



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS, DE LOS
ALUMNOS DEL 5° SECCIÓN "A" DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°82003 "NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED"
CAJAMARCA- PERÚ, AÑO 2023**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación- Especialidad
"Inglés"**

Presentado por:

Bach. Linda Giovanni Medina Miranda

Asesora:

Dra. Isabel del Rocío Pantoja Alcántara

Cajamarca – Perú
2024

CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

- Investigador: Linda Giovanni Medina Miranda
DNI: 70.18.17.58
Escuela Profesional/Unidad UNC: Escuela Académico Profesional de Educación
- Asesor: Dra. Isabel del Rocío Pantoja Alcántara
Facultad/Unidad UNC: Facultad de Educación
- Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
- Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
- Título de Trabajo de Investigación:
"El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia de comunicación oral en inglés de los alumnos del 5º grado "A" de la Institución Educativa N° 82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca-Perú, Año 2023."
- Fecha de evaluación: 25 / 02 / 24
- Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)
- Porcentaje de Informe de Similitud: 20%
- Código Documento: 3117 313029858
- Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 22 / 03 / 24

<i>Firma y/o Sello Emisor Constancia</i>

<u>Isabel del Rocío Pantoja Alcántara</u>
Nombres y Apellidos
DNI: <u>17 8883 51</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Académico Profesional de Educación

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 11:00 AM horas del día 22 de marzo del 2024; se reunieron presencialmente en el ambiente 1H-210, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. **Presidente:** Dra. Leticia Noemí Zavallta González
2. **Secretario:** Dra. María Paola Espino Pérez
3. **Vocal:** Mg. Liliana Guzmán Terreros
4. **Asesor (a):** Dra. Isabel del Rocío Pantofia Alcántara

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

"El uso de Estrategias Lúdicas y el desarrollo de la Competencia de Comunicación Oralmente en Inglés de los alumnos del 5º grado 'A' de la Institución Educativa N° 82003 'Nuestra Señora de la Merced' Cajamarca - Perú, Año 2023"

presentado por: Linda Giovanni Medina Miranda
con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de Inglés

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de:

Bastante (14)
(Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 12:30 Pm horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 22 de marzo del 2024

 ----- Presidente	 ----- Secretario	 ----- Vocal	 ----- Asesor
--	--	--	--

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado primeramente a Dios ya que es el que me dio la sabiduría e inteligencia para llevarla a cabo y me dio fuerza para poder seguir adelante. En segundo lugar, a mi novio y a mi familia, ya que son un apoyo incondicional, un ejemplo a seguir por los trabajadores que son y porque me ayudaron en lo que estaba en sus manos, me dieron ánimos para seguir y no rendirme.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida y la oportunidad de estudiar y realizar esta investigación. De misma forma agradezco a Jesús por su sacrificio tan grande para que yo pueda estar presentando este trabajo. De manera cordial agradezco a mi asesora, por darse el tiempo de asesorarme y soportar mis errores. Por último, mi agradecimiento a mis seres queridos, por soportar las noches que en vela para la culminación de esta investigación.

Índice

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	3
1. Planteamiento del Problema.....	3
2. Formulación del Problema	4
2.1. Problema General.....	4
2.2. Problemas Específicos.....	4
3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
3.1. Teórica	5
3.2. Práctica	5
3.3. Metodológica.....	5
4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
4.1. Espacial	6
4.2. Temporal.....	6
5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
5.1. Objetivo General.....	6

5.2. Objetivos Específicos	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	7
1. Antecedentes de la investigación	7
2. Marco Teórico	12
Teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de una segunda lengua	12
Autores que sustentan el aprendizaje de una lengua extranjera	26
Actividades Lúdicas como estrategia de Aprendizaje	28
Dimensiones de la variable Estrategias Lúdicas	30
Características del estudiante y clases de Actividades Lúdicas en el aula	31
Tipos de juegos en el aula.....	33
Cuándo y cómo emplear estrategias lúdicas en el aula	35
Autores que respaldan las actividades lúdicas para el aprendizaje de una segunda lengua	36
Enfoque del área de inglés según el Currículo Nacional	37
Competencias del área de inglés	37
Dimensiones de la competencia “se comunica oralmente en inglés”	38
Dimensiones de la variable competencia se comunica oralmente en inglés	39
3. Definición de Términos Básicos	44
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	46
1. Caracterización y contextualización	46
2. Hipótesis de la Investigación	46
2.1. Hipótesis General	46
2.2. Hipótesis específicas	47

3.	Variables de la Investigación.....	47
4.	Matriz de operacionalización de las variables	48
5.	Población y Muestra	50
6.	Unidad de Análisis	50
7.	Métodos.....	50
8.	Tipo de Investigación.....	50
9.	Diseño de Investigación	51
10.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	51
11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	51
12.	Validez y confiabilidad	52
12.1	Resultados de las variables de estudio Los resultados de la variable	53
12.2	Análisis y discusión de resultados	82
13.	Prueba de hipótesis	85
	CONCLUSIONES	90
	SUGERENCIAS	94
	REFERENCIAS.....	95
	APÉNDICES/ANEXOS	102
	MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	103
	Instrumento Rúbrica	105
	Instrumento Cuestionario.....	106
	Autorización de la Institución Educativa	108
	Certificados de Validación de Expertos.....	109
	Evidencias.....	117

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estadísticas de fiabilidad de la validez del instrumento cuestionario	52
Tabla 2 Estadística de fiabilidad de la validez del instrumento rúbrica.....	52
Tabla 3 Variable 1 dimensión socio afectiva: Considero que, los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme con mis compañeros en este idioma	53
Tabla 4 Variable 1 dimensión socio afectiva: Me siento frustrado cuando pierdo un juego en la clase de Inglés porque no lo entendí, y mis compañeros se burlan de mí.....	54
Tabla 5 Variable 1 dimensión socio afectiva Los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme mejor con mis compañeros	56
Tabla 6 Variable 1 dimensión socio afectiva Siento una buena relación de amistad, después de haber jugado en la clase de Inglés.....	57
Tabla 7 Variable 1 dimensión socio afectiva Me siento aceptado cuando entiendo la clase de Inglés y lo aprendido lo aplico en los juegos que hace la maestra	59
Tabla 8 Variable 1 dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a recordar las palabras en inglés	60
Tabla 9 Variable 1 dimensión cognitiva Aprendo, mejor las reglas gramaticales del inglés, cuando juego.....	62
Tabla 10 Variable 1 dimensión cognitiva Creo que aprendo más a hablar en inglés si mi maestra me enseña a través de juegos	63
Tabla11 Variable 1 dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a aprender a expresarme con mis compañeros en inglés.....	65
Tabla 12 Variable 1 dimensión cognitiva A través de los juegos en clase de inglés, se comunicarme desde un saludo hasta una despedida.....	67
Tabla13 Variable 1 dimensión comunicativa Me gusta hablar en inglés con mis compañeros. 69	
Tabla 14 Variable 1 dimensión comunicativa Se me hace fácil comunicarme en inglés cuando estoy jugando.....	70

Tabla 15 Variable 1 dimensión comunicativa Me preocupa que pronuncie mal las palabras en inglés, cuando estoy jugando.....	71
Tabla 16 Variable 1 dimensión comunicativa Mis compañeros a veces no me entienden cuando hablo inglés mientras jugamos.....	73
Tabla 17 Variable 1 dimensión comunicativa Es más fácil comunicarme en inglés, cuando estoy jugando.....	74
Tabla 18 Variable 1 dimensión comunicativa Mis compañeros siempre saben qué responderme cuando jugamos y nos comunicamos en inglés	75
Tabla 19 Variable 1 dimensión comunicativa Mediante el juego puedo entender a mis compañeros y me expreso en inglés, con confianza.....	77
Tabla 20 Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Dimensión Gramática y Vocabulario	78
Tabla 21 Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”, dimensión manejo del Discurso	79
Tabla 22 Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Pronunciación y Entonación.....	80
Tabla 23 Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Comunicación Interactiva.....	81
Tabla 24 Uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”.....	85
Tabla 25 Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario.....	86
Tabla 26 Uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la organización del discurso.....	87
Tabla 27 Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la pronunciación y entonación	88
Tabla 28 Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la comunicación interactiva	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Variable 1 dimensión socio afectiva: Considero que, los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme con mis compañeros en este idioma	53
Figura 2 Dimensión socio afectiva Me siento frustrado cuando pierdo un juego en la clase de Inglés porque no lo entendí, y mis compañeros se burlan de mí.....	55
Figura 3 Dimensión socio afectiva Los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme mejor con mis compañeros	56
Figura 4 Dimensión socio afectiva Siento una buena relación de amistad, después de haber jugado en la clase de Inglés	57
Figura 5 Dimensión socio afectiva Me siento aceptado cuando entiendo la clase de Inglés y lo aprendido lo aplico en los juegos que hace la maestra	59
Figura 6 Dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a recordar las palabras en inglés	60
Figura 7 Dimensión cognitiva Aprendo, mejor las reglas gramaticales del inglés, cuando juego.	62
Figura 8 Dimensión cognitiva Creo que aprendo más a hablar en inglés si mi maestra me enseña a través de juegos.....	63
Figura 9 Dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a aprender a expresarme con mis compañeros en inglés	65
Figura 10 Dimensión cognitiva A través de los juegos en clase de inglés, se comunicarme desde un saludo hasta una despedida	67
Figura 11 Dimensión comunicativa Me gusta hablar en inglés con mis compañeros	69
Figura 12 Dimensión comunicativa Se me hace fácil comunicarme en inglés cuando estoy jugando.....	70
Figura 13 Dimensión comunicativa Me preocupa que pronuncie mal las palabras en inglés, cuando estoy jugando.....	71
Figura 14 Dimensión comunicativa Mis compañeros a veces no me entienden cuando hablo inglés mientras jugamos	73

Figura 15 Dimensión comunicativa Es más fácil comunicarme en inglés, cuando estoy jugando.	74
Figura 16 Dimensión comunicativa Mis compañeros siempre saben qué responderme cuando jugamos y nos comunicamos en inglés	75
Figura 17 Dimensión comunicativa Mediante el juego puedo entender a mis compañeros y me expreso en inglés, con confianza	77
Figura 18 Dimensión Gramática y Vocabulario	78
Figura 19 Dimensión Manejo del Discurso	79
Figura 20 Dimensión Pronunciación y Entonación.....	80
Figura 21 Dimensión Comunicación Interactiva	81

RESUMEN

El objetivo principal en este trabajo de investigación fue determinar si existe una relación significativa entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023. El método de investigación utilizado es el método hipotético- deductivo. Según su finalidad es una investigación básica, de nivel correlacional, de alcance transversal, y enfoque cuantitativo. La técnica utilizada en la variable 1 fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. Para la variable 2 se utilizó la técnica de observación y el instrumento rúbrica. La población estuvo constituida por 99 estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa; y la muestra fueron 33 estudiantes del 5° grado sección “A”, donde los resultados obtenidos de la segunda variable 2 nos demuestra que el 45% de estudiantes está en el nivel logrado en la dimensión gramática y vocabulario; el 36% se encuentra en el nivel logrado en la dimensión manejo del discurso; el 42% de estudiantes está en el nivel logrado de la dimensión pronunciación y entonación; el 61% de estudiantes está en el nivel logrado en la dimensión comunicación interactiva. Según la prueba de hipótesis el nivel de correlación entre ambas variables es 0.446 con una significancia de 0.009, esto nos da a entender que existe una correlación moderada y directa entonces afirmamos la hipótesis siendo respectivamente según su significancia esta correlación se considera significativa.

Palabras Clave: Competencia “se comunica oralmente en inglés”, Estrategias lúdicas.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine if there is a significant relationship between the use of playful strategies and the development of the competence communicates orally in English, of the students of the 5th "A" of the E.I. N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Peru, Year 2023. The research method used is the hypothetical-deductive method. According to its purpose, it is basic research, of correlational level, cross-sectional scope, and quantitative approach. The technique used for variable 1 was the survey and the instrument was the questionnaire. For variable 2, the observation technique and the rubric instrument were used. The population consisted of 99 5th grade students of the Educational Institution; and the sample consisted of only 33 students of the 5th grade, section "A". The results obtained from the rubric show that 45% of the students are at the achieved level in the grammar and vocabulary dimension; 36% are at the achieved level in the discourse management dimension; 42% of the students are at the achieved level in the pronunciation and intonation dimension; 61% of the students are at the achieved level in the interactive communication dimension. According to the hypothesis test the level of correlation between both variables is 0.446 with a significance of 0.009, this gives us to understand that there is a moderate and direct correlation so we affirm the hypothesis since, respectively according to its significance this correlation is considered significant.

Keywords: Communicates orally in English competence, Ludic strategies

INTRODUCCIÓN

El idioma inglés es utilizado por todo el mundo en diferentes ámbitos, se usa como medio de comunicación mundial. Es importante aprender este idioma ya que nos conecta con diferentes realidades, contextos y nos da acceso a mejores oportunidades tecnológicas, académicas, científicas, laborales e incluso culturales. (Ministerio de Educación del Perú, 2016)

Durante la formación del aprendizaje de los estudiantes es crucial desarrollar practicas pedagógicas didácticas e interactivas que permitan precisar y establecer el aprendizaje significativo. Esto afecta a lo intelectual y en las habilidades sociales. Diego (2022). Para aplicar las estrategias lúdicas se debe tener en cuenta que su efectividad se logra a través del juego y actividades enfocadas en la cooperación y participación dinámica entre el docente y los estudiantes. (Aguilar et al., 2020)

La Institución educativa en la cual este trabajo de investigación fue realizado, fue la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”, ubicada en la ciudad provincia y departamento de Cajamarca. Con respecto al área de inglés, los niños cuentan con bajo nivel en el idioma, agregando el miedo y frustración al momento de expresarse. También, por su misma naturaleza los estudiantes están más aceptos a aprender a través de juegos. Así que, que impacto tiene esta actividad tan divertida para los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés. Entonces sería útil utilizar estrategias lúdicas como una herramienta de enseñanza. Por esta razón, esta investigación pretende determinar la existencia de una relación entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”.

El objetivo principal es determinar si existe una relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora

de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023. Y como hipótesis principal tenemos que existe una relación significativa entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° “A” de la I.E N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023.

Basándose en la teoría constructivista de Jean Piaget que menciona los conocimientos previos desde el nacimiento del estudiante, estas se modifican en función a las experiencias a las que está expuesto. La segunda teoría es la de Vygotsky que trata sobre la interacción social como parte fundamental del desarrollo cognitivo del estudiante quien construye su propio conocimiento a partir de experiencias e interacción entre compañeros. Además, el enfoque comunicativo en el aprendizaje de una segunda lengua es un fuerte pilar ya que pone el énfasis en el desarrollo de la capacidad del estudiante para comunicarse efectivamente en situaciones reales, utilizando el idioma de manera significativa y adaptativa.

