquiza estableciendo diferentes relaciones lógicas (adición, contraste, secuencia, semejanza-diferencia, causa y consecuencia) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado	Propuesta de horario rutinario	La observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS				

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS								RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que tratamos las clases anteriores? What we talk about, last weeks? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about THE DAILY ACTIVITIES, THE TIME, DAYS OF THE WEEK ” ✓ Entonces la docente manifiesta que que hoy pondremos en práctica todo lo aprendido y da como ejemplo:								Lectura Pensamientos	20 min
	Part of the day	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday		
	In the morning	Get up								
		Take a shower								
	In the afternoon	Have lunch								
		Go to school								
	In the evening	Watch tv								
		Go to bed								

DESARROLLO	- La docente pide a los estudiantes “DO IT YOURSELF” que lo elaboren su propia propuesta de horario , teniendo en cuenta el nuevo escenario , nuevo horario, nuevas rutinas , adaptándonos a un nuevo contexto educativo. Se explicara el juego ahorcado, el cual hara uso de la computadora o celular, el inicio la profesora abrira el aplicativo donde se mostara una persona dibujada en lineas y letras por completar, esta palabra puede ser el nombre de una persona, de un personaje de alguna película, de una fruta, verdura, coche, flor, o cualquier otra.la meta es adivinar la palabra con el fin de salvar a la persona, los demás jugadores, por turnos, van diciendo las letras que creen que contiene la palabra. Cuando una letra es acertada, el encargado del ahorcado pone las letras en el lugar que corresponde. Cuando se falla una letra, se escribe a un lado y se hace el primer trazo del dibujo del ahorcado. Si los jugadores consiguen acertar la palabra antes de que se complete el dibujo ganan el juego. Para hacer más fácil o difícil el juego, al ahorcado se le pueden añadir detalles como ojos, boca etc 	Pizarra Plumones	55 min.																																
	<table><tr><td>Part of the day</td><td>Mond ay</td><td>Tuesd ay</td><td>Wednesd ay</td><td>Thursd ay</td><td>Frida y</td><td>Saturd ay</td><td>Sund ay</td></tr><tr><td>In the mornin g</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>In the afterno on</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>In the evening</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Part of the day	Mond ay	Tuesd ay	Wednesd ay	Thursd ay	Frida y	Saturd ay	Sund ay	In the mornin g								In the afterno on								In the evening									
Part of the day	Mond ay	Tuesd ay	Wednesd ay	Thursd ay	Frida y	Saturd ay	Sund ay																												
In the mornin g																																			
In the afterno on																																			
In the evening																																			
CIERR E	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?	Cuaderno	15 min.																																

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Produce textos con la Información obtenida . Integra esta información cuando es oportuna en distintos momentos del día como propuesta a un nuevo contexto educativo.	Horario de actividades	Ficha de trabajo

Andahuaylas, mayo del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

LESSON PLAN N° 08

TITLE: LET'S SHARE WHAT WE LEARNED

LEARNING EXPERIENCE N° 01: "LET'S ADAPT US TO OUR NEW LEARNING CONTEXT"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	Juan Espinoza Medrano	5. Área:	Inglés
2. Profesor (a)	Hada J. Sánchez Sáez	6. Grado y sección	Cuarto: C, D, E, F y G" Quinto : A,B,C,D,E,F y G
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	Del 2 al 5 de MAYO del 2023
4. Duración	2 horas	8. Turno:	Tarde

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PURPOSE: aprender, comprender, pronunciar y reconocer las actividades diarias a las horas determinadas. /, mediante la interacción efectiva docentes y estudiantes.

