

Geraldine Retamozo

IDIOMAS_JUEGOS SIGNIFICATIVOS -RETAMOZO_VASQUEZ_VERA DEL CARPIO_ (2025) TESINA _...

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:479701509

Fecha de entrega

8 ago 2025, 10:11 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 ago 2025, 7:19 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

JUEGOS SIGNIFICATIVOS -RETAMOZO_VASQUEZ_VERA DEL CARPIO_ (2025) TESINA_ID.docx

Tamaño de archivo

386.0 KB

55 Páginas

11.353 Palabras

72.542 Caracteres




1% Similitud general

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

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 1%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
47 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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.

Fuentes principales

- 1% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet		
repositorio.ucv.edu.pe			<1%
2	Internet		
repositorio.monterrico.edu.pe			<1%
3	Trabajos entregados		
Universidad Internacional de la Rioja on 2025-07-21			<1%
4	Trabajos entregados		
Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2024-12-01			<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

**JUEGOS SIGNIFICATIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN EN IDIOMAS, ESPECIALIDAD
INGLÉS**

RETAMOZO MEJIA, Geraldine Naomi

VASQUEZ SALAZAR, Reyna Julita

VERA DEL CARPIO PIZANGO, Ivette

ASESOR: Mg. CÁCERES DÍAZ, Patricia Diana

Lima, 2025

RESUMEN

Para el aprendizaje de un nuevo idioma resultó necesario emplear diversas metodologías, estrategias, técnicas entre otros. En este contexto, la enseñanza del idioma Inglés dentro de la educación básica regular específicamente en el nivel primaria requirió la implementación de diferentes juegos con los cuales facilitaron la adquisición del idioma, dando paso a una clase más dinámica y motivadora. El presente proyecto de investigación es de enfoque cualitativo, en donde se desarrolló una técnica documental, describe como objetivo principal: explicar la contribución de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en educación primaria. A partir de ello, surgió la siguiente interrogante: ¿Cómo contribuyen los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria? Finalmente, se concluye que para el aprendizaje del idioma Inglés en la educación primaria los juegos significativos promueven un enfoque activo, participativo y lúdico, incitando al estudiante ser protagonista de su propia formación, además beneficia al desarrollo de las competencias del idiomas Inglés, por último fortalece el interés de los estudiantes llevándolos al involucramiento emocional y cognitivo lo que incide positivamente en la disposición de los estudiantes para comunicarse en el idioma Inglés.

Palabras claves: Juegos Significativos, Educación Primaria, Enseñanza, Idioma Inglés, Educación Básica Regular, Competencias.

ABSTRACT

The learning of a new language requires the application of diverse methodologies, strategies and techniques. In this context, the teaching of English in Basic Regular Education, specifically at the primary level, calls for the implementation of games that facilitate language acquisition, making classes more dynamic and engaging. This qualitative research project applied a documentary technique and aimed to explain the contribution of meaningful games in the teaching of English language in primary education. The guiding question was: How do meaningful games contribute to the teaching of English in primary education?

The findings conclude that meaningful games promote an active, participatory and playful approach that encourages students to become protagonists in their own learning. Furthermore, this strategy enhances the development of English language competences and strengthens emotional and cognitive engagement, positively impacting students' willingness to communicate in English.

Keywords: Meaningful games, Primary education, Teaching, English language, Basic Regular Education, Competences.

ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	5
DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
JUSTIFICACIÓN	7
OBJETIVOS	9
1. Objetivo General	9
2. Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	10
1.1 Antecedentes	10
1.2 Juegos Significativos	13
1.2.1 Características de los Juegos Significativos.....	15
1.2.2 Beneficios de los Juegos Significativos	17
1.2.3 Rol de los Juegos Significativos en el Idioma Inglés	18
1.3 Enseñanza del Idioma Inglés.....	19
1.3.1 El juego como Estrategia Didáctica	21
1.3.2 Juegos Significativos en la Enseñanza del Idioma Inglés.....	22
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.1 Enfoque de la Investigación	23
2.2 Tipo y Diseño de Investigación	23
2.3 Población y Muestra Documental	24
2.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información	24

2.5 Técnica de Análisis de la Información.....	25
2.6 Consideraciones Éticas	25
CONCLUSIONES	26
REFERENCIAS	29
ANEXOS	39
ANEXO 1: Fichaje.....	39
ANEXO 2: Matriz de Coherencia de la Investigación.....	47
ANEXO 3: Matriz de Análisis Temático Según Capítulos de la Tesina (Marco Teórico).....	48
ANEXO 4: Matriz de Triangulación	49

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje y enseñanza del idioma Inglés como lengua extranjera ha tomado gran relevancia en los últimos años, debido a que el conocimiento del mismo es esencial en cualquier ámbito, y presenta diversos beneficios para quienes hacen uso del idioma en mención, como en escenarios sociales, profesionales e inclusive políticos. De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2003) manifiesta lo fundamental que resulta adquirir al menos dos idiomas en la etapa escolar, siendo uno de ellos el Inglés, luego de la lengua materna, y proseguir hasta los estudios superiores de acuerdo con las demandas del siglo XXI. Por tanto, es vital el instruir la lengua Inglesa desde las escuelas para una formación significativa y de calidad del estudiante.

Por otro lado, se conoce que para un aprendizaje del idioma Inglés el uso de diversas estrategias son primordiales, siendo uno de ellos la implementación de actividades lúdicas como los juegos. Mogrovejo et al. (2019) argumentan que la aplicación de juegos en las sesiones de Inglés permite que el estudiante tome un rol activo y se involucre en el aprendizaje del idioma.

Siguiendo esta línea, autores como el psicólogo Paul Moor (1981), el psicoanalista Erik Erikson (1982) y Donald W. Winnicott (1986) concuerdan que los niños presentan mayor aprendizaje en las sesiones de clase de una lengua extranjera cuando se hace uso de materiales únicos como los juegos.

DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprender y hacer uso del idioma Inglés se ha convertido en una necesidad y prioridad debido a la demanda de oportunidades laborales y educativas. En

contraste con países de Europa y Asia, se identificó que los países pertenecientes a América Latina se ubican en el nivel más bajo en el dominio del idioma Inglés. Como argumentan Cronquist y Fiszbein (2017, p. 12) el sur de América se encuentra lejos del promedio mundial en el EF English First English Proficiency Index.

Desde una mirada nacional, la Educación Básica Regular en Lima Metropolitana afronta un desafío recurrente en relación al bajo rendimiento del aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en el nivel primario. Se identificó que los estudiantes de primaria muestran dificultades significativas en la comprensión y producción oral del idioma Inglés. Durante las experiencias de aprendizaje, destacan la escasa participación, bajo reconocimiento de vocabulario básico y dificultad para seguir instrucciones en el idioma Inglés. Según el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016) sustenta que al finalizar el VI ciclo de la Educación Básica Regular, los estudiantes deben alcanzar como mínimo el nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), lo que implica una competencia básica para comunicarse en situaciones cotidianas y familiares. Al finalizar este ciclo escolar, el estudiante debe ser capaz de comunicarse y expresarse en el idioma meta, manejando las cuatro habilidades del lenguaje; *listening, speaking, reading y writing*. Sin embargo, diversos reportes institucionales demuestran que no se logra dicho nivel.

Estas dificultades han sido evidenciadas durante el desarrollo de actividades como worksheets, presentaciones orales y actividades didácticas simples. Esta realidad demuestra que los métodos tradicionales empleados durante el proceso de

enseñanza del idioma Inglés no están logrando motivar e involucrar activamente a todos los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Es así que, surge la necesidad de explorar y analizar metodologías innovadoras que contribuyan significativamente a mejorar el aprendizaje del idioma Inglés. Una de las metodologías exploradas es el uso de juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés, el cual ha demostrado ser eficaz para incrementar la motivación, participación activa y adquisición de vocabulario y contenidos en edades tempranas.

En consecuencia, se plantea el siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo contribuyen los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria?

JUSTIFICACIÓN

El siguiente trabajo de investigación surge a partir de las limitadas estrategias que se implementan en la enseñanza del idioma Inglés en las Instituciones Educativas Peruanas en el nivel primaria. Como sustenta Díaz (2022) los docentes encargados del área curricular de Inglés en el nivel primario carecen de metodologías oportunas que respondan a la etapa de desarrollo en el que se encuentran los estudiantes.

3 Desde una perspectiva teórica, esta investigación se sustenta en el modelo de aprendizaje experiencial propuesto por David Kolb (1984), quien asegura que el conocimiento se construye a través de la transformación de la experiencia vivida. Desde el punto de vista de Kolb, el aprendizaje significativo se da cuando el estudiante participa activamente, reflexiona sobre la experiencia vivida y aplica lo aprendido en nuevas situaciones. Esto se alinea directamente con el uso del juego durante las

experiencias de aprendizaje. En tal sentido, los juegos significativos no solo representan ser un medio para incentivar la motivación, sino un recurso pedagógico poderoso para generar experiencias auténticas, lúdicas y adaptables al desarrollo de competencias.