La investigación consta de cuatro capítulos: el primer capítulo se centra en el problema de la investigación, donde se detalla el planteamiento, justificación, delimitación y objetivos de la investigación. En el segundo capítulo se centra en el marco teórico con los antecedentes, el marco teórico y la definición de términos básicos. En el tercer capítulo se centra en el marco metodológico, con la caracterización y contextualización, hipótesis, variables y matriz operacional de las variables, población, muestra, métodos, tipo de investigación, técnicas de recolección de datos, validez y confiabilidad. Finalmente, en el cuarto capítulo encontramos los resultados, discusión, conclusión sugerencias y referencias.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del Problema

Actualmente el inglés es el idioma extranjero más hablado en el mundo. Es un lenguaje eficaz y de mucha utilidad ya que podemos obtener muchos beneficios gracias a esta para la industria, el comercio, el turismo y es esencial para la internacionalización de la educación, la investigación y la movilidad estudiantil., Por lo tanto, aprender este idioma es primordial; y más si se puede empezar desde temprana edad. (Jara-cobos, 2021)

En el Perú la enseñanza del idioma inglés es relativamente nueva ya que en el 2015 el presidente Ollanta Humala, invirtió el presupuesto para que el idioma sea enseñado en la educación básica regular del país. Por el momento esta área solo se enseña en el nivel secundario de la EBR. (British Council , 2015)

Asimismo, el idioma inglés se enseña de 2-3 horas a la semana en las instituciones educativas de la Jornada Escolar Regular. Con lo cual, no es tiempo suficiente para que los estudiantes puedan lograr aprender un nuevo idioma. (Resolución Viceministerial, 2022)

Por otro lado, es necesario que el idioma sea presentado al estudiante de una manera agradable y envolvente para que así se logre un buen recibimiento de su parte, y con eso evitamos que el aprender este idioma sea aburrido o difícil. Sin embargo, no se puede hacer esto ya que no existen suficientes docentes del área, actualizados y dispuestos a de cambiar de metodología para hacer del aprendizaje una buena experiencia. (Torres et al., 2023)

En Cajamarca, en las instituciones educativas primarias, los padres de familia tienen que hacer el esfuerzo para que se les enseñe esta área a sus hijos y así se pueda contratar un docente de dicha especialidad, siendo este mismo salariado por ellos mismos mensualmente.

En la I.E La Merced, el año 2022 contaron con un docente de inglés. Sin embargo, La sub directora y los maestros de aula manifestaron su disconformidad con la metodología mostrada por el docente. Así mismo los estudiantes expresaban la falta de comprensión y el cansancio de copiar textos en inglés y/o memorizar vocabulario; además existía el temor de pronunciar mal al expresarse en inglés. Estas dificultades son las que inspiran a este trabajo para determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la competencia se comunica oralmente en inglés.

2. Formulación del Problema

2.1.Problema General

¿Qué relación existe entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés de los alumnos del 5° “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023?

2.2.Problemas Específicos

- ¿Qué relación existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario de los estudiantes del 5° “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023?
- ¿Qué relación existe entre el uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje del manejo del discurso de los estudiantes del 5° “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023?
- ¿Qué relación existe entre el uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la pronunciación y entonación de los estudiantes del 5° “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023?
- ¿Qué relación existe entre el uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la comunicación interactiva de los estudiantes del 5° “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023?

3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Teórica

La presente investigación se justifica teóricamente, pues la enseñanza con estrategias lúdicas no suele ser utilizada con frecuencia, por lo que, se pretende con esta investigación, ampliar las teorías de esta variable y su influencia en la enseñanza del idioma inglés. Además, se analizaron las principales teorías utilizadas hasta el momento, y así incentivar la aplicación y adición de estas estrategias en la enseñanza de los docentes de inglés de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”

3.2. Práctica

Posee justificación práctica, porque existe la necesidad de que los alumnos del 5° grado, sección “A” tengan un aprendizaje significativo del idioma inglés. Es conveniente incluir el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del docente de inglés, para así poder mejorar tanto la enseñanza del idioma, como el aprendizaje del estudiante. Lo ayuda a reducir el problema de los estudiantes al aprender un nuevo idioma. Esta acción beneficiará a los estudiantes, en tanto, ellos están acostumbrados a aprender el idioma de manera automática y precipitada, lo cual dificulta su desarrollo creativo haciendo que se vuelva un aprendizaje de manera tradicional donde el docente era el que impartía el conocimiento y el estudiante solo adquiría de manera inconsciente

3.3. Metodológica

Además, se justifica metodológicamente, porque utilizó estrategias lúdicas en la rúbrica para la mejora de la enseñanza del idioma inglés. Esta investigación puede ser utilizada para posteriores investigaciones o simplemente como base para mejorar otras estrategias o metodologías en la enseñanza de este idioma.

4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.Espacial

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa “La Merced”, ubicada en el distrito provincia y departamento de Cajamarca, en el 5° grado “A” el cual tiene 33 estudiantes.

4.2.Temporal

La investigación fue realizada durante el año 2023, durante los primeros tres bimestres del año escolar de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra señora de la Merced”

5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1.Objetivo General

Determinar la relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023

5.2.Objetivos Específicos

- Determinar la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.
- Especificar la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje del manejo del discurso de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.
- Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la pronunciación y entonación de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.
- Establecer la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

En el contexto Internacional

Torres, (2019) en su trabajo de grado para obtener el título de magister en Educación titulado: “Las canciones en inglés como estrategia lúdico didáctica para fomentar el interés hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera En los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez del municipio de Ortega Tolima” tuvo como objetivo fomentar el interés por el inglés de los estudiantes del noveno grado a través del uso de canciones en inglés como estrategia lúdico-didáctica. Para esto se utilizó una muestra de 26 estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez. La investigación fue de tipo cualitativo y presentó un diseño de estudio correlacional y como instrumento se empleó la encuesta y una prueba diagnóstica. Los resultados obtenidos muestran que las actividades basadas en el uso de canciones en inglés fueron efectivas ya que los estudiantes aumentaron un 40% su nivel de motivación hacia el aprendizaje del inglés, 19% incrementaron su conocimiento de vocabulario y 31% mejoraron su pronunciación, además ayudo en su habilidad de escucha. Por lo tanto, se concluye que las estrategias lúdicas son de gran ayuda para mejorar la habilidad de expresión oral en el idioma inglés.

Hernandez y Rodriguez (2020) en su investigación para obtener el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica cuyo título es: “Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, con estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano” tuvo como objetivo implementar estrategias lúdicas en actividades motrices y vivenciales a través del juego para el mejoramiento de la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés en los estudiantes de grado décimo de la I.E.M Carlos Lozano y Lozano. Se realizo en un grupo de 38 estudiantes de los cuales 21 eran mujeres y 17 varones entre los

14 y 15 años de edad. El estudio presentó un diseño descriptivo correlacional y como instrumento se implementó la encuesta. En los resultados se identificó las causas que no dejan que los estudiantes e involucren en actividades orales en una segunda lengua, ya sea la preocupación y necesidad de hacerlo bien; surgió la necesidad de mejorar de desarrollar la comunicación interactiva utilizando las estrategias lúdicas. Los resultados nos demuestran que un 31% mejoró su habilidad de pronunciación y entonación, un 70% mejoro su comunicación interactiva y un 35% mejoraron su gramática y vocabulario. Por lo tanto, se llegó a la conclusión Juego como estrategia pedagógica brinda ambientes dinámicos, lúdicos, y divertidos en los que los estudiantes llegaran a disfrutar y participar progresivamente de manera más autónoma y espontanea, haciendo uso de una segunda lengua para comunicarse, teniendo en cuenta los saberes previos y no dejando de lado las otras habilidades que complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Arellano (2018) en su investigación para obtener el grado de magister en Educación titulado: “Las estrategias lúdicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa, Chorrillos” su objetivo principal fue la relación entre la utilización de estrategias lúdicas y la enseñanza en el idioma inglés en las estudiantes de quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa. Esta investigación tuvo el enfoque cualitativo y diseño correlacional, se realizó en un grupo de 150 estudiantes de dicha institución, siendo su muestra censal. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. Se concluye que existe una relación significativa y directa ($r= 0,585$ y $p= 0,000$) entre las estrategias lúdicas y la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de dicha Institución. Por lo tanto, el uso de estrategias y actividades lúdicas hacen que loes estudiantes no pierdan el interés en el aprendizaje de la lengua extranjera, señalando que el uso de estas actividades con su componente lúdico favorece un clima positivo y dinámico en el aula que

motivará a los alumnos y hará que 48 aprendan de una manera inconsciente mediante la diversión.

En el contexto nacional

Nacionalmente tenemos a Mendoza (2021) con su trabajo de tesis para obtener el título de licenciado en Educación Secundaria mención Inglés- Francés titulado: “Estrategias lúdicas y rendimiento académico del inglés en estudiantes 5° secundaria I.E. San Juan – Trujillo, 2018” su objetivo es determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del 5° año “C” de secundaria del colegio emblemático “San Juan”, La Libertad – Perú. Su población fueron 170 estudiantes. El estudio presentó un diseño pre-experimental y como instrumentos se empleó el examen diagnóstico y examen final, adicionalmente de las sesiones de aprendizaje. En los resultados se puede determinar que la aplicación de las estrategias lúdicas, mejoró en forma altamente significativa el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del grupo experimental, pues se obtuvo una ganancia pedagógica de 4.16 unidades con niveles de confianza del 97%. Esto nos quiere decir que las estrategias lúdicas influyeron de manera positiva para el rendimiento académico del idioma inglés.

Arca (2023) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial titulada: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2022” tuvo como objetivo determinar de qué manera las estrategias lúdicas en niños y niñas mejoran su expresión oral., en un grupo de 50 estudiantes del nivel inicial. 6 niños y 10 niñas conformaban la muestra. El estudio presentó un diseño preexperimental y como instrumento se utilizó una lista de cotejo que fue validada por juicio de expertos de la especialidad. El resultado después de comparar los resultados obtenidos con el pre test y después de ejecutar las estrategias pedagógicas lúdicas, y el 70% (15) estudiantes evidencian haber obtenido el nivel logrado. También después de la

aplicación de estrategia lúdica como estrategia donde el 20% se situó en el nivel de proceso y el 80% en el nivel de logrado. Podemos concluir que por medio del post test se logró identificar que la mayoría de estudiantes se encontraron en el nivel de logrado de la expresión oral y la comunicación interactiva. En conclusión, las estrategias lúdicas generaron diferencia significativa, conformando una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje de la expresión oral.

Juarez et al., (2021) en su tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación con mención en Idiomas Extranjeros especialidad Inglés-Frances titulada: “Efecto de las sesiones de aprendizaje “Play, Learn and Grow Together” en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3° grado “A” de la Institución Educativa N°0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016” tuvo como objetivo, el de contribuir positivamente en la producción oral del idioma inglés en los estudiantes. Mediante las sesiones planteadas y los juegos de competencias, como ente motivacional. Se garantiza un eficiente resultado, traduciéndose esto en la producción de frases simples por parte de los estudiantes del 3° A. El estudio presentó un tipo cuantitativo con diseño experimental y como instrumentos se utilizaron las sesiones de aprendizaje. Como resultado se obtuvo $r=0,05$ y una significancia de $p= 0,0$. Estos resultados muestran que las actividades basadas en el trabajo en equipo y juegos de competencias contribuyeron positivamente en la producción oral del idioma inglés, en sus dimensiones de pronunciación y entonación, y gramática.

En el contexto local

Llamo (2023) en su trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en Educación titulado: “Influencia De Las Actividades Lúdicas En El Desarrollo De La Socialización De Los Estudiantes De 5 Años De Edad De La I.E. N° 402 – Frutillopampa, Distrito De Bambamarca, Año 2019” tuvo por objetivo demostrar que las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de la socialización. El tipo de investigación es explicativa, se aplicó la

encuesta para evaluar la capacidad de socialización y a través de la lista de cotejo, se diseñó una estrategia didáctica que son los talleres de actividades lúdicas. Fueron 12 talleres, aplicados a los 13 estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca 2019. Se concluye que las actividades lúdicas han influido favorablemente en el nivel de desarrollo de la socialización, tal es así que en las dimensiones: autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación, los estudiantes 5 años de educación inicial N° 402 – Frutillopampa, del distrito de Bambamarca; antes de la experiencia educativa, antes de los talleres las dimensiones de socialización que son: autonomía, resolución de conflictos, construcción de la identidad, manejo del discurso las desarrollaron en un 77%, 69%, 77%, 62% y 69% respectivamente; y después del desarrollo de los talleres de actividades lúdicas, siempre lo desarrollaron en un porcentaje de: 100%, 92%, 62%, 92% y 85% respectivamente; demostrando un aumento considerable en porcentaje.

Alvarado (2023) en su tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación especialidad Primaria titulada: Actividades Lúdicas Para Mejorar Las Habilidades Sociales De Las Estudiantes Del 1° “B” De La I.E.E. Santa Teresita, Cajamarca, 2022. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B”, de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022. En la investigación realizada se utilizó el método hipotético - deductivo, fue aplicada, de alcance longitudinal, de enfoque cuantitativo, de diseño pre – experimental. Con una población de 1030 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 31 estudiantes de primer grado “B” de la I.E.E “Santa Teresita”. Como instrumentos de medición de la variable dependiente: habilidades sociales, se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación, con una confiabilidad de ,804 según el alfa de Cronbach. Finalmente, los resultados del Pre test y Post Test fueron presentados en tablas y figuras, de

acuerdo a cada dimensión, lo cual permitió realizar su interpretación de cada una de ellas de manera detallada según la información obtenida. Obteniendo los siguientes resultados, según la comprobación de hipótesis al comparar el pre test y post test, se obtuvo Sig. $P = ,000 < 0.05$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa. Concluyendo que las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales de las estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022.

2. Marco Teórico

Teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de una segunda lengua

Para ello existen diferentes teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de segundas lenguas; las que han tenido mayor relevancia son:

El enfoque cognitivo de Piaget (1991) se centra en el desarrollo cognitivo de los niños y cómo construyen su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno. Piaget propuso una teoría del desarrollo cognitivo que se divide en varias etapas, cada una caracterizada por formas específicas de pensamiento y razonamiento. Principales ideas de Piaget sobre el desarrollo cognitivo:

Esquemas: Piaget sugirió que los niños desarrollan esquemas mentales, que son estructuras organizadas de conocimiento que utilizan para interpretar y comprender el mundo. Estos esquemas cambian y se desarrollan a medida que el niño interactúa con su entorno (Piaget, 1991).

Asimilación y acomodación: Piaget propuso que el desarrollo cognitivo ocurre a través de un proceso continuo de asimilación y acomodación. La asimilación ocurre cuando los niños interpretan nuevas experiencias en términos de sus esquemas existentes, mientras que la acomodación implica ajustar o modificar los esquemas existentes para adaptarse a las nuevas experiencias (Piaget, 1972)

Etapas del desarrollo: Piaget (1970) identificó cuatro etapas principales del desarrollo cognitivo:

Etapa sensorio motriz (0-2 años): Durante esta etapa, los niños desarrollan la comprensión del mundo a través de sus sentidos y acciones motoras. Aprenden sobre la permanencia del objeto y comienzan a coordinar actividades sensoriales y motoras.

Etapa preoperacional (2-7 años): Durante esta etapa, los niños comienzan a usar el lenguaje y el pensamiento simbólico, pero su pensamiento es egocéntrico y no pueden realizar operaciones mentales lógicas.

Etapa de las operaciones concretas (7-11 años): En esta etapa, los niños comienzan a pensar de manera más lógica sobre eventos concretos y pueden realizar operaciones mentales simples, pero su pensamiento aún está limitado a situaciones concretas.

Etapa de las operaciones formales (11 años en adelante): Durante esta etapa, los adolescentes adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta y lógica sobre problemas hipotéticos y abstractos.

Egocentrismo: Piaget observó que los niños en la etapa preoperacional tienden a ser egocéntricos, lo que significa que tienen dificultades para ver las cosas desde la perspectiva de los demás.