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO Del 4°GRADO	DESEMPEÑO Del 5°GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Competencia: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. •Adecúa el texto a la situación comunicativa. •Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito . .	• Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. Los jerarquiza estableciendo diferentes relaciones lógicas (adición, contraste, secuencia, semejanza-diferencia, causa y consecuencia) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado	• Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. Los jerarquiza estableciendo diferentes relaciones lógicas (adición, contraste, secuencia, semejanza-diferencia, causa y consecuencia) y ampliando información de forma pertinente con vocabulario apropiado	Propuesta de horario rutinario	La observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS				

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS								RECURSOS	T.
INICIO	✓ La docente saluda y da la cordial bienvenida a los estudiantes y escribe la fecha del día ✓ La docente pregunta a los estudiantes de que tratamos las clases anteriores? What we talk about, last weeks? ✓ Los estudiantes responderán “We talk about THE DAILY ACTIVITIES, THE TIME, DAYS OF THE WEEK ” ✓ Entonces la docente manifiesta que que hoy pondremos en práctica todo lo aprendido y da como ejemplo:								Lectura Pensamientos	20 min
	Part of the day	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday		
	In the morning	Get up								
		Take a shower								
	In the afternoon	Have lunch								
		Go to school								
	In the evening	Watch tv								
		Go to bed								

DESARROLLO	La docente pide a los estudiantes “DO IT YOURSELF” que lo elaboren su propia propuesta de horario , teniendo en cuenta el nuevo escenario , nuevo horario, nuevas rutinas , adaptándonos a un nuevo contexto educativo.								Pizarra Plumones	55 mi n.
	Part of the day	Mond ay	Tuesd ay	Wednesd ay	Thursd ay	Frída y	Saturd ay	Sund ay		
	In the mornin g									
	In the afterno on									
	In the evening									
CIERR E	✓ Consolidación de la clase de hoy ✓ Se les pregunta WHAT DID WE LEARN TODAY?								Cuaderno	15 mi n.

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS		
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Produce textos con la Información obtenida. Integra esta información cuando es oportuna en distintos momentos del día como propuesta a un nuevo contexto educativo.	Horario de actividades	Ficha de trabajo

Andahuaylas, mayo del 2023.



Subdirector

Prof. Hada J. Sánchez Sáez

Anexo 3: Medios de verificación

Validador 01

SOLICITUD: Validación de instrumento de recojo de información.

Mg.: Arminda Palomino Naveros.

Yo, Hada Jesusa Sanchez Saez, identificado con el DNI N° 23932259, alumno de la Maestría en educación mención Gestión de la Educación, me dirijo a usted con el debido respeto y le manifiesto lo siguiente:

Que siendo requisito indispensable el recojo de datos necesarios para la tesis que viene elaborando intitulada: **"ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA LE. JUAN ESPINOZA MEDRANO, APURÍMAC, 2023"**, solicito a Ud. Se sirva validar el instrumento adjunto, bajo los criterios académicos correspondientes. Para este efecto adjunto los siguientes documentos:

- Ficha de evaluación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Por tanto;

A usted, ruego acceder mi petición.

Cusco, 25 de setiembre del 2023



DNI: 23932259

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

- 1.1. Apellidos y Nombres: Palemón Novales Brinda
 1.2. Cargo e institución donde labora: Coordinador Pedagógico - EE. N.º 1 de Ambato
 1.3. Especialidad o línea de investigación: Segunda Lengua / Inglés dentro de Educación Superior
 1.3.1. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Estrategia de Indificación y Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera
 1.4. Autor(a) de Instrumento: Elaboración propia

E. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las		

	preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

OBSERVACIONES GENERALES

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

☒
☐

Nombres y Apellidos: Asminda Palomino Naveros


FIRMA DEL ESPECIALISTA

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

Nro. de colegiatura: _____
063 11 86 27 8

Validador 02

SOLICITUD: Validación de instrumento de recojo de información.

Mg.: Edith Molina de Porras.

Yo, **Hada Jesusa Sanchez Saez**, identificado con el DNI N° **23932259**, alumna de la Maestría en educación mención Gestión de la Educación, me dirijo a usted con el debido respeto y le manifiesto lo siguiente:

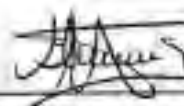
Que siendo requisito indispensable el recojo de datos necesarios para la tesis que viene elaborando intitulada: **"ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. JUAN ESPINOZA MEDRANO, APURÍMAC, 2023"**, solicito a Ud. Se sirva validar el instrumento adjunto, bajo los criterios académicos correspondientes. Para este efecto adjunto los siguientes documentos:

- Ficha de evaluación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Por tanto:

A usted, ruego acceder mi petición.