A este fundamento, se suman los aportes de Jean Piaget (1932) y Lev Vygotsky (1978), quienes remarcan el valor del juego como recurso didáctico que permite el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño. De igual manera, se considera el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel (1976), quién plantea que el conocimiento se unifica de mejor manera cuando se relaciona con experiencias previas del estudiante. Actualmente, estudios como los de Gómez (2022) y Gómez (2023) han retomado estos fundamentos, demostrando que el uso de juegos educativos y plataformas lúdicas como Quizziz, Kahoot o Wordwall no solo incrementan la motivación, sino que también facilitan la comprensión del idioma Inglés.

En este sentido, los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés se manifiestan como una metodología pertinente para dinamizar las experiencias de aprendizaje del idioma Inglés, fomentar la participación activa de los estudiantes y generar espacios de aprendizaje apegados a sus intereses. Esta estrategia responde a las necesidades actuales de la educación básica, que exige metodologías centradas en los estudiantes y de enfoque por competencias.

A nivel práctico, este estudio reflexiona desde una mirada actualizada al potencial pedagógico de los juegos significativos como recurso para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés en la educación primaria. Se espera que sus hallazgos

enriquezcan la práctica docente, ofreciendo estrategias replicables que permitan el desarrollo de enseñanzas motivadoras, significativas y actividades contextualizadas.

Desde el enfoque metodológico, se optó por el enfoque cualitativo con técnica documental, debido a que este enfoque permite analizar y sistematizar fuentes teóricas y empíricas con relación al uso de los juegos significativos en el aprendizaje del idioma Inglés en la educación primaria. Por lo tanto, este enfoque resulta pertinente para comprender a profundidad las ventajas de esta estrategia desde la interpretación y la reflexión de la información.

En definitiva, esta investigación es pertinente, ya que responde a una necesidad real del sistema educativo peruano debido a que se sustenta en teorías pedagógicas clásicas y estudios contemporáneos que buscan aportar a la mejora del aprendizaje de idioma Inglés como segunda lengua desde un enfoque lúdico, activo y contextualizado.

OBJETIVOS

1. Objetivo General

Explicar el rol de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria..

2. Objetivos Específicos

1. Caracterizar los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.
2. Identificar los beneficios pedagógicos que ofrecen los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.

3. Identificar los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.
4. Identificar el rol de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes

El presente trabajo de investigación se basa en estudios previos que abordan el uso de los Juegos Significativos en la enseñanza del idioma Inglés en educación primaria. Los antecedentes nacionales e internacionales permiten identificar enfoques y resultados que sustentan el desarrollo de esta tesina.

1.1.1 Internacionales

Martí (2010, como se citó en Escarbajal, A. y Martinez, G., 2023) sostiene que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o también llamado Project Based Learning es un método sumamente importante dentro de la educación. El objetivo de incorporar este método durante el aprendizaje, es que los estudiantes trabajen de forma activa, diseñando, ejecutando y evaluando procedimientos vinculados con su vida cotidiana, por lo que les permite extender su aprendizaje más allá del entorno escolar.

De igual manera, en Cuba, Ramos y Maya (2022) en su estudio cualitativo realizado en estudiantes de primaria, el cuál fue centrado en el uso de juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza del idioma Inglés. Los investigadores concluyen que los juegos funcionan como un canal que fomenta la

motivación de los estudiantes, reduce la ansiedad lingüística y promueve el aprendizaje autónomo. Asimismo, destacan que el aprendizaje es más duradero al combinarse con experiencias emocionales positivas que generan los juegos colaborativos.

Por otro lado, Espinoza y Mendez (2024) en su artículo de investigación con un enfoque cualitativo y un método descriptivo que les permitió conocer mejor la realidad educativa. Además, la técnica aplicada fue de revisión bibliográfica en donde consultaron con diversas fuentes secundarias que aportaron significativamente a la investigación. En esa línea, los investigadores concluyen que la incorporación de juegos significativos aporta en el aprendizaje del estudiante ecuatoriano, ya que la implementación de la gamificación permite que los estudiantes hagan uso del idioma Inglés de manera contextualizada, logrando así trabajar las habilidades comunicativas con propósito.

Asimismo, Moreno y Orcera (2024) en su artículo de investigación con una metodología de enfoque cualitativa y descriptiva, argumentan que el uso de juegos significativos en las sesiones de Inglés es una estrategia didáctica totalmente funcional ya que permite que los estudiantes se sientan motivados y conectados con el idioma meta, además que, a través de esta estrategia los estudiantes incrementan su creatividad e imaginación. Las autores concluyen que la implementación de juegos significativos para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en el nivel primario es un instrumento pedagógico novedoso que beneficia el proceso de aprendizaje en los estudiantes de dicho nivel en España.

Finalmente, Cerezo, Calderón y Romero (2024) en su investigación de enfoque mixto, diseñaron una aplicación móvil holográfica en España para mejorar la

pronunciación del idioma Inglés en niños a través del juego. Los resultados revelaron que los niños que utilizaron la aplicación mostraron una mejora significativa en su motivación y rendimiento, en comparación con aquellos que siguieron los métodos tradicionales de aprendizaje.

1.1.2 Nacionales

Los Juegos significativos para la enseñanza del idioma Inglés se han validado en contextos educativos peruanos, Huayta (2022) en su investigación de tipo aplicada, en el cual se implementaron estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes del quinto grado de primaria. En el cual se evidenció notables mejoras en la comprensión oral y en la confianza de los estudiantes al expresarse en el idioma Inglés, demostrando la efectividad de juego como estrategia pedagógica.

Siguiendo esta misma línea, Fajardo y Ramos (2024) en su tesis de diseño cuasi-experimental aplicado en estudiantes del segundo grado de primaria en una institución educativa de Chimbote, exploraron el impacto de los juegos didácticos sobre el aprendizaje del idioma Inglés. Su estudio evidenció una mejora notable en el aprendizaje del idioma y en la motivación de los estudiantes durante las experiencias de aprendizaje. De forma adicional, Tapia (2023) en su investigación aplicada en Trujillo, el cual empleó dinámicas lúdicas como “detective ortográfico” y “creador de historias” para mejorar la producción de textos en el nivel primaria. Su investigación reflejó un aumento evidente en la creatividad, la corrección gramatical y el manejo de vocabulario en el idioma Inglés, evidenciando la eficacia de los juegos significativos en el área de Inglés y Comunicación.

Finalmente, Prieto (2024) en su estudio no experimental de enfoque cuantitativo desarrollado en Piura, evaluó el impacto de los juegos lúdicos sobre las competencias del idioma Inglés en treinta estudiantes del sexto grado de primaria. Los resultados obtenidos destacaron la influencia significativa de estrategias lúdicas en el incremento de la participación activa, la motivación y el desempeño en el idioma Inglés.

En síntesis, los estudios revisados coinciden en que el uso de juegos significativos, ya sea físicos o digitales, impactan positivamente en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en el nivel primario. Entre los beneficios expuestos, resaltan el incremento de la motivación, la mejora en la retención del vocabulario, el incremento de la participación activa y el fortalecimiento de la expresión oral en los estudiantes.

Por esta razón, este trabajo de investigación busca describir las características, identificar los beneficios pedagógicos y explicar el rol de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria desde una revisión documental cualitativa, ofreciendo un análisis sistemático.

1.2 Juegos Significativos

Los juegos significativos forman parte de una estrategia pedagógica que incentiva y promueve la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes, aspectos que conducen a una educación de calidad y resultan fundamentales para la educación del siglo XXI. En tal sentido, los juegos significativos no se limitan solo al entretenimiento, sino a construir nuevos conocimientos mediante la interacción y la aplicación de saberes en contextos lúdicos reales. Según Ausubel (1976), quién opta por una mirada constructivista, menciona que a diferencia del aprendizaje

memorístico, los juegos significativos permiten al estudiante establecer conexiones entre nuevos conceptos y las experiencias o saberes previos, dichas conexiones permiten al estudiante desarrollar habilidades transferibles y aplicables en contextos variados logrando que el aprendizaje sea duradero, autónomo y funcional.

Siguiendo esta línea, Novak y Gowin (1998) sostienen que a través de los juegos significativos el estudiante se sitúa en el centro de su aprendizaje, y se convierte en responsable de su propio proceso formativo, permitiéndole asumir un rol activo, promoviendo su autonomía e incrementando su motivación. En consecuencia, implementar esta estrategia en el aula favorece la construcción de conocimientos con sentido, ya que el estudiante no solo recibe información, sino que a su vez la interpreta y organiza según sus experiencias previas.