Conservación: Piaget realizó experimentos que mostraron que los niños en la etapa preoperacional a menudo no comprenden la conservación de la cantidad, la longitud, el volumen, etc. Piensan que, si una apariencia externa cambia, la cantidad interna también cambia (Piaget, 2001)

En resumen, el enfoque cognitivo de Piaget destaca la importancia de la interacción activa del niño con su entorno en el desarrollo de su comprensión del mundo. Su teoría del desarrollo cognitivo ha tenido un gran impacto en la psicología del desarrollo y la educación.

El enfoque sociocultural de Vygotsky (1979) se centra en cómo las interacciones sociales y culturales influyen en el desarrollo cognitivo de los individuos. Vygotsky sugiere que el aprendizaje y el desarrollo no son procesos que ocurren de forma aislada en la mente de un individuo, sino que están profundamente influenciados por el contexto social y cultural en el que se encuentran.

Características clave del enfoque sociocultural de Vygotsky:

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): Vygotsky introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, que se refiere a la brecha entre lo que un individuo puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un guía más competente. Vygotsky enfatiza la importancia de la interacción social y la instrucción guiada para ayudar a los individuos a alcanzar su potencial máximo de desarrollo.

Andamiaje (scaffolding): El andamiaje es el proceso mediante el cual un tutor o instructor proporciona apoyo estructurado y temporal a un estudiante para ayudarlo a avanzar en su aprendizaje. Este apoyo se adapta gradualmente a medida que el estudiante adquiere habilidades y conocimientos (Vygotsky, 1995)

Funciones mentales superiores: Vygotsky propuso que ciertas funciones mentales, como la atención selectiva, la planificación y el razonamiento abstracto, se desarrollan a través de la interacción social y la participación en actividades culturalmente significativas (Vygotsky, 1999)

Herramientas psicológicas y mediación: Vygotsky destacó el papel de las herramientas psicológicas, como el lenguaje, la escritura y otras formas de simbolismo cultural, en la mediación del pensamiento y el aprendizaje. Estas herramientas permiten a los individuos representar y manipular el conocimiento de maneras que no serían posibles de forma puramente individual (Vygotsky, 1995).

Cultura y contexto social: Vygotsky enfatizó que el desarrollo cognitivo está profundamente influenciado por el contexto social y cultural en el que se produce. La cultura proporciona el marco de referencia y las herramientas simbólicas que influyen en cómo las personas piensan, aprenden y resuelven problemas. (Vygotsky, 1993)

En resumen, el enfoque sociocultural de Vygotsky destaca la importancia de las interacciones sociales, la cultura y el contexto en el desarrollo cognitivo de los individuos. Su trabajo ha tenido una influencia significativa en la educación, la psicología del desarrollo y otras áreas relacionadas con el estudio del aprendizaje y la cognición.

El Conductismo Skinner (1957) sustenta que todo el aprendizaje tiene lugar mediante un proceso de formación de hábitos de conducta a partir del mecanismo de estímulo-respuesta-refuerzo. Para los conductistas el dominio de una lengua extranjera consiste en el aprendizaje de un conjunto de hábitos lingüísticos nuevos que pueden entrar en colisión con los hábitos lingüísticos correspondientes a la lengua materna, previamente adquiridos.

En el contexto del aprendizaje de una segunda lengua, el conductismo se enfoca en la repetición, la práctica y el refuerzo positivo para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Algunos aspectos importantes del conductismo aplicado al aprendizaje de idiomas incluyen:

-*Repeticiones y práctica estructurada*: Los principios conductistas abogan por la repetición y la práctica sistemática para fortalecer las asociaciones entre estímulos y respuestas. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto puede implicar la repetición de palabras, frases y patrones gramaticales para internalizarlos.

- *Refuerzo positivo*: El conductismo enfatiza el uso de refuerzos positivos, como el elogio y la retroalimentación positiva, para fortalecer y aumentar la probabilidad de que un comportamiento se repita. En el aprendizaje de idiomas, esto puede significar el elogio por el uso correcto de una estructura gramatical o la pronunciación adecuada.

- *Imitación y modelado*: El conductismo promueve el aprendizaje a través de la imitación y el modelado de comportamientos deseados. En el contexto del aprendizaje de una segunda lengua, esto puede implicar la presentación de modelos lingüísticos precisos por parte del profesor o de materiales de aprendizaje, seguidos de práctica de imitación por parte de los estudiantes.

- *Condicionamiento operante*: Este concepto se refiere al proceso mediante el cual los comportamientos se fortalecen o debilitan a través de las consecuencias que siguen a esos comportamientos. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto puede incluir el uso de ejercicios de práctica donde los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre la precisión de sus respuestas, lo que les ayuda a ajustar su desempeño.

- *Práctica controlada*: Los enfoques conductistas suelen emplear actividades de práctica controlada, donde los estudiantes se enfrentan a estructuras lingüísticas específicas en contextos predefinidos. Esto les permite familiarizarse con las reglas gramaticales y los patrones lingüísticos de manera gradual y estructurada.

Es importante destacar que, si bien el conductismo ha sido utilizado históricamente en la enseñanza de idiomas, hoy en día muchos enfoques pedagógicos incorporan elementos de otras teorías, como el constructivismo y el enfoque comunicativo, para ofrecer un enfoque más equilibrado y centrado en el estudiante en el aprendizaje de una segunda lengua.

Hymes (1971) Competencia comunicativa, este enfoque está basado en la teoría de la comunicación, enfatiza la importancia de desarrollar habilidades comunicativas auténticas en el aprendizaje del inglés. Se centra en situaciones comunicativas reales, el uso funcional del lenguaje y la interacción entre los estudiantes. El objetivo es que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en una variedad de contextos del mundo real. A diferencia de los enfoques tradicionales que se centran principalmente en la gramática y la memorización de vocabulario, el enfoque comunicativo pone énfasis en la comunicación auténtica y significativa

como objetivo principal del aprendizaje de idiomas. Aquí hay algunas características clave del enfoque comunicativo:

- *Comunicación auténtica*: El enfoque comunicativo prioriza situaciones y tareas que reflejan la comunicación real en la vida cotidiana. Esto implica actividades donde los estudiantes deben usar el idioma para expresar sus ideas, opiniones, necesidades y deseos de manera significativa.

- *Funciones comunicativas*: Se enfoca en enseñar a los estudiantes las funciones comunicativas del lenguaje, como hacer peticiones, dar y pedir información, expresar opiniones, discutir temas, etc. Estas funciones son fundamentales para interactuar efectivamente en la lengua objetivo.

- *Competencia comunicativa*: Más que simplemente dominar la gramática y el vocabulario, el enfoque comunicativo se centra en desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes, que incluye aspectos como la fluidez, la comprensión, la negociación de significado y la habilidad para adaptarse a diferentes contextos comunicativos.

- *Aprendizaje contextualizado*: Se fomenta el aprendizaje contextualizado, donde el idioma se enseña y aprende en situaciones de uso real y significativo. Esto puede incluir actividades basadas en tareas, simulaciones de situaciones reales, juegos de roles, debates, entre otros.

- *Error como parte del proceso*: Se reconoce que los errores son una parte natural del proceso de aprendizaje y se ven como oportunidades para la reflexión y la mejora. Los estudiantes son alentados a tomar riesgos y a experimentar con el idioma sin temor al juicio.

- *Uso de materiales auténticos*: Se utilizan materiales auténticos, como artículos de periódico, videos, canciones, etc., que reflejan el uso real del idioma en contextos reales. Estos materiales ofrecen a los estudiantes exposición a diferentes estilos de lenguaje y les ayudan a desarrollar habilidades de comprensión auditiva y lectura.

El mentalismo de Chomsky (1978) La manera en la que los niños adquieren la lengua materna es algo innato. Es decir, que los niños poseen una habilidad especial para descubrir las reglas gramaticales que rigen el lenguaje a partir del input lingüístico al que están expuestos. En el área de inglés destaca la importancia de los procesos mentales internos en el aprendizaje del idioma, y enfatiza la comprensión, la memoria y el procesamiento cognitivo como aspectos fundamentales del proceso de adquisición del inglés. Este enfoque ha influido en la práctica educativa al resaltar la importancia de la exposición regular y significativa al idioma y al promover el desarrollo de estrategias cognitivas efectivas para el aprendizaje del inglés. Algunas características clave del mentalismo aplicado al aprendizaje de una segunda lengua:

- *Enfoque en la comprensión y producción lingüística*: El mentalismo considera que la comprensión y la producción del lenguaje están influenciadas por procesos cognitivos internos, como la atención, la memoria y el razonamiento. Se centra en cómo los estudiantes procesan y comprenden la información lingüística, así como en cómo la utilizan para expresarse.

- *Aprendizaje significativo*: Se enfoca en el aprendizaje significativo, donde los nuevos conocimientos se relacionan con la experiencia previa y se integran en la estructura cognitiva del individuo. Esto implica la conexión de conceptos lingüísticos nuevos con aquellos que el estudiante ya conoce, lo que facilita la retención y el uso efectivo del idioma.

- *Atención a la estructura y reglas del idioma*: El mentalismo reconoce la importancia de comprender la estructura y las reglas gramaticales del idioma objetivo. Los estudiantes son guiados para entender los patrones y principios que rigen la lengua, lo que les permite construir una base sólida para la comunicación efectiva.

- *Enfoque en estrategias de aprendizaje*: Se alienta a los estudiantes a utilizar estrategias cognitivas y metacognitivas para mejorar su aprendizaje de la segunda lengua. Esto puede incluir el uso de técnicas de organización, como el resumen y la elaboración, así como estrategias de autorregulación, como la planificación y la evaluación de su propio progreso.

- *Importancia del input comprensible*: Se reconoce la importancia de proporcionar input comprensible, es decir, material lingüístico que esté ligeramente por encima del nivel actual de competencia del estudiante pero que aún sea comprensible con algún esfuerzo. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar su competencia lingüística de manera progresiva y gradual.

En resumen, el mentalismo en el aprendizaje de una segunda lengua se centra en los procesos cognitivos internos y en cómo estos afectan la adquisición y el uso del idioma. Reconoce la importancia de comprender la estructura del idioma, el aprendizaje significativo y el uso de estrategias cognitivas para facilitar el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes.

El modelo del monitor de Krashen (2012) Esta teoría forma parte de su enfoque de "adquisición-aprendizaje", que sugiere que hay dos formas distintas de desarrollar competencia en una segunda lengua: la adquisición, que es un proceso subconsciente similar al que se produce cuando los niños aprenden su lengua materna, y el aprendizaje, que es el resultado del estudio consciente y el análisis de las reglas gramaticales y vocabulario. Este modelo propone que el aprendizaje de una segunda lengua se puede dividir en dos procesos principales: adquisición y aprendizaje.

- *Adquisición*: La adquisición de una segunda lengua ocurre de manera natural y subconsciente a través de la exposición a input comprensible, es decir, a través de la interacción con el idioma en contextos significativos y auténticos. Este proceso se asemeja al aprendizaje de la lengua materna, donde los individuos desarrollan habilidades lingüísticas sin conciencia consciente de las reglas gramaticales.

- *Aprendizaje*: Por otro lado, el aprendizaje de una segunda lengua implica el conocimiento consciente de las reglas gramaticales y la aplicación de estrategias de aprendizaje específicas. Este proceso se refiere al estudio explícito de la gramática, el vocabulario y otras

reglas lingüísticas a través de actividades como clases formales, ejercicios de gramática y memorización de vocabulario.

En el modelo de "monitos", Krashen utiliza una analogía para ilustrar cómo estos dos procesos interactúan en el aprendizaje de una segunda lengua:

El "monitor" representa el aprendizaje consciente y controlado del idioma. Este "monito" es como un pequeño ser dentro de nuestra mente que monitorea y corrige la producción lingüística, aplicando las reglas aprendidas durante el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el "adquisitor" es el proceso de adquisición natural e intuitivo del lenguaje. Este "adquisitor" es como un animal doméstico que trabaja de manera automática e inconsciente para comprender y producir el lenguaje.

Así mismo, el "monito" (aprendizaje consciente) puede ayudar a corregir errores y a mejorar la precisión lingüística en la producción, pero no es el principal impulsor del desarrollo de la fluidez y la competencia comunicativa. La adquisición (proceso subconsciente) es fundamental para desarrollar una habilidad auténtica y natural en el uso del idioma.

En resumen, el modelo de "monitos" destaca la importancia de la adquisición natural del lenguaje en contraste con el aprendizaje consciente y controlado. Sugiere que la exposición a input comprensible en contextos significativos es fundamental para el desarrollo de habilidades lingüísticas auténticas y comunicativas.

La interlengua de Selinker (1972) esta teoría dice que los conocimientos que los aprendices poseen sobre una segunda lengua forman un sistema organizado con reglas propias, independientes tanto de la primera lengua como de la lengua meta. Destaca la naturaleza dinámica y variable del proceso de adquisición de una segunda lengua. Reconoce que los estudiantes desarrollan un sistema lingüístico intermedio único que refleja su comprensión y uso actual del inglés, y enfatiza la importancia de considerar y apoyar este proceso en el aula de inglés. Estos son los puntos clave de esta teoría:

- *Fase intermedia*: La interlengua es el sistema lingüístico provisional y dinámico que los aprendices de un segundo idioma desarrollan durante el proceso de adquisición. Es una etapa transitoria que se sitúa entre el conocimiento de la lengua nativa y la competencia plena en la lengua objetivo.

- *Influencia de la lengua nativa*: La interlengua refleja la influencia de la lengua nativa del aprendiz en la adquisición del segundo idioma. Los errores y las estructuras lingüísticas en la interlengua pueden ser producto de transferencia de la lengua materna o de sobre generalizaciones de reglas gramaticales.

- *Dinámica y evolución*: La interlengua no es estática, sino que evoluciona y se desarrolla a medida que el aprendiz adquiere más experiencia y exposición al segundo idioma. A lo largo del tiempo, los aprendices pueden corregir errores y ajustar su interlengua para acercarse más al habla nativa del idioma objetivo.

- *Flexibilidad y variabilidad*: La interlengua puede variar entre los aprendices y en diferentes contextos de aprendizaje. No hay una única interlengua correcta, ya que cada aprendiz puede desarrollarla de manera única en función de su experiencia, motivación y exposición al idioma.

- *Relevancia pedagógica*: La teoría de la interlengua tiene importantes implicaciones pedagógicas. Los profesores pueden comprender mejor los errores y dificultades de los estudiantes al reconocer la presencia de la interlengua. Esto puede ayudar en la planificación de actividades y en la provisión de retroalimentación apropiada que facilite la progresión hacia niveles más avanzados de competencia lingüística.

En resumen, la teoría de la interlengua ofrece una perspectiva dinámica y contextualizada sobre el proceso de adquisición de una segunda lengua. Reconoce la naturaleza provisional y en evolución del conocimiento lingüístico de los aprendices y destaca la

importancia de comprender y trabajar con la interlengua en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas.

El constructivismo de Piaget (1971) y sus seguidores sostienen que el organismo posee capacidades para, por un lado, organizar datos del entorno dentro de esquemas de conocimiento y, por otro, acomodar a los esquemas disponibles en un momento dado a nuevos datos para crear otros esquemas o modificar los existentes. En el contexto de la enseñanza del inglés, esto implica proporcionar oportunidades para que los estudiantes interactúen con el idioma de manera activa y participativa.