Cusco, 25 de setiembre del 2023



DNI:2 3932259

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

- 1.1. Apellidos y Nombres: Molina de Parra Edith
 1.2. Cargo e institución donde labora: Especialista UGEL - Andahuaylas
 1.3. Especialidad o línea de investigación: Matemática - Inglés Mg. Gestión Educativa
 1.3.1. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Estrategia de ludificación y Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera
 1.4. Autor(a) de Instrumento: Elaboración propia

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las	Cumple	

	preguntas de la investigación		
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

OBSERVACIONES GENERALES

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

☒
☐

Nombres y Apellidos: Edith Molina de Porras.



Mug. Edith Molina De Porras
ESPECIALISTA EN EL ANDAMIO

FIRMA DEL ESPECIALISTA

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

Nro. de colegiatura: _____

Validador 03

SOLICITUD: Validación de instrumento de recojo de información.

Mg. Edy Chura Yupanqui

Yo, **Hada Jesusa Sanchez Saez**, identificado con el DNI N° **23932259**, alumna de la Maestría en educación mención Gestión de la Educación, me dirijo a usted con el debido respeto y le manifiesto lo siguiente:

Que siendo requisito indispensable el recojo de datos necesarios para la tesis que viene elaborando intitulada: **"ESTRATEGIA DE LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. JUAN ESPINOZA MEDRANO, APURÍMAC, 2023"**, solicito a Ud. Se sirva validar el instrumento adjunto, bajo los criterios académicos correspondientes. Para este efecto adjunto los siguientes documentos:

- Ficha de evaluación
- Instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Por tanto:

A usted, ruego acceder mi petición.

Cusco, 25 de setiembre del 2023



DNI: 23932259

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

- 1.1. Apellidos y Nombres: CHURA YUPANQUI EDY
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente - UNATMA
 1.3. Especialidad o línea de investigación: Docente de Arte / Mg. Gestión y Administración Educativa
 1.3.1. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Estrategia de Indificación y Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera
 1.4. Autor(a) de Instrumento: Elaboración propia

1. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las		

	preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

OBSERVACIONES GENERALES

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

☒
☐

Nombres y Apellidos: EDY CHORA YURANQUI


FIRMA DEL ESPECIALISTA

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

Nro. de colegiatura: 060/317269

Anexo 4: Otros

Panel fotográfico

Fotografías de las secciones aplicadas para el estudio

Figura 10

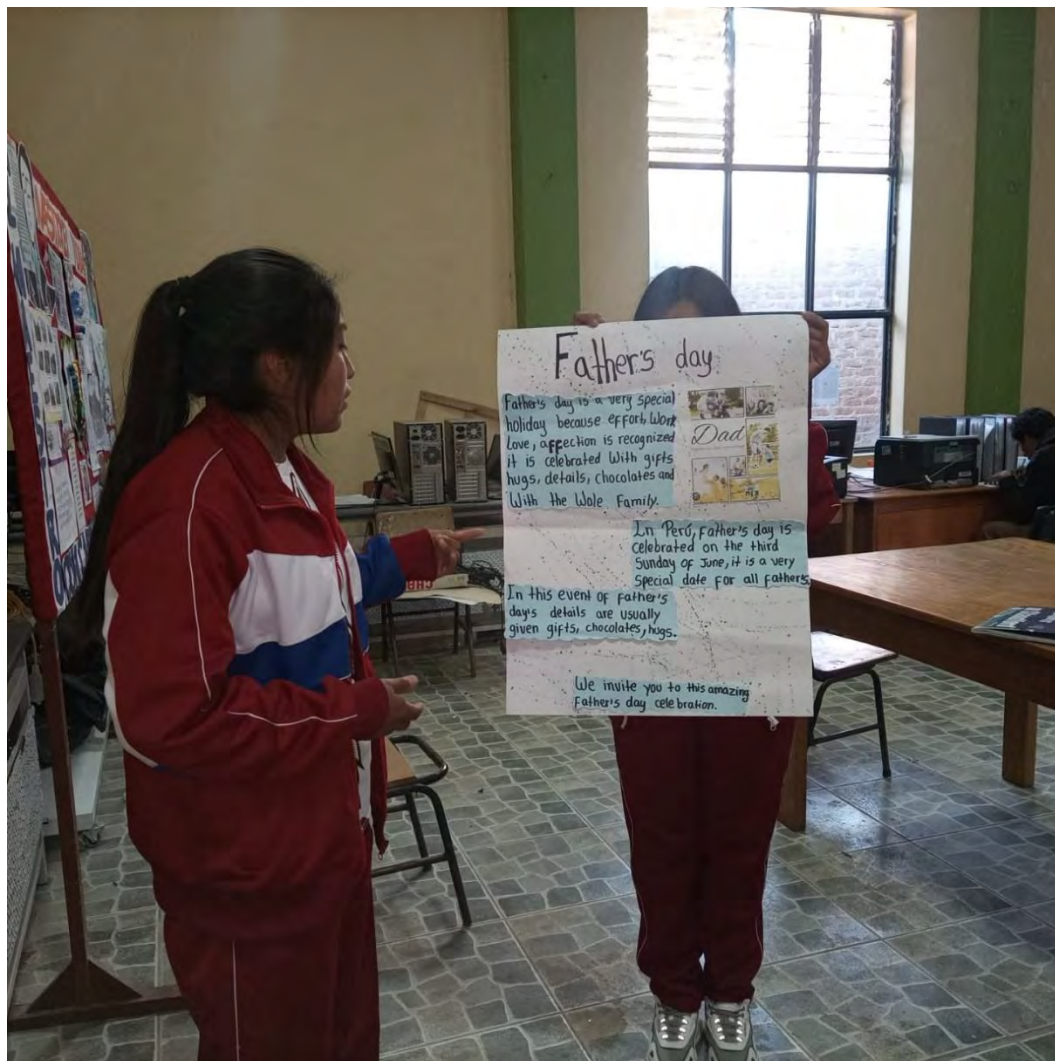
Socialización de evidencias de aprendizaje



Los estudiantes presentan a sus compañeros los resultados de sus actividades en el aula, haciendo uso de textos construidos con un vocabulario pertinente. La actividad se realizó conforme a lo planificado y los estudiantes demostraron un importante empeño para compartir sus experiencias de aprendizaje con sus compañeros.

Figura 11

Exposición sobre días conmemorativos



Las estudiantes presentan su exposición sobre el día del padre, haciendo uso de recursos textuales que han sido elaborados con la pertinencia textual necesaria y usando vocabulario específico para explicar este contexto y en función al propósito comunicativo.

Figura 12*Exposición día de la independencia*

Las estudiantes leen textos realizados en clase sobre el tema día de la independencia. Los textos elaborados son presentados en clase y enunciados haciendo un uso correcto de la pronunciación y un vocabulario adecuado.

Figura 13*Exposición Festival del Dragón*

Los estudiantes hacen uso de recursos textuales e imágenes para socializar con sus compañeros los resultados de su aprendizaje sobre la utilización de vocabulario específico y contextualizado para dar a entender un propósito comunicativo.

Figura 14

Actividad para la interiorización de horas



Los estudiantes preparan los rótulos que serán necesarios para la actividad de interiorización de las horas, al inicio se explicó las reglas de juego, se comenzará dando una hora a un estudiante que tendrá que pasar a la pizarra y escribir la hora indicada.

Figura 15

Trabajo en grupo de estudiantes



Los estudiantes preparan en grupo la actividad de aprendizaje. En este caso se está haciendo uso de una estrategia lúdica, la actividad implica conocimiento del vocabulario para una expresión correcta de las horas. El juego termina cuando uno de los grupos termine de pasar adelante escribiendo la última cartilla de horas.