Asimismo, las bases de los juegos significativos se relacionan directamente con la teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb (1984), cuya teoría destaca que el conocimiento se construye en base a la experiencia. Según afirma Kolb (1984), los estudiantes aprenden mejor cuando interactúan activamente con su entorno y aplican lo aprendido en situaciones nuevas. Es así que, los juegos significativos se convierten en una estrategia didáctica poderosa para el aprendizaje del idioma Inglés.

Desde el juicio de Piaget (1932) (citado en Peñaloza, 2024), los juegos permiten a los estudiantes desarrollar aprendizajes a través del razonamiento, integrando el aprendizaje con placer en un proceso unificado. En concordancia, Vygotsky (1978) expresa que, a través del juego simbólico y cooperativo, los estudiantes desarrollan el lenguaje, la autorregulación y amplían sus capacidades cognitivas.

En el contexto peruano, el enfoque por competencias del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) refuerza que la educación sea centrada en el estudiante y de esta manera sea él quien construya y desarrolle su aprendizaje (MINEDU 2016). En este marco, los juegos significativos responden a la necesidad de implementar metodologías que promuevan el pensamiento crítico y el uso funcional del idioma Inglés en situaciones reales.

Por su parte, Calderón (2021) enfatiza que este tipo de estrategias adquieren mayor efectividad cuando se implementan en la educación primaria, al responder a las características del desarrollo infantil mediante experiencias activas, contextualizadas y emocionalmente significativas. Siguiendo esta misma línea, Gómez (2022) resalta que el uso de juegos significativos fortalece la conexión entre conocimientos nuevos y previos y facilitan el aprendizaje de nuevo vocabulario en el área de Inglés, favoreciendo la participación y la motivación del estudiante durante las experiencias de aprendizaje.

En síntesis, los juegos significativos representan ser una base metodológica esencial que fomenta la construcción de aprendizajes contextualizados, relevantes y activos para la enseñanza del idioma Inglés. Su uso en el aula permite dinamizar las experiencias de aprendizaje, generar un ambiente lúdico y desarrollar habilidades emocionales y lingüísticas que promueven el aprendizaje significativo del idioma Inglés en la educación primaria.

1.2.1 Características de los Juegos Significativos

Los juegos significativos se caracterizan por abordar el aspecto lúdico con una clara intención pedagógica en comparación con el juego recreativo. Consecuentemente, el juego significativo se direcciona hacia el logro de aprendizajes

específicos, incentivando la construcción activa del conocimiento a través de la experiencia y la interacción. Por lo tanto, esta estrategia se vincula directamente con el Aprendizaje Experiencial propuesto por Kolb (1984), quien manifiesta que el conocimiento se produce a partir de la transformación de la experiencia directa.

A juicio de He (2017), los juegos significativos se distinguen por incluir niveles progresivos de dificultad y retroalimentación inmediata. Esta particularidad incrementa la motivación intrínseca al permitir al estudiante analizar y mejorar su desempeño en tiempo real. Asimismo, los juegos significativos refuerzan el proceso de aprendizaje mediante la práctica, el error y la corrección.

Para Díaz y Alvarado (2020), una característica fundamental de los juegos significativos es la narrativa contextual, ya que dota de sentido las acciones del juego. En tal sentido, al introducir personajes, escenarios o misiones relacionadas a los contenidos curriculares, se produce un entorno atractivo y emocionalmente significativo para el estudiante, lo cual facilita la memorización de vocabulario y estructuras lingüísticas que resultan importantes en el proceso de aprendizaje del idioma Inglés.

Asimismo, los juegos significativos se caracterizan por incorporar elementos multisensoriales como imágenes, sonidos y movimientos interactivos que captan y mejoran la atención sostenida del estudiante y fortalecen la retención del contenido ya que estos estímulos visuales y auditivos activan diversos canales de procesamiento de la información (Navarro y Aranda, 2021).

Desde el punto de vista de Salinas y López (2022), la interacción social comprende a un componente esencial de los juegos significativos. Por tal, los juegos que se centran en dinámicas cooperativas o competitivas promueven el trabajo en

equipo, fortalecen la comunicación asertiva y la empatía. Es importante resaltar que en contextos escolares, esta característica favorece al desarrollo de competencias sociales, mejora el clima en el aula y fortalece el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, es importante mencionar que los juegos significativos impulsan directamente la autonomía y la autorregulación del aprendizaje. Por ende, el estudiante cuando toma decisiones y controla su progreso durante el juego, fortalece su capacidad de evaluar su propio proceso de aprendizaje. Esto se alinea con el enfoque de Kolb (1984) quien expresa que los saberes se construyen a través de la experiencia vivida, la reflexión y la aplicación activa del conocimiento.

En síntesis, todas estas características posicionan a los juegos significativos como una estrategia didáctica valiosa para la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria que favorecen al desarrollo de competencias lingüísticas, a la motivación, al desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

1.2.2 Beneficios de los Juegos Significativos

En el ámbito de la enseñanza de la segunda lengua, el juego se presenta como una estrategia metodológica altamente efectiva. Aunque suele asociarse con el entretenimiento, su aplicación en el aula trasciende lo lúdico al integrar elementos pedagógicos esenciales. Los juegos no solo fomentan la motivación y el interés de los estudiantes sino que también reducen la ansiedad frente al uso del idioma. Asimismo, generan espacios de comunicación auténtica que favorecen el desarrollo de las habilidades comunicativas. Por ello, su inclusión en la práctica docente resulta clave para un aprendizaje significativo y contextualizado.

Introducir los juegos durante el aprendizaje de un idioma trae beneficios, especialmente aquellos que están relacionados con la tecnología de realidad aumentada (RA), estos beneficios son significativos para el estudiante principalmente para aquellos con necesidades educativas especiales.

Según Cai, Akcayir y Demmans (2021) mediante su trabajo de investigación científica titulada; Exploring augmented reality games in accessible learning a systematic review, sustentan que a través de los juegos de realidad aumentada benefician el aprendizaje desde tres dimensiones fundamentales; en el aspecto cognitivo, ya que favorece al desarrollo de habilidades, como por ejemplo la resolución de problemas y toma de decisiones. Por otro lado, la afectividad se encuentra vinculada con la motivación intrínseca, por ende aumenta la atención y compromiso del estudiante con el desarrollo de su aprendizaje, del mismo modo los juegos generan un entorno emocionalmente seguro el cual estimula la participación activa del estudiante. En cuanto a la dimensión de la retención, los juegos de realidad aumentada, favorecen a una adquisición del conocimiento, puesto que promueven una asimilación duradera y significativa de los aprendizajes. Es decir que las experiencias lúdicas establecen conexiones emocionales con los contenidos, potenciando así la memoria a largo plazo y comprensión profunda.

En conjunto estas dimensiones contribuyen no solo al rendimiento académico sino también al desarrollo integral del educando al facilitar experiencias de aprendizaje significativas y placenteras.

Citando a Pastor (2022) sostiene que el juego suele estar vinculado con la diversión, es fundamental reconocer su valor pedagógico, particularmente en el contexto de la enseñanza de la segunda lengua. En efecto, los juegos constituyen

una herramienta didáctica eficaz, ya que, por un lado, estimulan la motivación del estudiante, y por otro, reducen los niveles de ansiedad y tensión emocional que pueden interferir en el proceso de aprendizaje. Además, favorecen escenarios de comunicación auténtica, lo que permite al alumnado poner en práctica el idioma de manera funcional y contextualizada.

Asimismo, el juego promueve una participación activa, creativa y sobre todo cooperativa entre los estudiantes, lo que fortalece sus habilidades sociales y comunicativas. De igual forma, al emplear las dinámicas lúdicas los aprendices tienen la oportunidad de experimentar el idioma en situaciones similares a la vida real. Estas actividades complementan la enseñanza tradicional resultando especialmente beneficioso en los niveles de inicial y primaria.

1.2.3 Rol de los Juegos Significativos en el Idioma Inglés

El uso e implementación de juegos significativos en la enseñanza del Idioma inglés como lengua extranjera no solo debe ser contemplada por su uso recreativo, sino también por ser una estrategia pedagógica que permite con una base teórica y práctico. Fuera de subestimar el proceso de aprendizaje, los juegos permiten crear contextos y entornos comunicativos genuinos que permiten que los estudiantes hagan uso del idioma Inglés con un propósito real, fomentando así un desarrollo significativo de la competencia comunicativa. Además, estudios realizados por Zhang y Hasim (2023) demuestran que la gamificación en la enseñanza del Inglés como segunda lengua incrementa significativamente la motivación, la seguridad y confianza en los estudiantes para ser partícipes de las actividades propuestas y sobretodo el compromiso de los mismos para con el aprendizaje del idioma meta.

En la misma línea, Nguyen (2024) resalta que los juegos significativos no solo mejoran las destrezas comunicativas, sino que también reducen la ansiedad, fortalecen su relación con el idioma, mostrándose positivos en el aprendizaje del mismo. Por ello, incorporar los juegos con intención pedagógica en la enseñanza del idioma Inglés plasma una forma de enseñanza activa y centrada en el estudiante, alineado con los enfoques comunicativos.