- *Aprendizaje significativo*: Según el constructivismo, el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar nueva información con sus conocimientos previos y experiencias. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto implica proporcionar oportunidades para que los estudiantes relacionen el nuevo idioma con su lengua materna y con situaciones y contextos relevantes para ellos.

- *Construcción activa del conocimiento*: En lugar de recibir pasivamente la información, los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto podría implicar actividades interactivas como juegos de roles, debates, proyectos colaborativos y actividades de resolución de problemas lingüísticos.

- *Zona de desarrollo próximo*: El constructivismo reconoce la importancia de la zona de desarrollo próximo, que es la brecha entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un tutor o compañero más competente. En el aprendizaje de una segunda lengua, los maestros pueden proporcionar apoyo y guía para ayudar a los estudiantes a avanzar en su competencia lingüística.

- *Aprendizaje social*: Piaget también reconoció la importancia del aprendizaje social, donde los estudiantes aprenden observando y colaborando con otros. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto se refleja en actividades de interacción en grupo, donde los estudiantes pueden practicar el idioma en situaciones sociales auténticas y recibir retroalimentación de sus compañeros.

- *Reflexión y metacognición*: El constructivismo enfatiza la importancia de la reflexión y la metacognición, es decir, la capacidad de los estudiantes para pensar sobre su propio proceso de aprendizaje. En el aprendizaje de una segunda lengua, esto podría implicar que los estudiantes reflexionen sobre sus estrategias de aprendizaje, identifiquen áreas de mejora y establezcan metas para su propio progreso lingüístico.

El Error Analysis de Corder (1967) argumenta que los errores cometidos por los estudiantes de un segundo idioma no son simplemente accidentales o aleatorios, sino que reflejan patrones sistemáticos que revelan cómo los estudiantes están aprendiendo la lengua objetivo. Sostuvo que el análisis de errores podría proporcionar información valiosa sobre los procesos mentales de los estudiantes y sus necesidades de aprendizaje, lo que a su vez podría guiar la enseñanza y el diseño de materiales. Aquí están algunas de las características clave del Error Analysis:

- *Foco en errores*: Se enfoca en los errores lingüísticos cometidos por los estudiantes, ya sea en la pronunciación, la gramática, el vocabulario, la sintaxis u otros aspectos del lenguaje. Estos errores se consideran evidencia útil para comprender el proceso de adquisición de la segunda lengua.

- *Lenguaje como sistema*: Considera el lenguaje como un sistema complejo y dinámico. Los errores se interpretan como manifestaciones del proceso de aprendizaje y reflejan la etapa actual de desarrollo lingüístico de los estudiantes.

- *Clasificación de errores*: Los errores identificados se clasifican en diferentes categorías, como errores de omisión (falta de elementos lingüísticos necesarios), errores de adición (inclusión incorrecta de elementos lingüísticos), errores de selección (elección incorrecta de elementos lingüísticos) y errores de orden (orden incorrecto de elementos lingüísticos).

- *Análisis de causas*: Se busca identificar las causas subyacentes de los errores, que pueden incluir interferencia de la lengua materna, sobre generalización de reglas gramaticales, falta de exposición a ciertos aspectos del idioma objetivo, entre otros factores.

- *Importancia de los contextos de error*: El Error Analysis considera los contextos en los que se producen los errores como parte integral del análisis. Los contextos pueden incluir actividades específicas de aprendizaje, interacciones sociales, o tareas de escritura, entre otros.

- *Aplicaciones pedagógicas*: Los resultados del Error Analysis pueden informar la práctica pedagógica al proporcionar retroalimentación útil para los profesores sobre los aspectos en los que los estudiantes necesitan más atención y práctica. Esto puede llevar a la planificación de actividades de enseñanza específicas dirigidas a abordar los errores identificados.

En resumen, el Error Analysis es un enfoque valioso en la enseñanza de segundas lenguas que ayuda a comprender el proceso de adquisición del lenguaje, identificando los errores cometidos por los estudiantes y analizando sus causas subyacentes para informar la práctica pedagógica.

Teoría del Interaccionismo Long (1996), es una teoría que enfatiza la importancia de la interacción social en el proceso de adquisición de una segunda lengua. Esta teoría se basa en la idea de que la comunicación efectiva y la exposición a situaciones comunicativas reales son fundamentales para el desarrollo de la competencia lingüística en una lengua extranjera. Algunas características principales de esta teoría son:

- *Énfasis en la interacción*: El Interaccionismo pone énfasis en la interacción social como un motor clave para el aprendizaje de una segunda lengua. Propone que el proceso de adquisición se ve facilitado por la participación activa en interacciones lingüísticas auténticas y significativas.

- *Negociación del significado*: Una idea central del Interaccionismo es la negociación del significado, que se refiere al proceso mediante el cual los interlocutores colaboran para resolver problemas de comprensión o expresión lingüística durante la interacción. Este proceso implica aclaraciones, reformulaciones y otros mecanismos para garantizar la comprensión mutua.

- *Enfoque en la comunicación efectiva*: A diferencia de los enfoques centrados en la forma o la estructura del lenguaje, el Interaccionismo se centra en la comunicación efectiva como objetivo principal del aprendizaje de una segunda lengua. Considera que la competencia comunicativa es fundamental y se desarrolla a través de la participación en situaciones comunicativas reales.

- *Énfasis en la entrada comprensible*: Si bien el Interaccionismo reconoce la importancia de la interacción social, también destaca la necesidad de input comprensible, es decir, exposición a mensajes en la lengua objetivo que son comprensibles para el estudiante pero que también ofrecen un desafío lingüístico adecuado para fomentar el aprendizaje.

- *Enfoque en la retroalimentación*: El Interaccionismo enfatiza la importancia de la retroalimentación correctiva proporcionada por los interlocutores más competentes durante la interacción. Esta retroalimentación ayuda a los aprendices a corregir errores, mejorar su precisión lingüística y desarrollar su competencia comunicativa.

En resumen, la Teoría del Interaccionismo destaca la importancia de la interacción social y la comunicación efectiva en el proceso de adquisición de una segunda lengua. Propone

que la participación activa en interacciones lingüísticas auténticas y significativas facilita el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua objetivo.

Autores que sustentan el aprendizaje de una lengua extranjera.

Harmer (2015) es autor de numerosos libros y materiales didácticos ampliamente utilizados en la enseñanza del inglés como segunda lengua. Sus obras, como "The Practice of English Language Teaching" (La práctica de la enseñanza del inglés) y "How to Teach English" (Cómo enseñar inglés), son consideradas referencias fundamentales para profesores de inglés en todo el mundo. Estos libros ofrecen una guía práctica y teórica para el diseño de clases efectivas y la enseñanza de habilidades lingüísticas.

Harmer también es un firme defensor del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés. Él cree que la comunicación efectiva es el objetivo principal del aprendizaje de un idioma y que los estudiantes deben tener la oportunidad de participar en actividades significativas y auténticas que promuevan la interacción y la fluidez verbal.

Así mismo apoya enfoque centrado en el estudiante en la enseñanza del inglés, donde se tenga en cuenta las necesidades e intereses individuales de los estudiantes. Él cree que los profesores deben adaptar su enfoque de enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de cada grupo o individuo.

Thornbury (1999) Autor del libro "Cómo enseñar gramática". Thornberry es conocido por su enfoque innovador y reflexivo en la enseñanza del inglés y por defender un enfoque comunicativo y centrado en el alumno. Thornbury ha promovido la reflexión crítica entre los profesores de idiomas, alentándolos a cuestionar sus propias prácticas y a explorar enfoques alternativos en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Su enfoque en la pedagogía reflexiva ha inspirado a muchos educadores a mejorar continuamente su práctica docente.

Thornbury aboga por el aprendizaje basado en tareas, donde los estudiantes se involucran en actividades prácticas y significativas que tienen un propósito claro y relevante.

Él cree que las tareas proporcionan un contexto auténtico para el aprendizaje y permiten a los estudiantes aplicar el idioma en situaciones concretas.

Thornbury ha destacado la importancia del enfoque lexical en la enseñanza del vocabulario y la gramática. Él sostiene que los estudiantes deben aprender el idioma en unidades léxicas y collocations, en lugar de en estructuras gramaticales aisladas, para desarrollar una competencia comunicativa más efectiva.

También promueve la reflexión crítica entre los profesores de inglés, alentándolos a cuestionar sus propias prácticas y a explorar enfoques alternativos en la enseñanza del inglés. Él cree que la reflexión pedagógica es fundamental para el desarrollo profesional continuo de los docentes y para la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

Resalta el uso de materiales auténticos en el aula, como textos auténticos, videos y grabaciones de hablantes nativos, para proporcionar a los estudiantes exposición al inglés tal como se usa en la vida real. Él cree que el uso de materiales auténticos ayuda a motivar a los estudiantes y a mejorar su comprensión del idioma y la cultura.

Scrivener (2005) Scrivener es autor de varios libros de referencia en el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Su obra más conocida es "Learning Teaching: The Essential Guide to English Language Teaching" (Aprendiendo a enseñar: La guía esencial para la enseñanza del inglés), que se ha convertido en un texto fundamental para profesores de inglés en todo el mundo. Este libro ofrece una visión completa de la enseñanza del inglés, desde principios básicos hasta enfoques metodológicos avanzados.

Scrivener aboga por un enfoque centrado en el estudiante en la enseñanza del inglés, donde se priorice las necesidades e intereses individuales de los estudiantes. Esto implica adaptar las actividades y el contenido del curso para que sean relevantes y significativos para los estudiantes.

También cree en el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje. Esto implica fomentar la participación, la colaboración y el descubrimiento a través de actividades prácticas y experienciales. Al igual que otros expertos en el campo, este defiende un enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés, donde se priorice el desarrollo de habilidades comunicativas auténticas sobre el dominio de la gramática y el vocabulario de manera aislada. Él cree que los estudiantes deben tener la oportunidad de practicar el idioma en situaciones significativas y reales.

Ur (1996) autora del libro " A course in Language Teaching" es conocida por sus contribuciones prácticas a la enseñanza de la gramática y el vocabulario en inglés, así como por su enfoque en actividades significativas y centradas en el estudiante.

Ella aboga por un enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés, donde se priorice el desarrollo de habilidades comunicativas auténticas sobre el dominio de la gramática y el vocabulario de manera aislada. También sostiene que los estudiantes deben tener la oportunidad de participar en actividades comunicativas significativas desde el principio de su aprendizaje.

enfatisa la importancia de la enseñanza basada en tareas, donde los estudiantes se involucran en actividades prácticas y significativas que reflejan situaciones del mundo real. Estas tareas proporcionan un contexto auténtico para el aprendizaje y permiten a los estudiantes aplicar el idioma en situaciones concretas.

Actividades Lúdicas como estrategia de Aprendizaje

Torres (1999) dice que el docente como facilitador/mediador tiene la posibilidad de emplear estrategias lúdicas que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje de sus alumnos. Ortiz (2009) sugiere que antes de utilizar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica es necesario planificar una secuencia didáctica detallada.

Bruner (1986) psicólogo y pedagogo, nos señala estas ventajas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno.
- Facilita y motiva las actividades de construcción de conocimientos.
- Respeto la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo.
- Asegura el aprendizaje de la autonomía
- Establece lazos lógicos entre el aula y la vida real; y posibilita la practica neutras del trabajo en grupo.
- Las actividades repetitivas del aprendizaje se vuelven agradables. Rubio y Conesa (2013)

Castañeda (2010) señala que entre las diversas funciones que cumplen las Actividades Lúdicas, se puede resumir en cuatro importantes aspectos:

1. Para el desarrollo mental: El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, ya que, al jugar, el niño perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, síntesis, concentración, abstracción y generalización.

2. Para el desarrollo físico: Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades físicas contribuyen en el desarrollo del cuerpo y mejoran la respiración.

3. Para la formación del carácter: Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

4. Para el cultivo de los sentimientos sociales: El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar.

Dimensiones de la variable Estrategias Lúdicas

La dimensión socioafectiva en las estrategias lúdicas se refiere a cómo estas actividades pueden influir en las relaciones sociales, las emociones y el bienestar emocional de los estudiantes. Hoyos et al., (2018)

-Desarrolla sus habilidades sociales: Las estrategias lúdicas fomentan la interacción social entre los estudiantes, lo que les permite desarrollar habilidades sociales como la cooperación, la comunicación efectiva, la empatía y el trabajo en equipo.

-Fortalece su sentido de pertenencia: Las estrategias lúdicas pueden contribuir al desarrollo de un sentido de pertenencia y comunidad en el aula.

-Reduce del estrés y la ansiedad: Participar en actividades lúdicas puede proporcionar un alivio del estrés y la ansiedad asociados con el aprendizaje académico.

-Expresión emocional y desarrollo de la inteligencia emocional: Las estrategias lúdicas brindan oportunidades para que los estudiantes expresen y gestionen sus emociones de manera saludable.

- Refuerzo positivo y autoestima: Las estrategias lúdicas pueden ofrecer oportunidades para el refuerzo positivo y el reconocimiento de los logros de los estudiantes.

- Inclusión y diversidad: Es importante crear un ambiente inclusivo que celebre la diversidad de experiencias, identidades y perspectivas culturales y lingüísticas en el aula de inglés.

La dimensión cognitiva se centra en cómo estas actividades estimulan y desarrollan las habilidades cognitivas de los estudiantes. Rodríguez (2021)

- Estimulación mental: Las estrategias lúdicas requieren que los estudiantes utilicen sus habilidades cognitivas para comprender las reglas del juego, planificar estrategias y tomar decisiones durante el juego.

- Resolución de problemas: Los juegos y actividades lúdicas suelen presentar desafíos y problemas que los estudiantes deben resolver para avanzar en el juego.

- Procesamiento gramatical: La dimensión cognitiva involucra la comprensión y el uso de las reglas gramaticales del inglés, incluyendo la sintaxis, la morfología y la estructura de las oraciones.

- Desarrollo del pensamiento estratégico: Muchos juegos lúdicos implican la planificación de estrategias para alcanzar una meta o superar a los oponentes.

La dimensión comunicativa es fundamental para promover el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en inglés, así como para fomentar la interacción social y la comprensión intercultural entre los estudiantes. (Olivero, 2022)

- Práctica del idioma: Las estrategias lúdicas ofrecen oportunidades para que los estudiantes practiquen el inglés de manera activa y significativa.

- Desarrollo de la fluidez: La naturaleza interactiva de las estrategias lúdicas fomenta el desarrollo de la fluidez en inglés.

- Comprensión intercultural: Al participar en juegos y actividades lúdicas, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con compañeros de diferentes culturas y antecedentes lingüísticos.

Características del estudiante y clases de Actividades Lúdicas en el aula

Auerbach (2006), menciona las características de cada grupo de edad en relación con los juegos utilizados en clase por ejemplo entre las edades de diez a doce años, los alumnos experimentan muchos cambios físicos y mentales que les hacen parecer diferentes de las primeras etapas. Aquí hay algunas características comunes de los estudiantes y sugerencias de actividades lúdicas adecuadas para cada una:

Edad: Los estudiantes de diferentes edades pueden tener diferentes niveles de energía, atención y habilidades lingüísticas. Es importante adaptar las actividades lúdicas a la edad de

los estudiantes. Por ejemplo, los juegos de roles y las actividades de dramatización pueden ser más adecuados para estudiantes más jóvenes, mientras que los juegos de mesa y las actividades de debate pueden ser más apropiados para estudiantes mayores.