Figura 16

Juego hot potato por pares



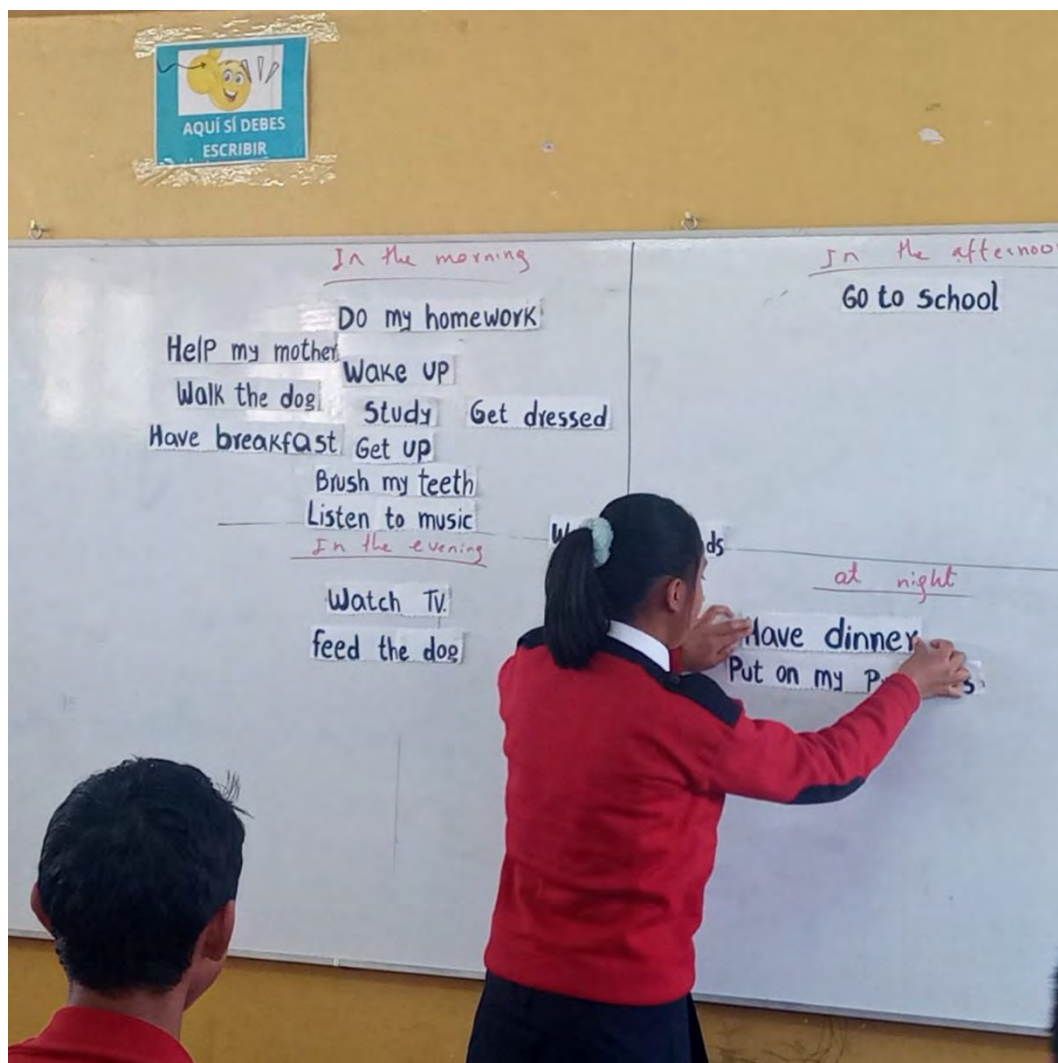
Los estudiantes realizan el juego *hot potato*. Juego orientado al repaso de las horas en el que ambos alumnos dialogan a partir del uso de rótulos de horas.

Figura 17

Construcción de un horario



La docente explica los enunciados correspondientes a las actividades realizadas conforme la hora del día. Se realiza una actividad en la pizarra con la participación oral de los estudiantes quienes hacen uso de un vocabulario adecuado y señalan cuáles actividades corresponden a un periodo del día determinado.

Figura 18*Construcción de un horario*

Los estudiantes participan colocando rótulos en la pizarra que contienen actividades que pertenecen a un determinado periodo del día. La participación de los estudiantes se realiza a partir de los productos que han elaborado en el aula y evidencian un uso adecuado de las construcciones textuales en idioma inglés.