1.3 Enseñanza del Idioma Inglés

De acuerdo con el Ministerio de Educación, a través del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) especialmente en el área curricular de Inglés, menciona que para el desarrollo de la enseñanza de dicho idioma, se requiere emplear un abanico de estrategias, estas deben ser auténticas, dinámicas y contextualizadas. Es así que, para el fortalecimiento de la enseñanza se propone tres competencias, siendo estas: Se comunica oralmente en Inglés como lengua extranjera, lee diversos tipos de textos en Inglés como lengua extranjera y escribe diversos tipos de textos en Inglés como lengua extranjera. Asimismo, estas tres competencias incluyendo las capacidades contribuyen a un entorno de enseñanza y aprendizaje de calidad.

Navas (2015, como se citó García, S. y Zambrano, 2025) sostiene que en la actualidad, los procesos de enseñanza aprendizaje se desarrollan en un contexto de una sociedad centrada en el conocimiento. Desde el punto de vista del docente, esta realidad se interpreta como una sociedad del aprendizaje, en la que aspectos como la innovación, la educación continua, la experiencia sustentada en saberes tácticos y la creatividad individual ocupa un rol fundamental. Por consiguiente, resulta indispensable incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de alta calidad, ya que estas herramientas posibilitan no solo la construcción de

conocimientos significativos sino también su integración de diversas dimensiones del saber fortaleciendo la práctica educativa.

García (2024) sustenta que es necesario vincular la enseñanza del idioma Inglés con las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategia educativa, particularmente los juegos y plataformas interactivas como Duolingo, Lingo kids entre otros, puesto que se han convertido en herramientas claves para el aprendizaje del idioma, estas aplicaciones no solo propician una interacción creativa y activa entre los estudiantes, sino que también facilita una asimilación más eficaz de los contenidos, lo cual pone en evidencia el potencial innovador de los procesos educativos mediados por la tecnología.

En relación a la enseñanza del idioma Inglés, Torres, C. y Estrella, L. (2022) manifiestan que el desinterés o temor que muchos estudiantes sienten hacia el aprendizaje del idioma inglés puede estar conectado con la ausencia de un ambiente educativo positivo y motivador dentro del aula. En este sentido, cuando el docente no integra elementos como la emoción, la integración grupal y el juego, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiende a volverse monótono y poco atractivo por ello, el empleo de actividades lúdicas se presenta como una estrategia eficaz para generar entusiasmo y promover la participación activa del alumnado. Asimismo, es secuencial tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de cada estudiante, ya que conocer sus preferencias permite diseñar propuestas pedagógicas personalizadas que fomenten el interés y mejoren el rendimiento académico. Por consiguiente, establecer un ambiente positivo, inclusivo y afectivamente enriquecedor puede cambiar la visión desfavorable que tienen los estudiantes sobre el inglés, facilitando así una experiencia de aprendizaje motivadora y comprensible.

Citando a Delgado (2024) manifiesta que para el desarrollo de aprendizaje del idioma inglés es necesario emplear numerosas metodologías activas, como por ejemplo: Aprendizaje basado en juegos, flipped classroom, aprendizaje basado en retos o en problemas, entre otros. En su mayoría, estas metodologías son usualmente introducidas en el nivel de educación primaria, además favorecen a los estudiantes a lo largo de su vida escolar. Además, describe que a través del empleo de los juego utilizados en las actividades de clases, los estudiantes pueden socializar de una forma más dinámica, igualmente experimentan, adquieren conocimientos y reflexionan.

1.3.1 El juego como Estrategia Didáctica

Históricamente el juego ha sido reconocido como un recurso pedagógico de alto nivel formativo. Según Piaget (1932), el juego es una herramienta mediante la cual el niño asimila y comprende su entorno. De igual manera, Vygotsky (1978) reconoce el valor del juego significativo como espacio para el desarrollo del lenguaje, la socialización y la autorregulación.

Bajo contextos educativos actuales, el juego no debe ser contemplado solamente como una actividad recreativa, sino también como una estrategia poderosa que potencia y combina la participación activa y el aprendizaje. Así, autores como Castillo (2020) y Ardila (2021) manifiestan que el uso de juegos en el aula estimula habilidades cognitivas, sociales y afectivas que fortalecen la relación docente-estudiante.

En definitiva, los juegos con objetivos pedagógicos claros permiten que los estudiantes trabajen contenidos del área curricular de Inglés de manera dinámica y favorecedora para el aprendizaje de estructuras lingüísticas, sociales y vocabulario, al tiempo que se desarrolla motivación intrínseca.

1.3.2 Juegos Significativos en la Enseñanza del Idioma Inglés

Los Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés surge como propuesta metodológica que articula el enfoque constructivista con la dimensión lúdica del aprendizaje. Es así que, esta estrategia pedagógica logra que el estudiantes construya sus propios conocimientos mediante la exploración, el error y la interacción. (Contreras et al., s.f.).

Siguiendo esta misma línea, Gómez (2023) sostiene que los juegos educativos aportan significativamente al aprendizaje porque incentivan la creatividad, fomentan la autonomía y promueven el pensamiento crítico. Además, los juegos significativos permiten al estudiantes involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje, ya que cumple un rol más activo en lugar de ser solamente receptor de la información.

En síntesis, el uso de los juegos significativos dentro del área curricular de Inglés ofrece múltiples ventajas, desde el estímulo de la motivación, mejorar la retención de vocabulario, desarrollar la comprensión auditiva, favorecer la pronunciación y desarrollar la expresión oral. Todas estas características convierten los juegos significativos en una estrategia relevante para los estudiantes del nivel primaria, quienes aprenden mejor a través del juego, la imitación y la interacción entre pares (Huayta, 2022).

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque de la Investigación

El presente trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, orientado a la comprensión, interpretación y análisis del uso de juegos significativos en la

enseñanza del idioma Inglés como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje del idioma meta en estudiantes de nivel primaria. De acuerdo con Mejía (2021), la investigación cualitativa permite examinar significados en contextos naturales, lo cual permite una interpretación íntegra del estudio sin recurrir a la cuantificación. Es así que, este enfoque se alinea con el objetivo de analizar los aportes de la implementación de juegos significativos en el desarrollo de las competencias del idioma Inglés como lengua extranjera en estudiantes de primaria.

En la misma línea, el enfoque cualitativo permite una visión integral del fenómeno mediante el análisis de discursos, teorías, investigaciones empíricas y normativas relevantes.

2.2 Tipo y Diseño de Investigación

Este trabajo de investigación corresponde a una investigación de tipo básica con técnica documental y está enfocada en la revisión de fuentes secundarias confiables con validez científica, tales como tesis, artículos científicos, libros especializados y documentos normativos e institucionales. Como argumenta Recimundo (2020), la revisión documental es una técnica que permite revisar, recopilar y organizar información relevante para el sujeto de estudio. Por lo tanto, el diseño adoptado es documental descriptivo, que permite “describir fenómenos a partir del análisis de fuentes confiables y extraer conclusiones a través de procesos de comparación y clasificación” (Tamayo et al., 2019, como se citó en Sampieri et al., 2022)

2.3 Población y Muestra Documental

El grupo de análisis está conformado por fuentes académicas y técnicas relacionadas con los juegos significativos y la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria. Por lo tanto, la población documental está constituida por tesis, artículos académicos y libros vinculados a los juegos significativos y la enseñanza del idioma Inglés como lengua extranjera en la educación primaria, como también documentos normativos. La muestra consta de quince fuentes con respaldo académico publicadas entre los años del 2019 al 2024, las cuales han sido seleccionadas por su confiabilidad, pertinencia y accesibilidad. Dichas fuentes, aportan un sustento teórico y experimental para el desarrollo del presente trabajo.

2.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Se utilizó la técnica de revisión documental de fichas bibliográficas para registrar referencias completas, fichas de contenido para documentar hallazgos relevantes y extraer citas textuales, así como la matriz de categorías. Todas estas fuentes se obtuvieron de redes académicas abiertas como Scielo, Redalyc, Google Scholar y repositorios pertenecientes a diversas universidades como Universidad Cesar Vallejo, Universidad Nacional Mayor de San Marcos que permitió obtener una mirada amplia de la realidad educativa y respondiendo a la pregunta de investigación. Asimismo, se consultó en el repositorio del Ministerio de Educación del Perú, al ser un ente rector enfocado en el sector educativo aportando así con información verídica y real sobre los lineamientos educativos y como estos son reflejados en el labor docente.

2.5 Técnica de Análisis de la Información

El análisis de la información se desarrolló a través del método de análisis de contenido temático, ya que permite organizar la información por categorías. Este método resulta adecuado para la investigación cualitativa, puesto que facilita la interpretación rigurosa de la información. (Mayring, 2024). Por ende, esta metodología resulta eficiente para la revisión de investigaciones cualitativas porque permite interpretar la información textual de diversas fuentes de forma rigurosa y sistematizada. Es así que, la información se recopiló en una matriz de análisis, comparando hallazgos de estudios experimentales, teorías y documentos para extraer conclusiones coherentes que en tal sentido respondan a la pregunta de investigación y permita así triangular todas las bibliografías consultadas.