Estilos de aprendizaje: Los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje, como visual, auditivo y kinestésico. Las actividades lúdicas pueden ser diseñadas para acomodar estos estilos de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes visuales pueden beneficiarse de juegos de cartas con imágenes, mientras que los estudiantes kinestésicos pueden preferir actividades que impliquen movimiento, como juegos de roles o actividades al aire libre.

Intereses y preferencias: Los intereses y las preferencias individuales de los estudiantes pueden influir en su nivel de participación y compromiso con las actividades lúdicas. Es útil incorporar temas y materiales que sean relevantes y atractivos para los estudiantes. Por ejemplo, si a los estudiantes les gusta la música, se pueden incluir actividades de canto o juegos de música en el aula.

Niveles de competencia lingüística: Los estudiantes pueden tener diferentes niveles de competencia lingüística en el idioma objetivo. Es importante seleccionar actividades lúdicas que sean apropiadas para el nivel de competencia de los estudiantes y que proporcionen oportunidades para practicar y desarrollar habilidades lingüísticas de manera gradual. Por ejemplo, los estudiantes principiantes pueden beneficiarse de juegos de vocabulario y actividades de escucha y repetición, mientras que los estudiantes más avanzados pueden participar en debates y juegos de roles más complejos.

Rubio y Conesa (2013) nos dicen que algunas actividades lúdicas que pueden adaptarse a las características individuales de los estudiantes incluyen juegos de roles, juegos de mesa, rompecabezas, actividades de dramatización, juegos de cartas, debates, concursos y actividades al aire libre. Al seleccionar y planificar actividades lúdicas, es importante tener en cuenta las

necesidades, intereses y habilidades individuales de los estudiantes para garantizar una experiencia de aprendizaje significativa y enriquecedora.

Tipos de juegos en el aula

Rubio & Conesa (2013) intentan establecer una clasificación al margen de objetivos y aplicaciones atendiendo simplemente al funcionamiento interno común a cada tipo de juego:

Como primera división tenemos:

a) Juegos cooperativos; es indispensable la participación de todo el grupo para concluir la tarea propuesta.

b) Juegos competitivos: su interés se centra en lograr ser el primero en alcanzar un determinado fin.

Teniendo en cuenta los rasgos fundamentales de funcionamiento de los siguientes tipos de juego:

1) Juegos de “information gap”: estos juegos pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el alumno A tiene la información que necesita B y viceversa).

2) Juegos para “matching”: se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada.

3) Juegos “puzzle”: es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.

4) Juegos de “guessing”: utilizan el mismo principio que los anteriores, pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente.

Se propone, pues, una clasificación de los juegos de la siguiente forma:

- Juegos de actividades individuales: crucigramas, sopas de letras o adivinanzas, juegos de televisión o radio (Cifras y Letras, Pasapalabra).

- Juegos de palabras: anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas o grafitis Rubio & Conesa (2013)

Otra clasificación:

a) Juegos constructivos: Son de carácter individual y más característico en niños del nivel inicial, en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que este sufre y cobra forma diferente al proceso del mismo juego, en los cuales se puede mencionar cubos, arena juegos de ensamble.

b) Juegos de argumento: Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es aquí donde interviene la expresión libre y la creatividad del niño, por medio del dibujo, pintura y dramatización (juegos de representación)

c) Juegos al aire libre: Dichos juegos se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos, que desarrollan el aspecto físico y emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: La gallinita ciega, las escondidas, etc.

d) Juegos didácticos: Por su contenido, reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los educadores con fines instructivos, con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir, ven en ellos, una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego. Estos juegos se utilizan fundamentalmente en el trabajo con niños en edad preescolar. "Por ejemplo rompecabezas, juegos de memoria, etc.

- e) Juegos interculturales: Por su naturaleza psicológica se parecen al juego didáctico y puede considerarse como una determinada etapa de desarrollo. Se diferencia en que se basan totalmente en la libre creación.

Cuándo y cómo emplear estrategias lúdicas en el aula

Rodríguez et al., (2022) nos dicen que las estrategias lúdicas pueden ser empleadas en el aula en una variedad de momentos y contextos para promover el aprendizaje activo, la participación y la motivación de los estudiantes. Ellos nos dan algunas sugerencias sobre cuándo y cómo emplear estrategias lúdicas en el aula:

Introducción de nuevos conceptos: Utiliza juegos y actividades lúdicas para introducir nuevos conceptos o temas. Por ejemplo, puedes iniciar una lección con un juego de preguntas y respuestas relacionado con el tema que se va a enseñar. Esto ayuda a captar la atención de los estudiantes y a crear un ambiente de aprendizaje positivo desde el principio.

Refuerzo de habilidades: Emplea juegos y actividades lúdicas para reforzar y practicar habilidades lingüísticas previamente enseñadas. Por ejemplo, después de enseñar vocabulario nuevo, puedes organizar un juego de bingo o un juego de memoria para practicar las palabras aprendidas.

Evaluación formativa: Utiliza juegos y actividades lúdicas como una forma de evaluación formativa para verificar la comprensión de los estudiantes. Por ejemplo, puedes organizar concursos de preguntas y respuestas o juegos de roles que requieran que los estudiantes demuestren su comprensión del material enseñado.

Consolidación del aprendizaje: Emplea juegos y actividades lúdicas como parte de una estrategia para consolidar el aprendizaje. Por ejemplo, al final de una unidad de estudio, puedes organizar un juego de tablero temático que repase los conceptos y vocabulario aprendidos durante la unidad.

Recreos activos: Durante los recreos o descansos entre clases, proporciona a los estudiantes acceso a juegos y actividades lúdicas que promuevan la práctica del idioma de manera informal y divertida. Por ejemplo, puedes tener disponibles juegos de mesa en el aula o áreas designadas para juegos de roles.

Celebraciones especiales: Utiliza juegos y actividades lúdicas como parte de celebraciones especiales o eventos temáticos en el aula. Por ejemplo, puedes organizar juegos relacionados con festividades culturales o celebrar logros alcanzados por los estudiantes con juegos y premios.

Es importante recordar que las estrategias lúdicas deben ser seleccionadas y adaptadas según el nivel de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y las preferencias individuales. Además, es esencial mantener un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, asegurándose de que las actividades lúdicas estén alineadas con los objetivos educativos y contribuyan al progreso académico de los estudiantes.

Autores que respaldan las actividades lúdicas para el aprendizaje de una segunda lengua

Rinvoluceri (1984) autor del libro "Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students" es conocido por su enfoque en el uso de juegos y actividades lúdicas para enseñar gramática y vocabulario en inglés como lengua extranjera.

Gerngross et al., (1998) Autores de la serie de libros "Playway to English", que se centra en el uso de actividades lúdicas para enseñar inglés a niños en edad escolar. Ellos defienden el uso de juegos, canciones y actividades creativas para hacer que el aprendizaje del inglés sea divertido y efectivo para los niños.

Willis (1996) autora del libro "Task-Based Learning: The Bridge from Theory to Practice" aboga por el uso de tareas significativas y lúdicas para promover el aprendizaje activo y la comunicación en inglés como lengua extranjera.

Educación

Según la Ley N°28044 “Ley General de Educación” nos dice que, la educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. El principio de la creatividad y la innovación, la cual promueve la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, y el arte y la cultura; nos incentiva a encontrar una forma más ingeniosa de impartir conocimientos.

Enfoque del área de inglés según el Currículo Nacional

En el programa curricular de Educación Primaria nos menciona que el área se sustenta en el enfoque comunicativo mezclando las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural. Es decir que el idioma parte de situaciones comunicativas auténticas a través de los cuales comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato, género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes. MINEDU (2016)

Este enfoque tiene un énfasis en la interacción como medio para lograr la comprensión y para desarrollar las competencias comunicativas en inglés. Así, los estudiantes establecen relaciones sociales a través de las cuales construyen sus identidades, reconocen y valoran las diferentes formas de comunicación, participan en comunidades basadas en el acuerdo y el diálogo. MINEDU (2016)

Competencias del área de inglés

Para el área de inglés tenemos tres competencias, pero para esta investigación se delimitó a trabajar con la primera competencia “se comunica oralmente en inglés”

Esta se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del

sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. MINEDU (2017)

Capacidades de la competencia:

- Obtiene información del texto oral en inglés.
- Infiere e interpreta información del texto oral en inglés
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto de texto oral en inglés.

Dimensiones de la competencia “se comunica oralmente en inglés”

Las dimensiones de esta competencia son cuatro:

La primera es gramática y vocabulario siendo fundamental para desarrollar una competencia lingüística sólida y comunicativa. Algunas de sus características son: las estructuras gramaticales, el uso correcto, la formación de oraciones, corrección de errores, uso contextual, comprensión del vocabulario, expansión temática. (Santiago, 2011)

El manejo del discurso implica la capacidad de los estudiantes para estructurar, organizar y expresar sus ideas de manera coherente y efectiva en una variedad de contextos comunicativos. Esta dimensión es fundamental para desarrollar habilidades comunicativas avanzadas en inglés y para lograr una comunicación exitosa en situaciones académicas, profesionales y sociales. Algunas características son: coherencia, cohesión, organización textual, registro y tono. (Rodríguez, 2015)

La pronunciación y entonación es indispensable para la comunicación efectiva y la comprensión auditiva. Los estudiantes deben desarrollar habilidades para producir sonidos claros y precisos, así como para identificar y reproducir patrones de acento y entonación adecuados para diferentes contextos comunicativos. Esto les permitirá comunicarse de manera

más fluida y natural en inglés y mejorar su comprensión auditiva en situaciones cotidianas y profesionales. (Ruiz., 2019)

La dimensión de comunicación interactiva para el desarrollo de habilidades comunicativas avanzadas y la participación efectiva en situaciones sociales, académicas y profesionales. Los estudiantes deben ser capaces de participar activamente en la conversación, escuchar atentamente a sus interlocutores, negociar el significado y adaptarse al contexto comunicativo para lograr una comunicación exitosa en inglés. Tiene como características: la escucha activa, la interacción recíproca, negociación de significado (Soncco, 2022)

Dimensiones de la variable competencia se comunica oralmente en inglés

Las siguientes dimensiones interactúan entre sí para determinar el nivel de competencia comunicativa en inglés de un individuo. Un enfoque integral que aborde estas dimensiones puede ayudar a mejorar y desarrollar la habilidad para comunicarse oralmente en inglés de manera efectiva:

Gramática y vocabulario: La gramática y el vocabulario son dos componentes fundamentales del idioma inglés, así como de cualquier idioma. La gramática se refiere al conjunto de reglas y estructuras que gobiernan la forma en que se construyen las oraciones y se organizan las palabras en un idioma determinado. Incluye aspectos como la morfología (la forma de las palabras), la sintaxis (la estructura de las oraciones), la semántica (el significado de las palabras y las estructuras) y la fonología (la pronunciación de las palabras). En inglés, la gramática cubre temas como los tiempos verbales, los pronombres, los sustantivos, los adjetivos, los adverbios, las preposiciones, las conjunciones, entre otros. (Galvis y William, 2011). El vocabulario se refiere al conjunto de palabras y expresiones que forman el léxico de un idioma. Incluye tanto palabras individuales como frases idiomáticas, expresiones coloquiales y términos técnicos específicos de diferentes campos. El vocabulario puede clasificarse en diferentes categorías según su función, tema o nivel de uso (por ejemplo,

vocabulario básico, vocabulario intermedio, vocabulario avanzado). En inglés, el vocabulario abarca una amplia gama de palabras de origen anglosajón, así como palabras de origen latino, griego, francés y otras lenguas. (Jiménez, 2016)

El dominio tanto de la gramática como del vocabulario es esencial para comunicarse efectivamente en inglés, ya que proporcionan las herramientas necesarias para construir y comprender mensajes de manera clara y precisa. El aprendizaje y la práctica constante de la gramática y el vocabulario son aspectos fundamentales en el proceso de adquisición de la lengua inglesa.

Manejo del discurso: en inglés se refiere a la habilidad de utilizar el lenguaje de manera efectiva y apropiada en diversas situaciones de comunicación. Esto implica no solo la gramática y el vocabulario adecuados, sino también la capacidad de estructurar ideas de manera coherente, adaptar el tono y el estilo según la audiencia y el contexto, y utilizar estrategias discursivas para persuadir, informar o entretener (García et al., 2009). El manejo del discurso abarca varias áreas, que incluyen:

Gramática y vocabulario: Conocer las reglas gramaticales y tener un amplio vocabulario es fundamental para expresarse correctamente en inglés.

Estructura del discurso: Saber cómo organizar las ideas de manera lógica y coherente, utilizando párrafos, transiciones y conectores adecuados.

Tono y estilo: Adaptar el tono y el estilo de acuerdo con la audiencia y el propósito de la comunicación. Por ejemplo, el lenguaje utilizado en un ensayo académico será diferente al que se utiliza en un correo electrónico informal.

Estrategias discursivas: Utilizar técnicas persuasivas, como el uso de ejemplos, estadísticas o testimonios, para lograr que el mensaje sea más convincente.

Habilidades de escucha y respuesta: Saber cómo escuchar activamente a los interlocutores y responder de manera apropiada, ya sea en una conversación cara a cara o en un debate.

Pronunciación y entonación: La dimensión de la pronunciación y entonación del inglés se refiere a cómo los hablantes utilizan los sonidos del idioma y el patrón de tonos al hablar. Esta dimensión es crucial para la comunicación efectiva en inglés (Ruiz et al., 2019).

Aquí hay algunos aspectos importantes de esta dimensión:

Pronunciación de sonidos individuales: Los hablantes deben ser capaces de pronunciar correctamente los sonidos individuales del inglés, incluyendo vocales y consonantes. Cada sonido tiene su propia forma de producción, y la pronunciación precisa de estos sonidos es fundamental para la comprensión.

Acento y entonación: El acento y la entonación son aspectos importantes de la pronunciación. El acento se refiere a cómo se enfatizan ciertas sílabas en una palabra o frase, mientras que la entonación se refiere al patrón melódico del habla. La entonación puede variar según el tipo de oración (declarativa, interrogativa, exclamativa) y el significado que se desea transmitir (Catrileo, 2010).

Enlace y reducción: En inglés, las palabras a menudo se unen y ciertos sonidos se reducen en el habla cotidiana. Por ejemplo, en la frase "I am going to", la pronunciación puede sonar más como "I'm gonna". Comprender y utilizar el enlace y la reducción adecuados puede hacer que el habla sea más natural y fluida (Ruiz et al., 2019).

Inteligibilidad: La pronunciación y entonación deben ser lo suficientemente claras y precisas para que los oyentes puedan entender el mensaje sin dificultad. Los hablantes deben esforzarse por ser fácilmente entendidos, incluso si tienen un acento diferente al inglés estándar.

Ritmo y fluidez: Un ritmo adecuado y una fluidez en el habla contribuyen a una comunicación efectiva. Los hablantes deben evitar hablar demasiado rápido o demasiado lento, y mantener un ritmo que permita a los oyentes seguir el mensaje sin esfuerzo.

Autoconciencia y práctica: Los hablantes deben ser conscientes de su propia pronunciación y entonación, y estar dispuestos a practicar y mejorar continuamente. Esto puede implicar escuchar y repetir modelos de habla nativa, trabajar con un tutor o utilizar herramientas de retroalimentación como grabaciones de voz.

En resumen, la pronunciación y entonación son aspectos fundamentales de la dimensión del habla en inglés, y los hablantes deben prestar atención a estos aspectos para comunicarse de manera efectiva en el idioma.