Figura 19*Culminación de las actividades programadas*

Los estudiantes participan activamente en la fase final de las actividades previstas, realizando la organización y entrega de los trabajos elaborados durante el periodo establecido. Esta participación refleja no solo la comprensión y cumplimiento de las tareas asignadas, sino también el desarrollo de habilidades como la responsabilidad y la gestión del tiempo. Además, la presentación de sus productos evidencia el logro de los objetivos propuestos y muestra un adecuado manejo de los contenidos trabajados en el aula.

Figura 20

Estudiantes en la presentación de sus trabajos finales



Los estudiantes participan exponiendo los proyectos que desarrollaron a lo largo del periodo académico, demostrando el dominio de los temas abordados. Durante la presentación, aplican habilidades de comunicación efectiva y organización del contenido, lo que refleja su preparación y confianza al transmitir ideas. Esta actividad permite evidenciar tanto la creatividad como el esfuerzo invertido en los trabajos, y fomenta la interacción con los compañeros mediante preguntas y retroalimentación, contribuyendo al fortalecimiento de competencias académicas y socioemocionales.

Figura 21

Presentación de portafolios e informes



Los estudiantes participan mostrando los portafolios e informes elaborados, los cuales recopilan las evidencias de su aprendizaje a lo largo del periodo. En esta actividad, presentan de manera estructurada los resultados obtenidos y las reflexiones sobre su proceso de desarrollo académico. La organización de los portafolios evidencia habilidades de planificación, mientras que la elaboración de los informes refleja competencias en redacción y análisis crítico.

a. Data/ estadística

ID	D1Pre	D2Pre	D3Pre	TOTALPRE	D1Pos	D2Pos	D3Pos	TOTALPOST
1	16	8	16	40	17	8	16	41
2	12	13	12	37	12	13	12	37
3	16	8	16	40	17	8	14	39
4	12	12	12	36	12	12	12	36
5	16	11	16	43	17	10	14	41
6	12	12	8	32	12	12	12	36
7	24	11	10	45	22	10	16	48
8	24	12	14	50	12	12	12	36
9	26	10	8	44	22	12	12	46
10	26	12	16	54	12	12	12	36
11	26	7	14	47	26	12	12	50
12	12	12	8	32	12	12	12	36
13	26	8	8	42	26	13	16	55
14	12	12	10	34	12	12	12	36
15	26	8	10	44	30	13	16	59
16	12	12	12	36	12	12	12	36
17	26	10	8	44	30	15	16	61
18	12	12	8	32	12	12	12	36
19	16	12	12	40	32	15	14	61
20	12	12	10	34	12	12	12	36
21	14	12	16	42	32	8	14	54
22	12	12	10	34	12	8	12	32
23	14	12	16	42	32	10	16	58
24	12	12	12	36	12	10	12	34
25	14	8	16	38	16	12	16	44
26	12	8	12	32	12	12	12	36
27	14	6	16	36	17	13	14	44
28	12	6	12	30	17	13	12	42
29	16	10	16	42	19	15	20	54
30	24	10	16	50	22	15	16	53
31	26	10	14	50	22	15	18	55
32	26	12	16	54	26	15	12	53
33	16	10	16	42	26	13	18	57
34	12	7	12	31	30	13	12	55
35	16	12	16	44	30	15	20	65
36	12	12	16	40	32	15	12	59
37	16	8	8	32	32	8	18	58
38	12	8	6	26	32	10	12	54
39	16	6	14	36	16	12	20	48
40	12	6	14	32	19	15	20	54
41	16	10	8	34	22	15	16	53
42	16	7	10	33	22	15	18	55
43	16	8	8	32	26	15	12	53