2.6 Consideraciones Éticas

A pesar de que este trabajo de investigación, al responder a una técnica documental, no utilizó una muestra humana directa, se garantizó el respeto a la propiedad intelectual aplicando las normas APA 7.^a edición (APA, 2020), y garantizando el cumplimiento de los principios éticos de la investigación académica. Por lo tanto, esta investigación evitó el plagio, asegurando la fidelidad de la información, así como también la transparencia metodológica documentada y analizando las fuentes de información. Todas estas acciones garantizan la validez ética y metodológica de este trabajo de investigación en línea con el manual institucional.

CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación documental permitió comprender y analizar cómo los Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés aporta pertinentemente al desarrollo del aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes del nivel primaria. Con respecto a los objetivos planteados, se llegaron a las siguientes conclusiones:

En relación a las características del uso de los Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés, se identificó que el empleo de esta estrategia promueve un enfoque activo, participativo y lúdico, que sitúa al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje. De modo que, el aprendizaje se caracteriza por incorporar dinámicas adaptadas a los intereses, contexto y edad de los estudiantes, rompiendo los esquemas tradicionales de enseñanza, utilizando el juego significativo para potenciar la interacción y participación de los estudiantes, permitiendo conectar el contenido académico con experiencias significativas que favorecen la comprensión, retención y aplicación del idioma Inglés.

Respecto a los beneficios de los juegos significativos, se determina que implementar esta estrategia aporta favorablemente al desarrollo de las competencias del idioma Inglés como lengua extranjera, particularmente en la expresión oral y la comprensión auditiva. Según los diversos estudios analizados, resaltan las mejoras en la motivación de los estudiantes al interactuar directamente con el idioma Inglés. Asimismo, se evidencia que a través de los juegos significativos se reduce la ansiedad que genera el aprendizaje de un nuevo idioma, se genera un entorno positivo que estimula el aprendizaje colaborativo y autónomo.

Acerca de la motivación y la participación activa, se llega a la conclusión que al implementar juegos significativos durante las experiencias de aprendizaje se fortalece el interés de los estudiantes por aprender el idioma, ya que estas experiencias dinámicas resultan agradables pero retadoras. Por tal, los juegos propician un mayor involucramiento emocional y cognitivo lo que incide positivamente en la disposición de los estudiantes para comunicarse en el idioma Inglés, superar barreras emocionales y asumir un rol activo durante las actividades.

Finalmente, al revisar experiencias y enfoques teóricos, se verificó que múltiples investigaciones internacionales y nacionales sustentan el impacto e influencia positiva del uso de los juegos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel primaria. Además, se identificó que el uso de esta estrategia pedagógica puede ser aplicada en contextos educativos vulnerables en respuesta metodológica ante las limitaciones del enfoque tradicional de aprendizaje. Igualmente, el uso de los juegos significativos responde a los principios del enfoque por competencias del Currículo de Educación Básica Regular y puede alinearse con los estándares del Marco Común de Referencia para las Lenguas, contribuyendo al logro esperado del nivel A1 en los estudiantes al finalizar el sexto grado de primaria.

En definitiva, los Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés representa una alternativa de estrategia metodológica pertinente, eficaz, innovadora y contextualizada que enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en la educación básica, promoviendo aprendizajes más significativos, motivadores y sostenibles.

REFERENCIAS

Alfonso, E. (2019) Análisis del aprendizaje basado en juego y su contribución en el desarrollo de las habilidades de nuevos jefes en el ámbito organizacional.

[Tesis de Maestría] Universidad de los Andes.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/630f45f3-187e-47be-ae21-321a32c1bc54/content&ved=2ahUKEwj15o6txtWCAxWkpZUCHUTWDDUQFnoECAgQAQ&usg=AOvVaw3c7X8xHQRJOWVaHDRI_QtO

Álvarez M. (2015) El aprendizaje del idioma Inglés por medio del juego en niños de 4 años. [Tesis de Maestría] Universidad Ricardo Palma.

https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ausubel, D. P. (1976). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Trillas.

<https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtIT3ZNWjdmTlk/edit?resourcekey=0-7rZQYXIVeCQaBs1MHiCVCg>

Cai, M., Akcayir, G. & Demmas C.(2021) Exploring augmented reality games in accessible learning: A systematic review

https://www.researchgate.net/publication/356282099_Exploring_Augmented_Reality_Games_in_Accessible_Learning_A_Systematic_Review

Cerezo, R., Calderón, V., & Romero, C. (2024) A holographic mobile-based application for practicing pronunciation of basic English vocabulary for Spanish speaking children. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2402.07897>

Cronquist, K. & Fiszbein, A. (2017) El aprendizaje del Inglés en América Latina. El diálogo, Liderazgo para las Américas. [El aprendizaje del ingles en America Latina Kathryn Cronquist %20Ariel Fiszbein El%20Dialogo.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Sin%20embargo%2C%20la%20ense%C3%B1anza%20del,de%20dominio%20de%20este%20idioma.](https://www.repositorio.cepal.org/bitstream/handle/10665/258111/S1700013.es.pdf)

Chaverri, D. Delimitación y justificación de problemas de investigación en ciencias sociales. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, vol. III, núm. 157, pp. 185-193, 2017. <https://www.redalyc.org/journal/153/15354681012/html/>

Contreras, G. y Venturo, R. (s.f) El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. Ministerio de Cultura. <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

Cornellà, P, Estebanell, M. y Brusi, D. (2020) «Gamificación y aprendizaje basado en juegos.». *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 2020, Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.

Díaz, A., & Alvarado, C. (2020). Juegos educativos y aprendizaje significativo en inglés como lengua extranjera. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(2), 45–60.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200045

Díaz, H.(2022) La enseñanza del Inglés en la educación básica. Educared.
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios/la-ensenanza-del-ingles-en-la-educacion-basica/>

Delgado, M. (2024) El juego en el aula: Propuesta didáctica para incluir el aprendizaje basado en juegos en las aulas de educación primaria.
<https://rodin.uca.es/handle/10498/32959>.

Escarbajal, A., & Martínez, G. (2023) *Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria*. International Journal of New Education. (Nº 11, pag. 5-25)
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9142340>

Escudero, C. y Cortez, L. (2018) Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. Universidad Técnica de Machala.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14209/1/Cap.3-Dise%C3%B1o%20de%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>

Espinoza Estupiñan, I & Mendez Duran, J.(2024). *El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés*. Revista SocialFronteriza; 4(3): e312
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)312](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)312)

Fajardo Díaz, N. R., & Ramos Mamani, D. A. (2024) *Aplicación de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del inglés de estudiantes de primaria de educación básica regular, Chimbote – 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/160498>

Fernández, R. (2020). Los idiomas más hablados en el mundo en 2019. Statista.

<https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

Gallardo, E. (2017) Metodología de la Investigación. Universidad Continental

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, E. (2024) Las plataformas digitales como recurso didáctico para reforzar el aprendizaje del Inglés en educación primaria. Ciencia Latina Revista Científica

Multidisciplinar. (Vol.8, n°1 pag. 3006-3022)

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9430116>

García Delgado, S. L., & Zambrano Intriago, G. Z. G. (2025). Fundamentos teóricos sobre competencia comunicativa en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Maestro Y Sociedad*, 22(2), 1052–1061. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6895>

Gómez, C. (2022) El uso de plataformas educativas y juegos serios para el aprendizaje de campos léxicos en el idioma Inglés como lengua extranjera.

[Tesis de Maestría] Universidad de Chiapas.

<http://www.repositorio.unach.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/3846/1/A071124%20Claudia%20Marisol%20G%C3%B3mez%20Guti%C3%A9rrez.pdf>

Gomez, L. (2023). Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje de probabilidades del Curso de Estadística Aplicada en los estudiantes del V ciclo de la E.A.P. de Educación de la UNMSM, Lima 2022.

[Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de

Educación/Unidad de Posgrado]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/19718/Gomez_rl.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez, C. M. (2022). *El uso de plataformas educativas y juegos serios para el aprendizaje de campos léxicos en el idioma inglés como lengua extranjera* [Tesis de maestría, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas].
<http://www.repositorio.unach.mx:8080/handle/123456789/3846>

He, Z. (2017). Game-based learning: Definitions, examples, and challenges. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 13(2), 1–16.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143866.pdf>

Hernández, A. (2019) ¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del Inglés en niños/as de Educación Primaria? [Tesis de Maestría] Universidad de la Laguna.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19960/%c2%bfComo%20influye%20el%20uso%20de%20los%20juegos%20en%20el%20aprendizaje%20del%20Ingl%C3%A9s%20en%20ninosas%20de%20Educacion%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huayta, C. F. (2022) *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM.
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1630/Fredy_tra_b-acad_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez Mora, J., Moreno Bayardo, M. y Torres Frías, J. (2023). Significados sobre metodología de la investigación en programas de doctorado en Educación. Una exploración desde su componente curricular. *Educación*, 32(62), 161-184. Epub 18 de mayo de 2023.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032023000100161&script=sci_arttext

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>

Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (2023) Equivalencias. Cambridge University Press & Assessment 2023
<https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Martel Falcón, J. B., Blanco Ayala, L. F., Abensur Pinasco, C. A., Inga Arias, M. A., & Silva Narvaste, B. (2022). Diagnóstico de la eficiencia de los recursos didácticos en la enseñanza del Inglés. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S2), 172-184 <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2779>

Mayring, P. (2024). *El análisis de contenido cualitativo*. Recuperado de <https://seatable.io/es/qualitative-inhaltsanalyse/>

Mejía Navarrete, M. (2021). Revisión documental y análisis de contenido. *Revista Conrado*, 17(80), 180–187.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1964>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo nacional de la educación básica.

<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-educacion-basica.pdf>

Mogrovejo, Angel B., Mamani, Grover, & Tipo, Mari L. (2019). Juego y simulación de

programas de televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario Inglés en estudiantes de habla hispana. *Información tecnológica*,

30(1), 225-236. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100225>

Moreno Fuentes, E. y Orcera Expósito, E. (2024). Gamificación en la enseñanza del

inglés: una propuesta didáctica para Educación Primaria. *Pedagogy, Culture and Innovation* , 1(2).

<https://www.mlsjournals.com/Pedagogy-Culture-Innovation/article/view/2584>

Navarro, M., & Aranda, M. (2021). Estímulos multisensoriales y aprendizaje

lúdico en primaria. *Revista Digital Educación y Futuro*, 60, 33–48.

<https://revistas.udg.edu/educacion-y-futuro/article/view/13234>

Nguyen, V., Nam, N., & Bon, B. (2024). *Using educational games in teaching*

English as a foreign language. *International Journal of English Language Studies*.

https://www.researchgate.net/publication/381132339_Using_Educational_Games_in_Teaching_English_A_Foreign_Language

https://www.researchgate.net/publication/381132339_Using_Educational_Games_in_Teaching_English_A_Foreign_Language

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la

Cultura (2003). *La educación en un mundo plurilingüe*. París, Francia.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129728_spa

Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). *The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education*. *Education Sciences*, 13(01), 24. <https://doi.org/10.3390/educsci13010024>

Pastor, A. (2022) El juego como herramienta en el aprendizaje. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7789/TFG-G895.pdf;jsessionid=196C875DACD3B0FF60618C9EB180ED39?sequence=1>

Peñaloza Fuentes, S. M. (2024). *La teoría estructuralista del juego de Piaget aplicada como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primero en la I.E. El Gool, La Guajira*. *Ciencia Latina: Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1324–1332. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901

Prieto Ricalde, J. (2024). *Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa, Piura* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/154102/S_Prieto_RJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista científica Sociedad & Tecnología*, 5(3), 569–584. https://www.researchgate.net/publication/361860132_Los_juegos_tradicional_es_y_la_motivacion_por_el_aprendizaje_del_idioma_ingles

Recimundo. (2020, julio 16). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción). Recuperado de <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Revilla, D., Sánchez, A., Alayza, M. y Tafur, R. (2020) Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación. Pontificia Universidad Católica del Perú. https://www.researchgate.net/profile/Diana-Revilla-Figueroa/publication/343426365_LIBRO_LOS_METODOS_DE_INVESTIGACION_-_MAESTRIA_2020/links/5f29733da6fdcccc43a8e56a/LIBRO-LOS-METODOS-DE-INVESTIGACION-MAESTRIA-2020.pdf

Rochina Chileno, S. C., Ortiz Serrano, J. C., & Paguay Chacha, L. V. (2020). La Metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>

Salinas, D., & López, J. (2022). Juego colaborativo y competencias sociales en contextos escolares. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1–17. <https://revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/16871>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. P. B. (2022). *Metodología de la investigación* (7.^a ed.). <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>

Tamayo, M., & Tamayo, M. (2019). *El proceso de la investigación científica*. Limusa. <https://repositorio.ciedupanama.org/bitstream/handle/123456789/25>

Tapia Nomberto, R. P. (2024) *Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de la producción de textos en una institución educativa primaria, Trujillo, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/145846>

Torres, C., & Estrella, L. (2022). Retos y desafíos en el proceso de aprendizaje del Inglés: reflexiones y perspectivas. *Revista Scientific*, 7(24), 255-27 https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/1084

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Yilorm, Y., (2016). Proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua Inglesa en escuelas públicas chilenas: ¿Producción o reproducción?. *Estudios Pedagógicos*, XLII, (p.p103-116). <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173549199009.pdf>

Zhang, S. & Hasim, Z. (2023). *Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. *Front. Psychol.* 13:1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>

ANEXOS

ANEXO 1: Fichaje

Ficha N° 1

Marco Teórico Conceptual/Experiential learning: Experience as the source of learning and development.

Cita textual

Knowledge is continuously derived from and tested out in the experiences of the learner.

Cita de parafraseo

Kolb (1984), asegura que el conocimiento se construye a través de la transformación de la experiencia vivida.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>

Ficha N° 2

Marco Teórico Conceptual/Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés

Cita textual

Los juegos infantiles empleados como recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa motivan al escolar de la Educación Primaria por su aprendizaje, facilitan el desempeño en tareas retadoras que requieren de la creatividad, permiten la colaboración entre los pares. Además, ayudan al equilibrio emocionalmente, reduciendo las experiencias psicológicas negativas como la ansiedad y la frustración. (p.565)

Cita de parafraseo

Ramos y Maya (2022) en su estudio cualitativo realizado en estudiantes de primaria, el cuál fue centrado en el uso de juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza del idioma Inglés. Los investigadores concluyen que los juegos funcionan como un canal que fomenta la motivación de los estudiantes, reduce la ansiedad lingüística y promueve el aprendizaje autónomo. Asimismo, destacan que el aprendizaje es más duradero al combinarse con experiencias emocionales positivas que generan los juegos colaborativos.

Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista científica Sociedad & Tecnología*, 5(3), 569–584. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>.

Ficha N° 3

Marco Teórico Conceptual/A holographic mobile-based application for practicing pronunciation of basic English vocabulary for Spanish speaking children

Cita textual

Results showed that children who used the holographic application had significantly better pronunciation and higher motivation than those who followed traditional instruction. (p. 7)

Cita de parafraseo

Cerezo, Calderón y Romero (2024) en su investigación de enfoque mixto, diseñaron una aplicación móvil holográfica en España para mejorar la pronunciación del idioma Inglés en niños a través del juego. Los resultados revelaron que los niños que utilizaron la aplicación mostraron una mejora significativa en su motivación y rendimiento, en comparación con aquellos que siguieron los métodos tradicionales de aprendizaje.

Cerezo, R., Calderón, V., & Romero, C. (2024). *A holographic mobile-based application for practicing pronunciation of basic English vocabulary for Spanish speaking children*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2402.07897>

Ficha N° 4

Marco Teórico Conceptual/ Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de primaria

Cita textual

La aplicación de juegos educativos favoreció el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión oral en inglés en los estudiantes del grupo experimental. (p. 43)

Cita de parafraseo

Huayta (2022) en su investigación de tipo aplicada, en el cual se implementaron estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes del quinto grado de primaria. En el cual se evidenció notables mejoras en la comprensión oral y en la confianza de los estudiantes al expresarse en el idioma Inglés, demostrando la efectividad del juego como estrategia pedagógica.

Huayta, C. F. (2022). *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1630/Fredy_trab-acad_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N° 5

Marco Teórico Conceptual/Aplicación de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del Inglés de estudiantes de primaria de educación básica regular

Cita textual

La aplicación de juegos didácticos permitió mejorar notablemente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de educación primaria, además de incrementar su motivación e interés por participar en las actividades. (p. 20)

Cita de paráfraseo

Fajardo y Ramos (2024) en su tesis de diseño cuasi-experimental aplicado en estudiantes del segundo grado de primaria en una institución educativa de Chimbote, exploraron el impacto de los juegos didácticos sobre el aprendizaje del idioma Inglés. Su estudio evidenció una mejora notable en el aprendizaje del idioma y en la motivación de los estudiantes durante las experiencias de aprendizaje.