Comunicación Interactiva: se refiere a cómo las personas interactúan entre sí utilizando el inglés como medio de comunicación. Esta dimensión no solo abarca la habilidad de hablar y comprender el idioma, sino también la capacidad de participar en conversaciones significativas, colaborar en grupos y negociar significados (Vigil et al., 2020) Aquí hay algunos aspectos importantes de esta dimensión:

Participación activa: Los individuos deben involucrarse de manera activa en las conversaciones y actividades grupales. Esto implica compartir ideas, hacer preguntas, y contribuir al flujo de la conversación (Vygotsky & Luria, 1975).

Escucha activa: Además de hablar, es importante que los participantes sepan escuchar activamente a los demás. Esto implica prestar atención a lo que se dice, hacer preguntas de seguimiento y responder de manera apropiada a las contribuciones de los demás. (Ellis, 1995).

Cooperación y colaboración: Los participantes deben ser capaces de trabajar juntos de manera efectiva para lograr objetivos comunes. Esto puede incluir la división de tareas, la coordinación de acciones y el apoyo mutuo en la consecución de metas. (Richards, 2006)

Respeto y cortesía: Es crucial que los participantes muestren respeto hacia los demás, incluso cuando hay desacuerdos o conflictos. Esto implica escuchar las opiniones de los demás, evitar interrupciones indebidas, y tratar a los demás con cortesía y consideración. (Vygotsky & Luria, 1975).

Empatía y comprensión: Los participantes deben ser capaces de ponerse en el lugar de los demás y entender sus perspectivas y sentimientos. Esto implica mostrar empatía hacia los demás, ser sensibles a sus necesidades y preocupaciones, y ofrecer apoyo cuando sea necesario.

Negociación de significados: En situaciones de comunicación, es común que surjan malentendidos o discrepancias en la interpretación de mensajes. Los participantes deben ser capaces de negociar significados y resolver estos malentendidos de manera efectiva (Vigil et al., 2020).

Feedback constructivo: Los participantes deben ser capaces de ofrecer feedback constructivo a los demás. Esto implica proporcionar comentarios útiles y alentadores para ayudar a los demás a mejorar su desempeño en la comunicación (Vigil et al., 2020).

En resumen, la comunicación interactiva en inglés implica más que simplemente hablar el idioma; también se trata de participar activamente en conversaciones, colaborar con otros, mostrar respeto y empatía, y ser capaz de resolver conflictos de manera constructiva. Estas habilidades son fundamentales para comunicarse de manera efectiva en inglés en una variedad de contextos sociales y profesionales.

3. Definición de Términos Básicos

Aprendizaje: Este es un proceso psicológico en el que adquirimos conocimientos, habilidades, actitudes, valores y respuestas emocionales a través de la experiencia. A través de este proceso conseguimos el desarrollo y crecimiento personal. Además, nos ayuda a adaptarnos. Así somos capaces de existir en el mundo, predecir acontecimientos, tomar decisiones y, sobre todo, darles sentido. (Giménez et al., 2021)

Competencia: Es la capacidad de una persona para combinar un conjunto de habilidades para actuar de manera adecuada y ética en una situación determinada con el fin de lograr un objetivo determinado. (MINEDU, 2016)

Comunicación Interactiva: Se refiere a cómo los estudiantes responden y hacen preguntas, cómo expresan ideas y cómo mantienen la conversación de forma natural a través de mecanismos interactivos: preguntas, afirmativas y negativas, acuerdos y desacuerdos, etc. (Vigil et al., 2020)

Enseñanza: El propósito de la enseñanza es presentar y brindar a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos que no poseen. Este conocimiento no se confunde con ningún tipo de información que también sea nueva para los estudiantes. (Tintaya, 2016)

Estrategias Lúdicas: Las estrategias educativas motivan a los estudiantes a ser creativos y sentir un ambiente caracterizado por la comodidad y confianza, porque reciben información sencilla e interesante, al mismo tiempo son beneficiosas para el aprendizaje de cualquier tema, y al ser los juegos interdisciplinarios, pueden ser utilizados. en todas las áreas. áreas, materias, grupos, grados y edades. (Chamoso et al., 2004)

Gramática y Vocabulario: La gramática es la parte de la lingüística que estudia la estructura de las palabras, las formas básicas del lenguaje, su composición, su relación mutua y los significados creados por estas combinaciones. El vocabulario es la colección de palabras de un idioma. (Alcaraz, 2021)

Motivación: La motivación se define como "un conjunto de factores internos o externos que determinan parcialmente el comportamiento de una persona". En otras palabras, cuando una persona está motivada, sus acciones y energía se dirigen a lograr un objetivo específico. (Bautista, 2013)

Manejo del discurso: Se refiere a cómo el alumno utiliza conjunciones, pronombres y otros elementos del lenguaje relacionados y conectados para organizar y conectar sus ideas. (Iñiguez, 2003)

Pronunciación: Apoya la transmisión de mensajes verbales y por tanto es un elemento que determina la claridad del mensaje. La pronunciación transmite el mensaje hablado de una manera que hace que la palabra sea más fácil o más difícil de reconocer para el oyente. (Bartolí, 2005)

Rendimiento Académico: Esta es una medida de la competencia del estudiante y representa lo que el estudiante ha aprendido durante el proceso de formación. Esto también incluye la capacidad del estudiante para responder a estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud. (García et al., 2008)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización

La Institución Educativa Pública “NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED” de Cajamarca fue creada por R.S. N° 2662 del 23 de octubre de 1925, siendo presidente Constitucional de la República Don Augusto Bernardino Leguía, con el nombre de Escuela Vocacional, siendo la Primera directora Doña Enriqueta Villacorta.

El 15 de marzo de 1926 empieza a funcionar con dos modalidades Educación Primaria y Educación Secundaria Industrial con el funcionamiento de 18 talleres: (Práctica de costura blanca y llana, corte y Confección de sombreros y vestidos para mujer, ajuares y vestidos para niños, bordados de toda clase, tejidos de bolillos, tejidos de Filet, tejidos de malla corriente, tejidos de alfombras, tejidos de crochet y palillos, tejidos incaicos y manteles, encuadernación y cartonería, apicultura, cocina, sombreros de paja, música vocal e instrumental, etc.). Estuvo desde un primer momento orientada a la formación de la mujer para su desempeño eficiente en la sociedad y el hogar. En el año 2022, la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced” Cumplió 97 años de fructífera labor al servicio de la educación cajamarquina; tiene 659 estudiantes en Educación Secundaria y 565 en Educación Primaria, cuenta con una moderna infraestructura que ofrece seguridad y amplitud a sus alumnas, para un mejor aprendizaje.

2. Hipótesis de la Investigación

2.1. Hipótesis General

Existe relación significativa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023.

2.2. Hipótesis específicas

- Existe relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

- A mayor uso de estrategias lúdicas, mayor relación con el desarrollo del manejo del discurso, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

- Existe relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la pronunciación y entonación de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

- Existe relación significativa, entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la comunicación interactiva de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

3. Variables de la Investigación

- Variable 1: Estrategias Lúdicas.
- Variable 2: Competencia “se comunica oralmente en inglés”.

4. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
Variable 1: Estrategias Lúdicas	Las estrategias lúdicas son actividades carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consiente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades o competencias sociales, como por ejemplo la incorporación de valores. (Cañizales, 2008)	La medición de la variable “Estrategias Lúdicas” se realizó a través de un cuestionario enfocándose en sus dimensiones: socio afectiva, cognitiva y comunicativa	Socio Afectiva: Esta dimensión desarrolla a los niños como personas (emociones, motivaciones, intereses, necesidades personales) y les ayuda a desenvolverse como seres sociales.	-Colaboran en grupo en forma afectiva -Muestran empatía hacia sus compañeros -Se relaciona mostrando inclusión y respeto	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
			Cognitiva: Esta dimensión integra la capacidad de relacionarse, analizar, actuar, crear y transformar la realidad del niño, permitiendo así la construcción del conocimiento y la producción de nuevos saberes.	-Resuelve problemas utilizando el pensamiento estratégico -Presta atención y se concentra en el momento de interactuar -Memoria y flexibilidad cognitiva	
			Comunicativa: Esta dimensión tiene el propósito de que los niños expresen conocimientos e ideas sobre eventos de la vida real. Construir y crear vínculos emocionales y expresar sentimientos.	-Se expresa verbal y no verbalmente al interactuar -Pone en práctica la escucha activa -Negocia y persuade al oyente	
Variable 2: Competencia “se comunica oralmente en inglés”	Se refiere a la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de la comprensión y producción	La medición de la variable: Competencia “se comunica oralmente en inglés”, se realizó mediante una rúbrica,	Gramática y el vocabulario: La gramática comprende el conjunto de reglas del idioma que regulan su uso. Además,	-Muestra precisión gramatical al momento de dialogar -Corrige sus errores al momento de interactuar	Técnica: Observación

	<p>eficaz. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea. (MINEDU,2015)</p>	<p>enfocada en la competencia con sus respectivas dimensiones.</p>	<p>contiene la composición y la organización sintáctica de las oraciones. El vocabulario es el conjunto de palabras que existen en un idioma.</p>	<p>-Usa vocabulario de acuerdo a su contexto -Posee gran variedad de vocabulario</p>	<p>Instrumento: Rúbrica</p>
			<p>Manejo del discurso: Esta dimensión refiere a la habilidad de organizar ideas de manera coherente en un texto oral.</p>	<p>-Expresa sus ideas con claridad y coherencia -Muestra fluidez al expresarse</p>	
			<p>Pronunciación y entonación: La pronunciación es la manera concreta en que una palabra se produce fonéticamente por el hablante. De esta dimensión depende la comprensión del mensaje. La entonación es la modulación de la voz, esta puede ser ascendente o descendente.</p>	<p>-Demuestra una correcta pronunciación al comunicarse</p>	
			<p>Comunicación interactiva: En esta dimensión existe una interacción entre el emisor y el receptor. Esta interacción es directa y el receptor tiene la oportunidad de ajustar el flujo de información a su gusto.</p>	<p>-Participa activamente en la realización de las actividades -Respeto las ideas de sus compañeros y se expresa empáticamente</p>	

5. Población y Muestra

La población estuvo constituida por 99 estudiantes del 5° grado de primaria de la I.E. N°82003 Nuestra Señora de la Merced”. La muestra estuvo conformada por 33 estudiantes del 5° grado sección “A” de la I.E, definida mediante la técnica del muestreo por conveniencia, según criterio de la investigadora, sin ninguna regla matemática o estadística. Carrasco, (2007)

6. Unidad de Análisis

La unidad de análisis la constituyeron cada uno de los 33 estudiantes del 5° grado sección “A” de la I.E. N°82003 Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca, Perú.

7. Métodos

Se aplico el método: Hipotético-deductivo, ya que este método intenta dar respuesta a diversos problemas que se plantea la ciencia a través de la postulación de hipótesis, que se toman como verdaderas, no habiendo ninguna certeza acerca de ellas. De ese sistema hipotético se deriva deductivamente consecuencias que deberán ser contrastadas. (Gianella, 1995)

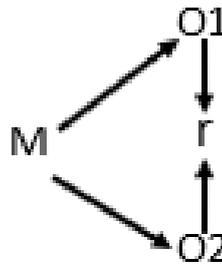
8. Tipo de Investigación

Esta investigación, según su finalidad, es una investigación básica, porque busca hacer una reconstrucción de las teorías, de lo conceptual y mecanismo de los diversos hechos, ya sea futuros o actuales. Cabrera (2018) nos dice que según el nivel es correlacional porque su finalidad es determinar el grado de relación entre las variables de estudio (Cabanillas, 2019). Según el alcance es transversal o sincrónico, ya que la investigación se realizó en un momento determinado (Cabrera, 2018). Según el enfoque es cuantitativo, porque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías. (Hernández, et. al, 2014)

9. Diseño de Investigación

Esta investigación tuvo un diseño correlacional, este diseño busca determinar el grado de relación entre las variables de estudio. Esto significa que existe un aumento o disminución en una variable (V1), coincide con el aumento o disminución en la otra variable (V2) Cabanillas, (2019).

M: Muestra
O1: Observación de la variable 1
r: Relación entre las dos variables
O2: Observación de la variable 2



10. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

La técnica que se usó para medir la primera variable fue la encuesta cuyo instrumento es el cuestionario. Cerna, (2018) nos menciona que este instrumento tiene como característica que la formulación de las preguntas depende de los objetivos de la investigación, de las características de los encuestados y de su contexto. La escala de medición utilizada en la encuesta fue la escala de Likert, esta se utiliza en las investigaciones cuantitativas.

La técnica que se usó para medir la segunda variable fue la observación cuyo instrumento fue la rúbrica. Cerna, (2018) nos dice que la observación es una percepción intencionada e ilustrada.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Todos los datos se procesaron y analizaron con el instrumento cuestionario y se confirmaron por el método estadístico de Alfa de Cronbach, luego fueron codificados con las herramientas del programa de Excel 2016. Para construir datos y graficas estadísticas se desarrolló mediante el Software SPSS. Para la prueba de hipótesis se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, este coeficiente mide la dependencia estadística del ranking entre dos variables.

12. Validez y confiabilidad

La validez ha sido determinada por juicio de dos expertas y la confiabilidad por el coeficiente Alfa de Cronbach.

- **Validez de los instrumentos:**

Los instrumentos fueron validados por dos expertos.

- **Confiabilidad de los instrumentos:**

Validez del instrumento encuesta

Tabla 1

Estadísticas de fiabilidad de la validez del instrumento cuestionario

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,826	17

La confiabilidad del instrumento encuesta dirigida a los estudiantes de la Institución Educativa, es de 0.826 el resultado nos dice que la confiabilidad es buena.

Validez del instrumento rúbrica

Tabla 2

Estadística de fiabilidad de la validez del instrumento rúbrica

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	4

La confiabilidad del instrumento rúbrica es de 0.801 como se detalla en el siguiente cuadro, y el resultado nos dice que la confiabilidad es buena.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de las variables de estudio

Los resultados de la variable 1: Estrategias lúdicas se clasifican de la siguiente manera:

Tabla 3

Variable 1 dimensión socio afectiva: Considero que, los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme con mis compañeros en este idioma.

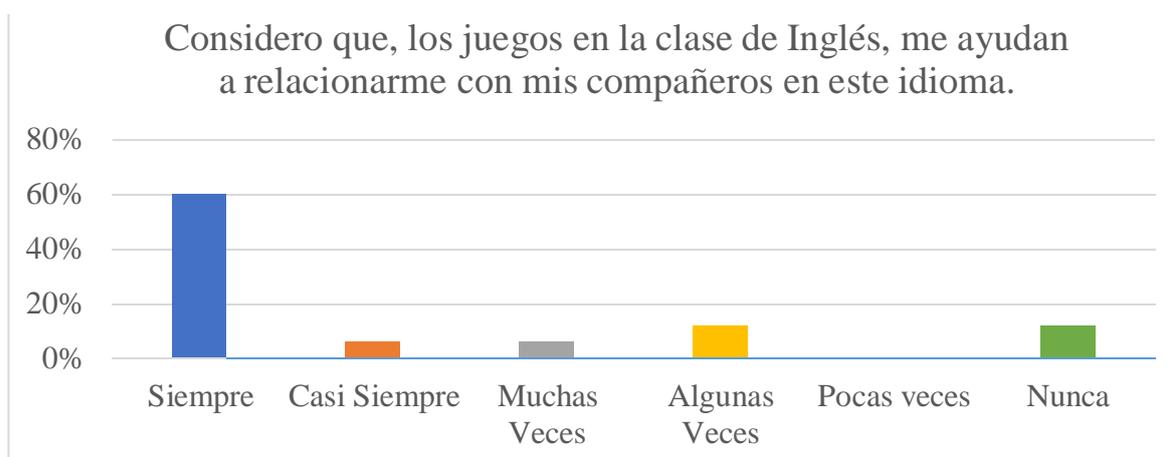
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	20	61%
5	Casi Siempre	2	6%
4	Muchas Veces	2	6%
3	Algunas Veces	4	12%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	4	12%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la I.E.