44	24	8	10	42	26	13	18	57
45	24	10	8	42	30	13	12	55
46	26	7	16	49	26	13	12	51
47	26	12	16	54	26	15	16	57
48	26	12	16	54	30	15	16	61
49	26	8	16	50	30	8	16	54
50	16	8	16	40	32	10	14	56
51	14	6	16	36	32	12	14	58
52	14	6	16	36	32	13	16	61
53	14	10	8	32	19	15	20	54
54	14	7	6	27	22	15	16	53
55	16	8	14	38	22	15	18	55
56	16	8	14	38	26	15	12	53
57	16	10	8	34	26	13	18	57
58	16	7	10	33	30	13	12	55
59	16	12	8	36	26	10	18	54
60	16	12	16	44	26	12	20	58
61	16	8	16	40	30	12	16	58
62	16	8	8	32	30	13	14	57
63	16	6	6	28	32	13	14	59
64	24	6	14	44	32	15	16	63
65	24	10	14	48	32	15	12	59
66	26	7	8	41	16	8	12	36
67	26	8	10	44	17	10	16	43
68	26	8	8	42	17	12	16	45
69	26	10	10	46	17	13	16	46
70	16	7	8	31	22	15	14	51
71	14	12	16	42	22	12	14	48
72	14	12	16	42	26	13	16	55
73	14	8	16	38	26	15	16	57
74	14	8	16	38	30	8	14	52
75	16	6	16	38	30	12	16	58
76	16	6	16	38	32	15	18	65
77	16	10	16	42	32	12	18	62
78	16	7	8	31	32	13	20	65
79	16	11	16	43	16	15	18	49
80	24	11	10	45	12	8	20	40
81	24	10	14	48	17	12	16	45
82	26	7	14	47	17	13	14	44
83	26	8	8	42	17	15	14	46
84	26	8	10	44	22	8	16	46
85	26	10	8	44	22	8	12	42
86	16	12	12	40	26	8	12	46
87	14	12	16	42	26	10	16	52
88	14	12	16	42	30	10	16	56
89	14	8	16	38	30	12	16	58

90	14	6	16	36	32	12	14	58
91	16	10	16	42	32	13	14	59
92	16	8	16	40	32	13	16	61
93	14	10	16	40	16	15	16	47
94	14	7	8	29	17	15	14	46
95	16	12	6	34	17	8	16	41
96	16	12	14	42	17	10	18	45
97	16	12	14	42	22	12	18	52
98	16	8	8	32	22	13	20	55
99	16	8	10	34	26	15	18	59
100	16	6	8	30	26	12	20	58
101	16	6	10	32	30	13	16	59
102	16	10	8	34	30	15	14	59
103	16	7	16	39	32	8	14	54
104	24	8	16	48	32	12	16	60
105	24	8	16	48	32	15	12	59
106	26	10	16	52	16	12	12	40
107	26	7	16	49	17	13	16	46
108	26	12	16	54	17	15	16	48
109	26	12	16	54	17	8	16	41
110	16	8	8	32	22	12	14	48
111	14	8	14	36	22	13	14	49
112	14	6	8	28	26	15	16	57
113	14	6	8	28	26	8	16	50
114	14	10	8	32	30	8	14	52
115	16	7	16	39	30	8	16	54
116	16	8	16	40	32	10	18	60
117	16	8	16	40	32	10	18	60
118	16	10	16	42	32	12	20	64
119	16	7	8	31	16	12	18	46
120	16	12	6	34	17	13	20	50
121	16	12	14	42	17	13	16	46
122	16	8	10	34	17	15	14	46
123	16	8	12	36	22	15	14	51
124	24	6	16	46	22	8	16	46
125	24	6	16	46	26	10	12	48
126	26	10	8	44	26	12	12	50
127	26	7	6	39	30	13	16	59
128	26	8	14	48	30	15	16	61
129	26	8	14	48	32	12	16	60
130	16	10	8	34	32	13	14	59
131	14	7	10	31	32	15	14	61
132	14	12	8	34	16	8	16	40
133	14	12	10	36	37	12	16	65
134	14	8	8	30	17	15	14	46
135	16	8	16	40	17	12	16	45