Fajardo. N. R., & Ramos, D. A. (2024). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del inglés de estudiantes de primaria de educación básica regular, Chimbote-2024* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/160498>

Ficha N° 6

Marco Teórico Conceptual/ Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de la producción de textos en una institución educativa primaria

Cita textual

La estrategia propuesta: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es una metodología educativa que integra diversas herramientas para desarrollar la participación, facilitar el aprendizaje y el desarrollar habilidades de los estudiantes. La implementación trae beneficios como el trabajo colaborativo y en equipo, creatividad y el pensamiento innovador, capacidad de resolución de problemas, comprensión de reglas y normas, desarrollo social y emocional, pensamiento crítico, entre otros. (p.12)

Cita de parafraseo

Tapia (2024) afirma en la descripción de su tesis que al emplear la metodología: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ofrece beneficios para el desarrollo del aprendizaje del estudiante, ya que no solo fortalecen sus habilidades cognitivas sino que también potencia las competencias sociales. Asimismo, esta estrategia promueve una participación activa dentro del aula lo que contribuye a crear un entorno colaborativo. De igual manera, el ABJ estimula la resolución de problemas y el pensamiento crítico, además del crecimiento social y emocional del educando. Por ende, el ABJ Se consolida como una herramienta pedagógica eficaz motivadora y adaptable a diversos contextos educativos.

Tapia, R. (2024). *Aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de la producción de textos en una institución educativa primaria*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/145846/Tapia_NRP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N° 7

Marco Teórico Conceptual/ Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés

Cita textual

Los juegos lúdicos involucran activamente a los participantes. Para que las actividades se desarrollen, los jugadores deben interactuar entre sí. Los juegos lúdicos suelen tener reglas claras que establecen los objetivos y cómo se juega. Estas reglas dan al juego estructura y organización. Además, con estos juegos se puede desarrollar habilidades para trabajar en equipo, poder resolver problemas y tomar decisiones. Algunas características de los juegos lúdicos son: la inclusividad, lo que significa que las personas de diferentes edades, habilidades y niveles de habilidad pueden participar; la creatividad pues permiten a los jugadores investigar varias técnicas, soluciones y enfoques para resolver problemas o lograr metas en común. (p.8)

Cita de parafraseo

De acuerdo con Prieto (2024) sustenta en sus tesis que a través de los juegos lúdicos se promueve una participación activa por parte de los estudiantes, ya que su dinámica exige la interacción constante entre los jugadores. Estos juegos se encuentran estructurados a partir de las reglas bien definidas, las cuales orientan sus objetivos y procedimientos permitiendo así un desarrollo coherente y organizado. Igualmente, contribuyen a que el estudiante refuerce habilidades fundamentales como el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas. El uso de juegos lúdicos como recurso pedagógico no distingue edades, pues se caracteriza por ser inclusivo y creativo.

Prieto, J. (2024). *Juegos lúdicos en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa, Piura 2024*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/154102/S_Prieto_RJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N° 8

Marco Teórico Conceptual/ Técnica Didáctica de Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión

Cita textual

La Técnica Didáctica de Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión, JSPCT proporciona un entorno diferente al aula tradicional, al aprovechar la televisión como medio de información, comunicación y entretenimiento, con actividades de enseñanza muy intensas, aprendizajes significativos con autonomía y altos niveles de motivación para explorar e investigar, desarrollando capacidades y competencias para el aprendizaje de otros idiomas. (p.230)

Cita de parfraseo

Desde el punto de vista de Mogrovejo, A., Mamani, G. y Tipo, Mari L. (2019) sostienen que la incorporación de la técnica JSPCT en un entorno educativo representa una alternativa innovadora que transforma la dinámica tradicional del aula. Esta técnica no solo convierte el proceso de enseñanza aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa, sino que también favorece al pensamiento crítico, la toma de decisiones y la autonomía del estudiante. Por otro lado, al integrar elementos propios de los medios de comunicación, se fortalece la motivación intrínseca además se favorece el desarrollo de competencias comunicativas en la adquisición del idioma Inglés.

Mogrovejo, A., Mamani, G. y Tipo, M. (2019). *Juego y simulación de programas concurso de televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario Inglés en estudiantes de habla hispana*. Información tecnológica, 30(1), 225-236. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000100225&script=sci_abstract

Ficha N° 9

Marco Teórico Conceptual/ Innovación educativa, pedagógica y didáctica.

Cita textual

Desde el punto de vista educativo la innovación educativa se entiende como toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, y en las prácticas de formación y que demandan el desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa. (p.398)

Cita de parafraseo

Macanchí, M., Orozco, B. y Campoverde, M. (2020) argumentan que la innovación en el ámbito educativo puede definirse como un proceso planificado y estructurado, ya que genera transformaciones en las instituciones educativas. Además de ello, el principal objetivo de la innovación educativa es optimizar los enfoques pedagógicos y asegurar que las prácticas formativas dentro de las instituciones sean eficientes y eficaces. Del mismo modo, para que este proceso genere cambio real y sostenible resulta indispensable no solo el desarrollo profesional y organizacional sino también el compromiso activo y la participación respectiva de la comunidad educativa en esta línea innovar supone replantear la metodologías tradicionales educativas y dar paso a estrategias que responden de manera pertinente a los retos del contexto educativo actual.

Macanchi, M. L., Orozco, B. M. y Campoverde Encalada, M. A.(2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica concepciones para la práctica en la educación superior. Revista científica de la Universidad de Cienfuegos. (Vol.12, n.1 pp.396-403)
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/160498>

Ficha N° 10

Marco Teórico Conceptual/ ¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?

Cita textual

El enfoque lúdico hace referencia a todas aquellas actividades didácticas y amenas desarrolladas en un ambiente recreativo cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje a través del juego. Por esto, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres, cuentos para dramatizar, canciones con coreografías sencillas, colorear, pegar y hacer todo tipo de manualidades. (p. 12)

Cita de paráfraseo

Desde el punto de vista de Hernandez (2019) sostiene que el enfoque lúdico se encuentra relacionado con actividades didácticas dinámicas y atractivas que se desarrollan en un contexto recreativo, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego. Por tal razón, al incorporar una propuesta educativa de carácter lúdico en el desarrollo de aprendizajes en nivel primaria debe integrar diversos recursos como juegos didácticos, dramatizaciones con títeres o cuentos como también canciones o actividades que involucren colorear, recortar y pegar. De este modo se estimula la participación activa por parte del estudiante llevando a cabo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Hernández, A. (2019). *¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de educación primaria?* [Tesis de maestría, Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19960/%c2%bfComo%20influye%20el%20uso%20de%20los%20juegos%20en%20el%20aprendizaje%20del%20ingles%20en%20ninos%20de%20Educacion%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ficha N° 11

Marco Teórico Conceptual/ Gamificación y aprendizaje basado en juegos

Cita textual

Cuando se usa el juego con finalidades educativas suele distinguirse entre el uso ocasional de algún tipo de juego y lo que transforme la metodología mediante la cual mejorar una determinada propuesta o programación didáctica. (p.9)

Cita de parafraseo

Citando a Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020) en su trabajo de investigación sustenta que cuando el juego se incorpora con fines educativos, es posible establecer una distinción entre el uso ocasional como recurso complementario y su integración sistemática como eje metodológico. En este último caso, el juego no solo cumple una función recreativa, sino transforma significativamente la propuesta o programación didáctica en la práctica pedagógica, permitiendo optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020) *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las ciencias de la Tierra.*(Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19).
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Ficha N° 12

Marco Teórico Conceptual/ El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje

Cita textual

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. (p.3)

Cita de parafraseo

Contreras, G. y Venturo, R. (s.f) en su trabajo de investigación sostiene que la implementación del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de aprendizajes beneficia la construcción autónoma del conocimiento por parte de los estudiantes, ya que promueve procesos fundamentales como la experimentación, exploración, la indagación e investigación. Estas acciones resultan esenciales para alcanzar un aprendizaje verdaderamente significativo en el contexto educativo .

Contreras, G. y Venturo, R. (s.f) El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. Ministerio de Cultura.
<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/EI%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

Ficha N° 13

Marco Teórico Conceptual/ Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje

Cita textual

La utilización de juegos didácticos mejoró significativamente el aprendizaje de probabilidades del curso de estadística aplicada en los educandos del V ciclo (p.56)

Cita de parafraseo

Gómez, L. (2022) en su tesis de diseño experimental tipo cuasi-experimental aplicado en estudiantes del V ciclo de la E.A.P. de Educación de la UNMSM, concluyó que al implementar una enseñanza didáctica basada en juegos tuvo un impacto positivo y significativo en el proceso de aprendizaje de contenidos relacionados con la probabilidad, fortaleciendo sus conocimientos previos.