N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 1

Variable 1 dimensión socio afectiva: Considero que, los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme con mis compañeros en este idioma.



Interpretación

Según los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión socio afectiva. Se observa que el 61% de los estudiantes

considera que los juegos siempre les ayudan a relacionarse con sus compañeros en inglés. El 6% de estudiantes creen que casi siempre los juegos les ayudan. Otro 6% cree que muchas veces los juegos cumplen esa función. Un 12% respondió que los juegos les ayudan algunas veces. Un 3% cree que esto les pasa pocas veces. Y el 12% cree que los juegos nunca les ayudan a relacionarse con sus compañeros en inglés. Lo que nos indica que la mayoría de estudiantes siempre consideran a los juegos como una ayuda al momento de relacionarse utilizando el idioma inglés. Hoyos et al., (2018) nos menciona que los estudiantes desarrollan sus habilidades sociales, fomentan la interacción social entre los estudiantes, lo que les permite desarrollar habilidades sociales como la cooperación, la comunicación efectiva, la empatía y el trabajo en equipo.

Tabla 4

Variable 1 dimensión socio afectiva: Me siento frustrado cuando pierdo un juego en la clase de Inglés porque no lo entendí, y mis compañeros se burlan de mí.

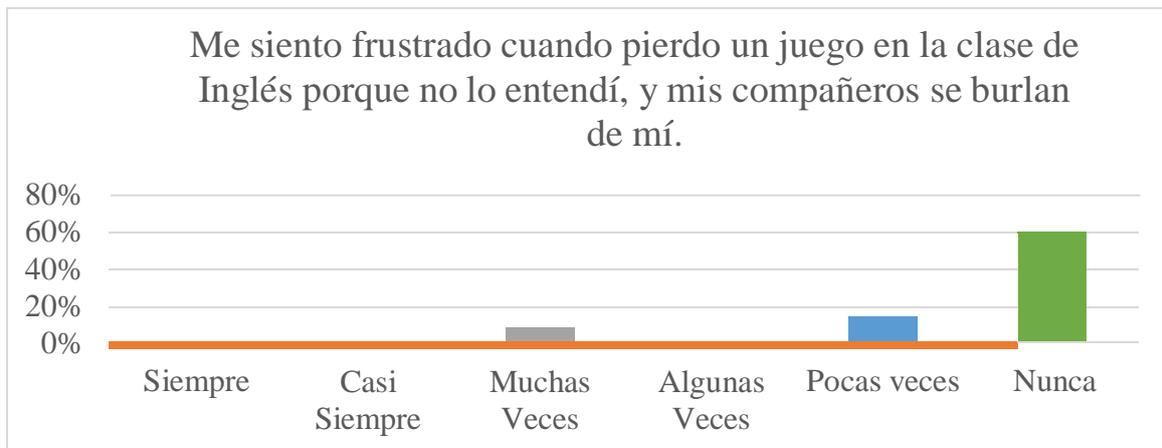
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	1	3%
5	Casi Siempre	2	6%
4	Muchas Veces	3	9%
3	Algunas Veces	1	3%
2	Pocas veces	5	15%
1	Nunca	21	64%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 2

Dimensión socio afectiva Me siento frustrado cuando pierdo un juego en la clase de Inglés porque no lo entendí, y mis compañeros se burlan de mí.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la segunda pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión socio afectiva. Se observa que el 3% de los estudiantes siempre se sienten frustrados cuando pierden un juego en la clase de Inglés al no entenderlo. El 6% de estudiantes casi siempre se sienten frustrados al perder un juego en la clase de Inglés. Otro 9% muchas veces se sienten frustrados cuando eso sucede. Un 3% respondió que algunas veces sienten esa frustración. Un 15% respondieron que se sienten frustrados pero pocas veces. Y el 21% Nunca se frustran cuando pierden un juego en el idioma inglés Lo que nos indica que, existe frustración en los estudiantes al perder un juego por no entender el idioma, sin embargo, la mayoría de estudiantes pocas veces sienten esa frustración o algunos nunca. Hoyos et al., (2018) nos recalca que Las estrategias lúdicas fortalecen el sentido de pertenencia, pueden contribuir al desarrollo de un sentido de pertenencia y comunidad en el aula.

Tabla 5

Variable 1 dimensión socio afectiva Los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme mejor con mis compañeros

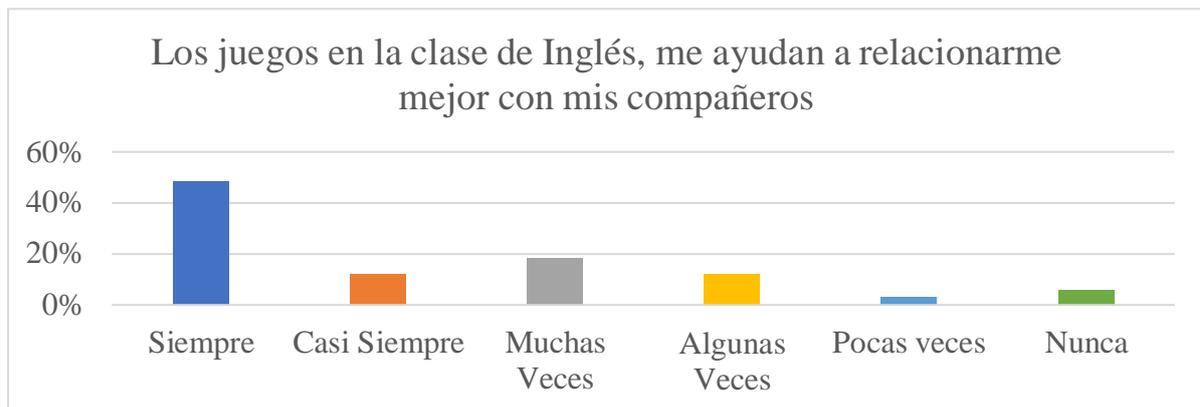
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	16	48%
5	Casi Siempre	4	12%
4	Muchas Veces	6	18%
3	Algunas Veces	4	12%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	2	6%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 3

Dimensión socio afectiva Los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme mejor con mis compañeros



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la tercera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión socio afectiva. Se observa que el 48% de los estudiantes respondieron que los juegos en la clase de Inglés siempre les ayudan a relacionarse mejor con sus compañeros. El 12% de estudiantes creen que los juegos en la clase de Inglés casi siempre les ayudan a relacionarse mejor con sus compañeros. Otro 18% muchas veces sienten que los juegos en la clase de Inglés son de ayuda para relacionarse mejor entre compañeros. Un 12% respondió que algunas veces sienten esa ayuda. Un 3% respondieron que los juegos en la clase de Inglés pocas veces, les ayudan a mejorar la relación con sus compañeros. Y el 6% sienten que los juegos nunca les ayudan a relacionarse mejor con sus compañeros. Lo

que nos indica que la mayoría de los estudiantes creen que los juegos en la clase de Inglés son de utilidad para una mejor relación con sus compañeros.

Tabla 6

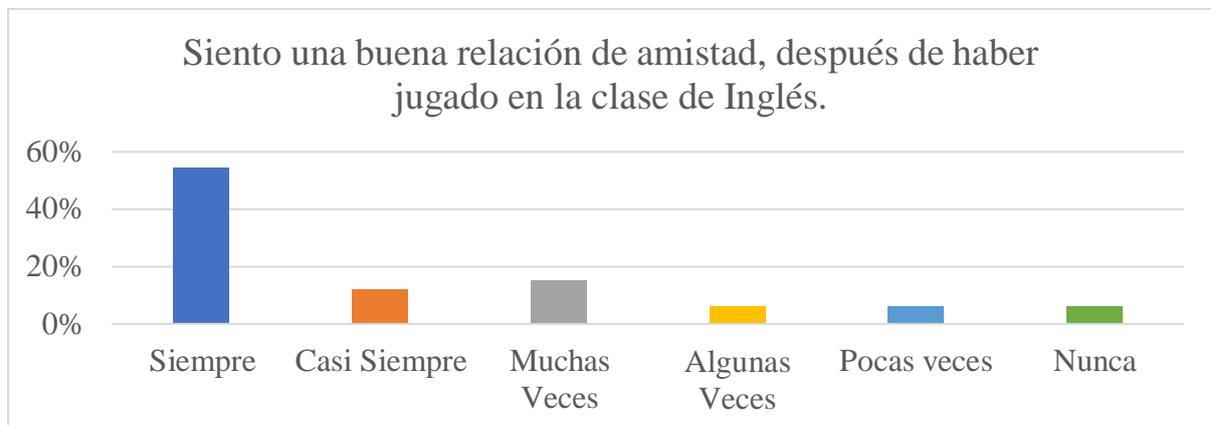
Variable 1 dimensión socio afectiva Siento una buena relación de amistad, después de haber jugado en la clase de Inglés.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	18	55%
5	Casi Siempre	4	12%
4	Muchas Veces	5	15%
3	Algunas Veces	2	6%
2	Pocas veces	2	6%
1	Nunca	2	6%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 4

Dimensión socio afectiva Siento una buena relación de amistad, después de haber jugado en la clase de Inglés.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión socio afectiva. Se observa que el 55% de los estudiantes sienten una buena relación de amistad después de haber jugado en la clase de Inglés. El 12% de estudiantes creen que después de haber jugado en la clase de Inglés, casi siempre existe una buena relación entre compañeros. Otro 15% muchas veces sienten esta buena relación

después de un juego en la clase de Inglés. Un 6% respondió que algunas veces sienten esta buena relación. Un 6% respondieron que después de los juegos en la clase de Inglés pocas veces, les ayudan sentir una mejor relación de amistad con sus compañeros. Y el 6% sienten que los juegos nunca les ayudan a mejorar su relación de amistad entre compañeros. Lo que nos indica que la mayoría está de acuerdo que después de jugar en la clase de Inglés, se siente una mejora en la relación de amistad entre compañeros. Una característica muy importante de esta dimensión nos la señala Hoyos et al., (2018) que es la inclusión y diversidad siendo importante crear un ambiente inclusivo que celebre la diversidad de experiencias, identidades y perspectivas culturales y lingüísticas en el aula de inglés.

Tabla 7

Variable 1 dimensión socio afectiva Me siento aceptado cuando entiendo la clase de Inglés y lo aprendido lo aplico en los juegos que hace la maestra.

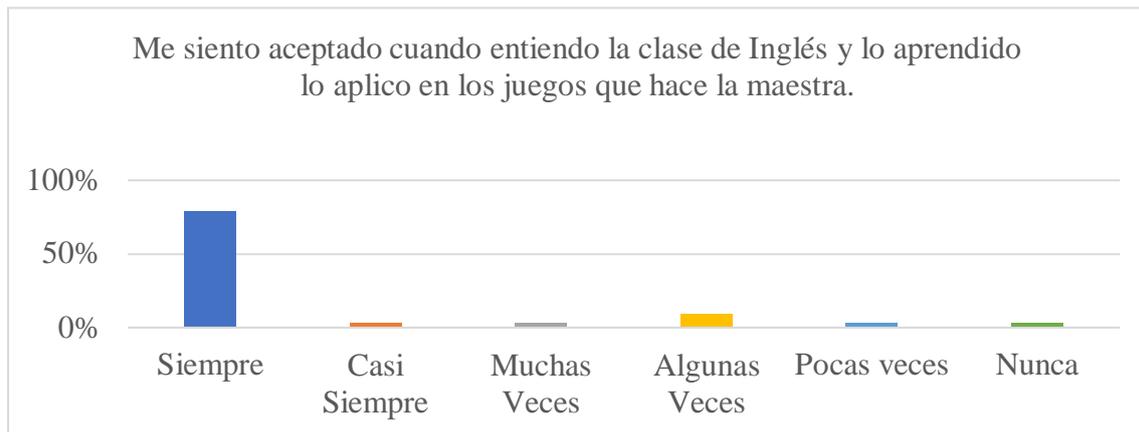
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	26	79%
5	Casi Siempre	1	3%
4	Muchas Veces	1	3%
3	Algunas Veces	3	9%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	1	3%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 5

Dimensión socio afectiva Me siento aceptado cuando entiendo la clase de Inglés y lo aprendido lo aplico en los juegos que hace la maestra.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la quinta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión socio afectiva. Observamos que el 79% de los estudiantes siempre se sienten aceptados cuando aplican lo aprendido en el salón, en los juegos de la clase de Inglés. El 3% de estudiantes casi siempre se sienten aceptados al usar sus conocimientos en los juegos de la clase de Inglés. Otro 3% muchas veces se sienten aceptados al usar sus conocimientos en los juegos, en esta área. Un 9% respondió que algunas veces se sienten aceptados cuando esto pasa. Un 3% respondieron que pocas veces se sienten aceptados al utilizar su aprendizaje del área en los juegos realizados en clases de inglés. Y el

3% nunca se sienten aceptados cuando utilizan lo aprendido de esta área, en los juegos realizados en clase. Lo que nos indica que la mayoría está de acuerdo que siempre se sienten aceptados al utilizar lo aprendido en el área de Inglés, cuando se está jugando. Una característica de las estrategias lúdicas es el refuerzo positivo y aumento de autoestima ya que estas estrategias pueden ofrecer oportunidades para el refuerzo positivo y el reconocimiento de los logros de los estudiantes. (Hoyos et al., 2018)

Tabla 8

Variable 1 dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a recordar las palabras en inglés.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	22	67%
5	Casi Siempre	6	18%
4	Muchas Veces	0	0%
3	Algunas Veces	2	6%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	2	6%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 6

Dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a recordar las palabras en inglés.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión cognitiva. Observamos que el 67% de los estudiantes respondieron que los juegos siempre les ayudan a recordar las palabras en inglés. El 18% de

estudiantes creen que casi siempre los juegos les ayudan a recordar palabras en inglés. Otro 6% cree que los juegos les ayudan algunas veces. Un 3% respondieron que algunas veces los juegos pueden ser de ayuda para recordar vocabulario en inglés. Un 6% respondieron que los juegos nunca pueden ayudar a recordar palabras en inglés. Esto nos indica que un gran porcentaje de alumnos encuestados están de acuerdo en que los juegos siempre son de ayuda para recordar palabras en inglés, esto les ayuda a mejorar su vocabulario. Algo muy importante que no dice Rodríguez (2021), es que una característica de esta dimensión es la estimulación mental. Las estrategias lúdicas requieren que los estudiantes utilicen sus habilidades cognitivas para comprender las reglas del juego, planificar estrategias y tomar decisiones durante el juego.

Tabla 9

Variable 1 dimensión cognitiva Aprendo, mejor las reglas gramaticales del inglés, cuando juego.