136	16	6	16	38	17	13	18	48
137	16	6	16	38	22	15	18	55
138	16	10	16	42	22	8	20	50
139	16	7	16	39	26	12	18	56
140	16	8	16	40	26	13	20	59
141	16	8	16	40	30	15	16	61
142	16	10	8	34	30	8	14	52
143	16	7	14	37	32	8	14	54
144	24	12	8	44	32	8	16	56
145	24	12	8	44	32	10	12	54
146	26	12	8	46	16	10	12	38
147	26	8	16	50	17	12	16	45
148	26	8	16	50	17	12	16	45
149	26	6	16	48	17	13	16	46
150	16	6	16	38	22	13	14	49
151	14	10	8	32	22	15	14	51
152	14	7	6	27	26	15	16	57
153	14	8	14	36	26	8	16	50
154	14	8	10	32	30	10	14	54
155	16	10	16	42	30	12	16	58
156	16	7	16	39	32	13	18	63
157	16	12	8	36	32	15	18	65
158	16	12	6	34	32	12	20	64
159	16	11	16	43	16	13	18	47
160	24	11	10	45	37	15	20	72
161	24	10	14	48	17	8	16	41
162	26	7	14	47	17	12	14	43
163	26	8	8	42	17	15	14	46
164	26	8	10	44	22	12	16	50
165	26	10	8	44	22	13	12	47
166	16	12	12	40	26	15	12	53
167	14	12	16	42	26	8	16	50
168	14	12	16	42	30	12	16	58
169	14	8	16	38	30	13	16	59
170	14	6	16	36	32	15	14	61
171	16	10	16	42	32	8	14	54
172	16	8	16	40	32	35	16	83
173	14	7	8	29	16	8	16	40
174	14	8	14	36	43	8	14	65
175	16	7	8	31	17	10	16	43
176	16	12	8	36	17	10	18	45
177	16	8	8	32	17	12	18	47
178	16	6	16	38	22	12	20	54
179	16	10	16	42	22	13	18	53
180	16	8	16	40	26	13	20	59
181	16	10	16	42	26	15	16	57

182	16	12	8	36	30	15	14	59
183	16	12	6	34	30	8	14	52
184	24	10	14	48	32	10	16	58
185	24	10	10	44	32	12	12	56
186	26	12	12	50	32	13	12	57
187	26	12	16	54	16	15	16	47
188	26	8	16	50	17	12	16	45
189	26	6	8	40	17	13	16	46
190	16	10	6	32	17	15	14	46
191	14	8	14	36	22	8	14	44
192	14	10	14	38	22	12	16	50
193	14	12	8	34	26	15	16	57
194	14	8	10	32	26	12	14	52
195	16	6	8	30	30	13	16	59
196	16	10	10	36	30	15	18	63
197	16	7	8	31	32	8	18	58
198	16	8	16	40	32	12	20	64
199	16	7	16	39	32	13	18	63
200	16	12	16	44	16	15	20	51
201	12	8	16	36	33	8	12	53
202	16	6	16	38	17	8	16	41
203	16	10	16	42	17	8	14	39
204	16	8	16	40	17	10	14	41
205	24	10	8	42	22	10	16	48
206	24	12	14	50	22	12	12	46
207	26	12	8	46	26	12	12	50
208	26	10	8	44	26	13	16	55
209	26	12	8	46	30	13	16	59
210	26	12	16	54	30	15	16	61
211	16	8	16	40	32	15	14	61
212	14	6	16	36	32	8	14	54
213	14	10	16	40	32	10	16	58
214	14	8	8	30	16	12	16	44
215	14	10	6	30	42	13	14	69
216	16	12	14	42	17	15	16	48
217	16	8	10	34	17	12	18	47
218	16	6	16	38	17	13	18	48
219	16	10	12	38	22	15	20	57
220	16	7	16	39	22	8	18	48
221	16	8	12	36	26	12	20	58
222	16	7	16	39	26	15	16	57
223	16	12	14	42	30	12	14	56
224	16	8	16	40	30	13	14	57
225	24	6	12	42	32	15	16	63
226	24	10	16	50	32	8	12	52
227	26	8	16	50	32	12	12	56

228	26	10	14	50	16	13	16	45
229	26	12	8	46	40	15	16	71
230	26	12	16	54	17	13	16	46
231	16	7	16	39	17	8	14	39
232	14	12	8	34	17	15	14	46
233	14	10	12	36	22	8	16	46
234	14	7	16	37	22	12	16	50
235	14	8	12	34	26	15	14	55
236	16	7	12	35	26	13	16	55
237	16	12	16	44	30	8	18	56
238	16	10	16	42	30	15	18	63
239	16	12	16	44	32	14	20	66