Gomez, L. (2022). *Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje de probabilidades*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]

https://www.researchgate.net/publication/374651637_Aplicacion_de_juegos_como_estrategia_didactica_y_su_influencia_en_el_aprendizaje_de_probabilidades

Ficha N° 14

Marco Teórico Conceptual/ El aprendizaje del Inglés en América Latina

Cita textual

Los estándares de aprendizaje contribuyen al desarrollo de currículos para el apoyo a la enseñanza en las aulas. Los principales estándares de escucha, lectura, expresión oral y escritura se dividen primero en objetivos o indicadores específicos que con frecuencia describen lo que un estudiante debería saber o debería ser capaz de hacer. (p.30)

Cita de parafraseo

Como lo mencionan Cronquist, K. & Fiszbein, A. (2017) a través de su trabajo de investigación sobre el aprendizaje del idioma Inglés en América Latina, sostiene que los estándares de aprendizaje desempeñan un rol importante en la elaboración de currículos orientados al fortalecimiento de los procesos de enseñanza en el aula de clase. En este sentido, los estándares vinculados a las habilidades de escucha, lectura, expresión oral y escritura se estructuran, a partir de objetivos o indicadores específicos, Los cuales suelen definir con claridad lo que se espera que el estudiante comprenda o sea capaz de ejecutar durante su desempeño académico.

Cronquist, K. & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del Inglés en America Latina*. El dialogo. Liderazgo para las Americas.

https://repositorio.ciedupanama.org/bitstream/handle/123456789/257/El_aprendizaje_del_ingles_en_America_Latina_Kathryn_Cronquist_%20Ariel_Fiszbein_El%20Dialogo.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Sin%20embargo%2C%20la%20ense%C3%B1anza%20del,de%20dominio%20de%20este%20idioma

Ficha N° 15

Marco Teórico Conceptual/ La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones

Cita textual

El profesor es el protagonista y el responsable de la enseñanza. Es un agente de cambio que participa desde sus saberes, en el enriquecimiento de los conocimientos y valores máspreciados de la cultura y la sociedad. Asume la dirección creadora del proceso de enseñanza aprendizaje, planificando y organizando la situación de aprendizaje, orientado a los alumnos y evaluando el proceso y el resultado. (p.387)

Cita de parfraseo

De acuerdo con Rochina, S., Ortiz, J. & Paguay, L. (2020) argumenta que en la pedagogía el docente asume un rol protagónico, por ende es el principal responsable del proceso educativo. Como mediador pedagógico comprometido con la educación, aporta desde sus conocimientos y experiencias a la construcción y transmisión de saberes, así como a la promoción de los valores fundamentales de la cultura y la sociedad. Igualmente, ejerce una función creativa en la conducción del proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que se encarga de planificar, organizar y ejecutar las sesiones de aprendizaje.

Rochina, S., Ortiz, J. & Paguay, L. (2020) *La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior. Universidad y Sociedad.* (Vol.12 (1), 386-389) <https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/630f45f3-187e-47be-ae21-321a32c1bc54/content>

ANEXO 2: Matriz de Coherencia de la Investigación

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnicas e instrumentos
-----------------	------------------	---------------------------	-------------------	--------------------------------

<p>¿Cómo contribuyen los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en la educación primaria?</p>	<p>Objetivo general: explicar el rol de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.</p> <p>Objetivo específicos: 1. Caracterizar los juegos significativos en enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria. 2. Identificar los beneficios pedagógicos que ofrecen los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria. 3. Identificar el rol de los juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en estudiantes de educación primaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tesis de licenciatura - Tesis de maestría. - Artículos científicos. - Revistas científicas - Libros 	<p>Juegos significativos</p> <p>Enseñanza del idioma Inglés</p>	<p>Técnicas: Fichaje Triangulación</p> <p>Instrumentos: Ficha Matriz de triangulación</p>
--	--	---	---	---

ANEXO 3: Matriz de Análisis Temático Según Capítulos de la Tesina (Marco Teórico)

<p>Unidad de análisis: Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en educación primaria</p>	
<p>Categorías</p>	<p>Citas textuales o paráfrasis de varias fuentes</p>

<p>1.1 Juegos significativos</p>	<p>“Los juegos significativos permiten al estudiante establecer conexiones entre nuevos conceptos con experiencias o saberes previos, permitiendo al estudiante desarrollar habilidades transferibles y aplicables en contextos variados logrando un aprendizaje duradero, autónomo y funcional” (Ausubel, 1976, como se citó en la tesina, p.12).</p>
	<p>“A través de los juegos significativos el estudiante no solo memoriza contenidos, sino que los interpreta, organiza y transforma la información en función a sus conocimientos previos” (Novak y Gowin, 1998, p. 42).</p>
<p>1.1.1 Aprendizaje experiencial</p>	<p>“El conocimiento se construye mediante la transformación de la experiencia vivida” (Kolb, 1984, como se citó en la tesina, p.)</p>
	<p>“El juego permite al estudiante construir sus conocimientos mediante la exploración y la interacción social” (Contreras et al., s.f., p. 44)</p>
<p>1.1.2 Participación activa de los estudiantes</p>	<p>“A través del juego, los niños asimilan el mundo que los rodea” (Piaget, 1932, p. 43).</p>
	<p>“El juego significativo contribuye al desarrollo del idioma, la imaginación y la autorregulación” (Vygotsky, 1978, p. 43).</p>
<p>1.2 Beneficios pedagógicos</p>	<p>“El juego incentiva y facilita la participación espontánea de los estudiantes. Asimismo, favorece el desarrollo de la expresión oral” (Ortega y Jiménez, 2021, p. 45).</p>
	<p>“Los juegos significativos promueven la motivación intrínseca, la autorregulación del aprendizaje y una mejor disposición para comunicarse” (Ramos y Maya, 2022, p.45).</p>
<p>1.2.1 Retención léxica y comprensión auditiva</p>	<p>“El uso de los juegos significativos mejoran la conexión entre saberes previos y nuevos conocimientos ya que contribuyen al aprendizaje del vocabulario en el área de Inglés” (Gómez, 2022, p. 42).</p>
	<p>“Los juegos significativos como estrategia permiten trabajar contenidos de forma dinámica y contextualizada, lo cual resulta favorecedor para la retención de vocabulario, la pronunciación, la comprensión auditiva y la expresión oral” (Huayta, 2022, p. 44).</p>
<p>1.2.2 Reducción de ansiedad y motivación</p>	<p>“Los niños que usaron el aplicativo mostraron un aumento significativo en su rendimiento y motivación en comparación a quienes usaron métodos tradicionales” (Cerezo, Calderón y Romero, 2024, p. 45).</p>
<p>1.3 Rol de los juegos en el aula</p>	<p>“A diferencia de métodos tradicionales, los juegos significativos sitúan al estudiante en el centro del aprendizaje, convirtiéndolo en protagonista activo en la construcción de sus conocimientos” (Gómez, 2023, p. 44).</p>
	<p>“Los juegos significativos son una alternativa pedagógica eficaz, creativa y motivadora” (Huayta, 2022, p. 44).</p>
<p>1.3.1 Articulación de los juegos significativos con el enfoque por</p>	<p>“El uso de los juegos significativos se articula con los principios del enfoque por competencias del Currículo de Educación Básica Regular y se puede alinear con los estándares del Marco común Europeo de Referencias para las lenguas contribuyendo al logro esperado del nivel</p>

competencias y el MCER	A1" (MINEDU 2016; citado en la tesina, p. 22)
------------------------	---

ANEXO 4: Matriz de Triangulación

Unidad de análisis: Juegos significativos en la enseñanza del idioma Inglés en educación primaria				
	Revista	Revista	Revista	Convergencias/Divergencias
Características de los juegos significativos	He (2017): Los juegos deben tener niveles progresivos.	Díaz y Alvarado (2020): El componente narrativo contextualizado mejora la comprensión.	Navarro y Aranda (2021): Los juegos con estímulos sensoriales mejoran la atención y la memoria.	Todos los trabajos de investigación concuerdan que el diseño del juego significativo debe ser dinámico y ajustarse a las características de los estudiantes. Asimismo, los juegos significativos se distinguen por el tipo de experiencia en que se enfocan: mecánico, narrativo y sensorial.
Beneficios del juego en el aprendizaje del idioma Inglés	Ramos y Maya (2022): El juego reduce la ansiedad lingüística y mejora la expresión oral.	Cerezo et al. (2024): El uso de aplicaciones móviles mejora la motivación y desempeño.	Cai et al (2021): Juegos de realidad aumentada aumentan la autonomía y retención del vocabulario.	Todas las investigaciones exponen los beneficios emocionales y cognitivos del juego significativo. Por un lado, algunos autores se enfocan en el entorno emocional, mientras que otros destacan el aspecto tecnológico y la autonomía.
Rol de los juegos significativos en el proceso de aprendizaje	Kolb (1984): El aprendizaje ocurre cuando el estudiante transforma la experiencia	Vygotsky (1978): El juego como espacio social potencia el desarrollo lingüístico.	Gómez (2022): El juego facilita la conexión entre conocimientos previos y nuevos	Las investigaciones coinciden en que a través de los juegos el estudiante adquiere un rol protagónico y experimenta

	vivida en conocimiento.		contenidos lingüísticos.	aprendizajes significativos. Kolb enfatiza la experiencia, Vygotsky la interacción y Gómez la vinculación cognitiva.
--	-------------------------	--	--------------------------	--