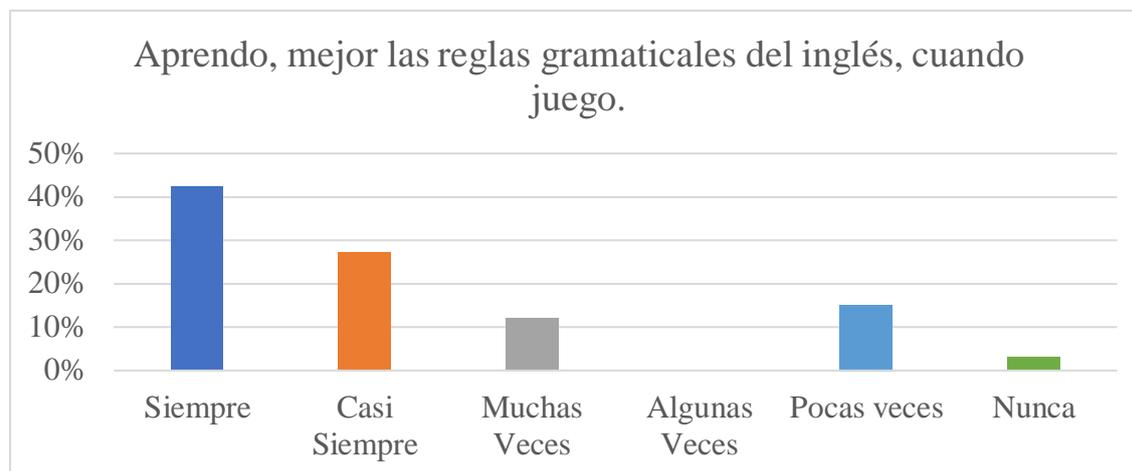
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	14	42%
5	Casi Siempre	9	27%
4	Muchas Veces	4	12%
3	Algunas Veces	0	0%
2	Pocas veces	5	15%
1	Nunca	1	3%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 7

Dimensión cognitiva Aprendo, mejor las reglas gramaticales del inglés, cuando juego.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la segunda pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión cognitiva. Obtuvimos que el 42% de los estudiantes respondieron que siempre aprenden mejor las reglas gramaticales cuando juegan. El 27% de estudiantes creen que casi siempre los juegos les ayudan a aprender las reglas gramaticales. Un 12% creen que los juegos muchas veces les ayudan a recordar las reglas gramaticales del inglés. Otro 15% respondieron que pocas veces los juegos pueden ser de ayuda para recordar las reglas gramaticales del inglés. Un 3% respondieron que los juegos nunca les ayudan a recordar las reglas gramaticales del inglés. Esto nos indica que un gran porcentaje de alumnos encuestados

creen que los juegos les ayudan a recordar las reglas gramaticales del inglés. Y esto corresponde a los que dice Rodríguez (2021) que ayuda al procedimiento gramatical involucrando la comprensión y el uso de las reglas gramaticales del inglés, incluyendo la sintaxis, la morfología y la estructura de las oraciones.

Tabla 10

Variable 1 dimensión cognitiva Creo que aprendo más a hablar en inglés si mi maestra me enseña a través de juegos.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	20	61%
5	Casi Siempre	3	9%
4	Muchas Veces	4	12%
3	Algunas Veces	3	9%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	2	6%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 8

Dimensión cognitiva Creo que aprendo más a hablar en inglés si mi maestra me enseña a través de juegos.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la tercera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión cognitiva. Obtuvimos que el 61% creen que siempre aprenden a hablar más en inglés si su profesora les enseña a través de juegos. El 9% de estudiantes respondieron que casi siempre aprenden a hablar más en inglés si se les enseña a través de

juegos. Un 12% creen que los juegos muchas veces les van a ayudar a hablar más en inglés. Un 9% respondieron que algunas veces aprenden a hablar más gracias a que su docente les enseñó a través de juegos. Un 3% respondieron que pocas veces los juegos les ayudan a aprender a hablar en este idioma. El último 6% respondieron que nunca los juegos les ayudan a aprender a hablar en inglés. Esto nos indica que la mayoría de encuestados creen que, para aprender a hablar mejor en el idioma, su docente tiene que enseñarles a través de juegos. Una característica importante es el desarrollo del pensamiento estratégico que se obtiene gracias a que muchos juegos lúdicos implican la planificación de estrategias para alcanzar una meta o superar a los oponentes. (Rodríguez, 2021)

Tabla 11

Variable 1 dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a aprender a expresarme con mis compañeros en inglés.

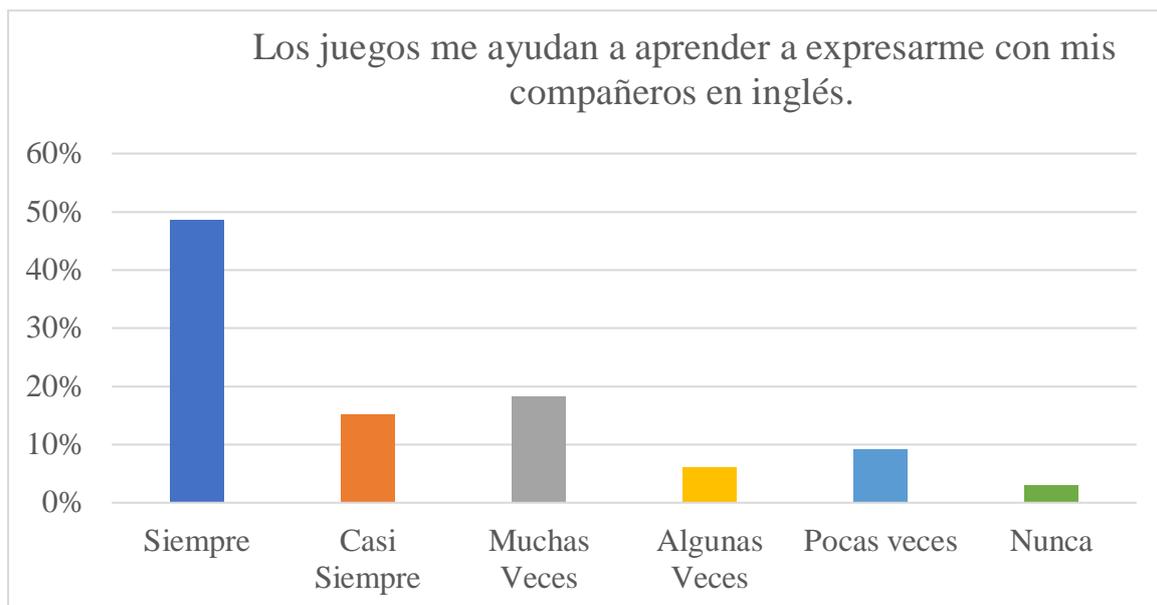
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	16	48%
5	Casi Siempre	5	15%
4	Muchas Veces	6	18%
3	Algunas Veces	2	6%
2	Pocas veces	3	9%
1	Nunca	1	3%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 9

Dimensión cognitiva Los juegos me ayudan a aprender a expresarme con mis compañeros en inglés.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión cognitiva. Obtuvimos que el 48% creen los juegos les ayudan a aprender a expresarse con sus compañeros en inglés. El 15% de estudiantes respondieron que casi siempre los juegos les ayudan a aprender a expresarse en inglés con sus compañeros. Un 18% creen que los juegos muchas veces les van a ayudar a aprender a expresarse en inglés.

Un 6% respondieron que algunas veces los juegos les ayuda a aprender a expresarse en este idioma. Un 9% respondieron que pocas veces los juegos les ayudan a aprender a expresarse en inglés con sus compañeros. Por último, un 3% respondieron que nunca los juegos les ayudan a aprender a expresarse en inglés. Esto nos indica que la mayoría de encuestados creen que los juegos son los que les ayudan a aprender a expresarse en inglés. Así también Rodríguez (2021) nos dice que la característica que ayuda la resolución de problemas ya que los juegos y actividades lúdicas suelen presentar desafíos y problemas que los estudiantes deben resolver para avanzar en el juego. También apoyada por el mentalismo de Chomsky (1978) ya que este enfoque ha influido en la práctica educativa al resaltar la importancia de la exposición regular y significativa al idioma y al promover el desarrollo de estrategias cognitivas efectivas para el aprendizaje del inglés.

Tabla 12

Variable 1 dimensión cognitiva A través de los juegos en clase de inglés, se comunicarme desde un saludo hasta una despedida.

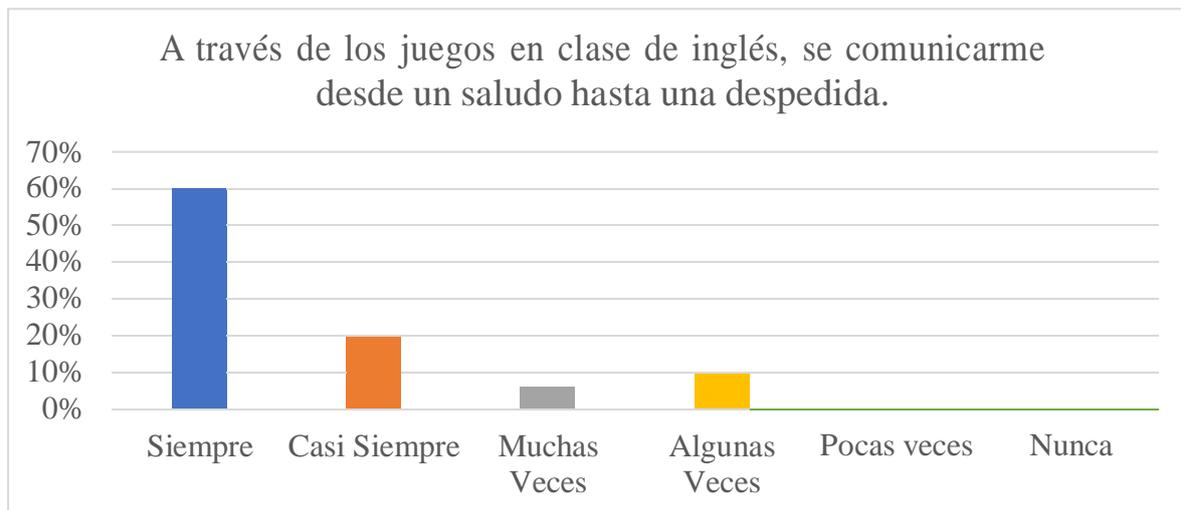
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	20	61%
5	Casi Siempre	6	18%
4	Muchas Veces	2	6%
3	Algunas Veces	3	9%
2	Pocas veces	1	3%
1	Nunca	1	3%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 10

Dimensión cognitiva A través de los juegos en clase de inglés, se comunicarme desde un saludo hasta una despedida.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la quinta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión cognitiva. Podemos observar que el 61% creen que siempre a través de los juegos en clase de inglés, se comunican desde un saludo hasta una despedida. El 18% de estudiantes respondieron que casi siempre los juegos en clases, les ayudan a comunicarse desde un saludo hasta una despedida. Un 6% creen que los juegos muchas veces les van a ayudar a comunicarse en inglés desde un saludo hasta una despedida. Un 9% respondieron que algunas veces los juegos les ayudan a comunicarse desde un saludo hasta

una despedida. Un 3% respondieron que pocas veces los juegos les ayudan a comunicarse desde un saludo hasta una despedida en inglés. Por último, un 3% respondieron que nunca los juegos les ayudan a comunicarse de esta manera. Esto nos indica que la mayoría de encuestados creen que, a través de los juegos en clase de inglés, se comunican desde un saludo hasta una despedida. Según la teoría de la interlengua de Selinker (1972) donde los estudiantes de una segunda lengua no simplemente imitan o trasladan las reglas de su lengua materna al aprendizaje del inglés, sino que desarrollan un sistema lingüístico intermedio único que refleja su comprensión y uso actual del idioma meta.

Tabla13

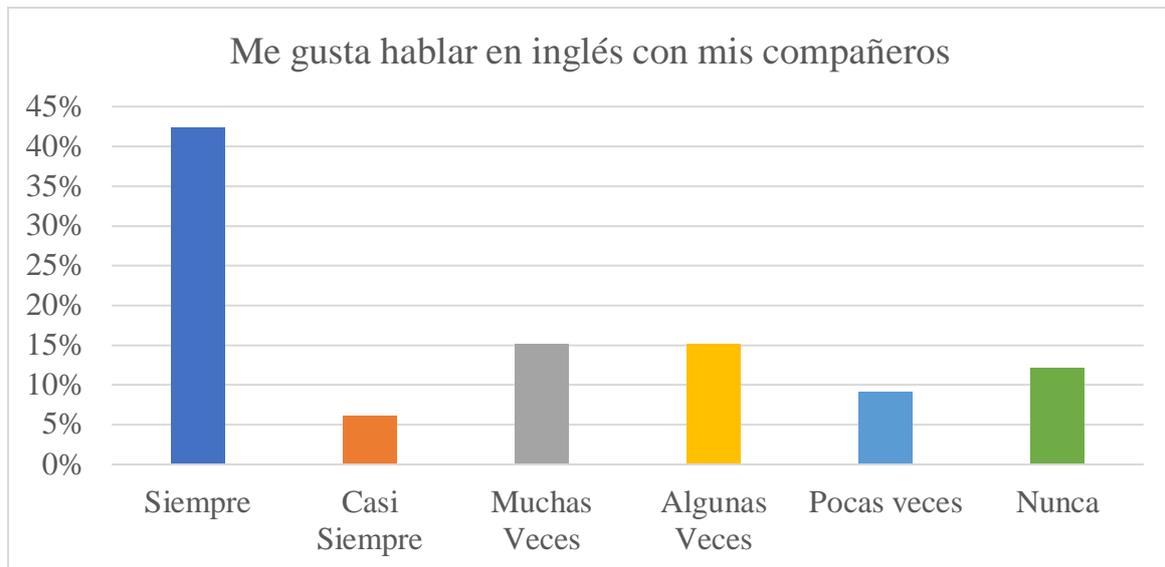
Variable 1 dimensión comunicativa Me gusta hablar en inglés con mis compañeros.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	14	42%
5	Casi Siempre	2	6%
4	Muchas Veces	5	15%
3	Algunas Veces	5	15%
2	Pocas veces	3	9%
1	Nunca	4	12%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 11

Dimensión comunicativa Me gusta hablar en inglés con mis compañeros.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Se observa que al 42% de estudiantes les gusta hablar en inglés con sus compañeros. El 6% de estudiantes casi siempre les gusta hablar en inglés con sus compañeros de clase. El 15% de encuestados, muchas veces les gusta hablar en inglés en el salón. Otro 15% respondieron que algunas veces les gusta hablar en inglés entre compañeros de clases. Un 9% respondieron que pocas veces les gusta hablar en este idioma en clases. Por último, un 12% respondieron que nunca les gusta hablar en inglés con

sus compañeros. Esto nos indica que aún existe un miedo al hablar en inglés, sin embargo, a la mayoría de estudiantes si les gusta hablar en inglés entre compañeros en clases. Se basa en la teoría de Hymes (1971) enfoque comunicativo, este está basado en la teoría de la comunicación, enfatiza la importancia de desarrollar habilidades comunicativas auténticas en el aprendizaje del inglés. Olivero (2022) nos comenta que una característica de esta dimensión es la práctica del idioma, las estrategias lúdicas ofrecen oportunidades para que los estudiantes practiquen el inglés de manera activa y significativa.

Tabla 14

Variable 1 dimensión comunicativa Se me hace fácil comunicarme en inglés cuando estoy jugando.

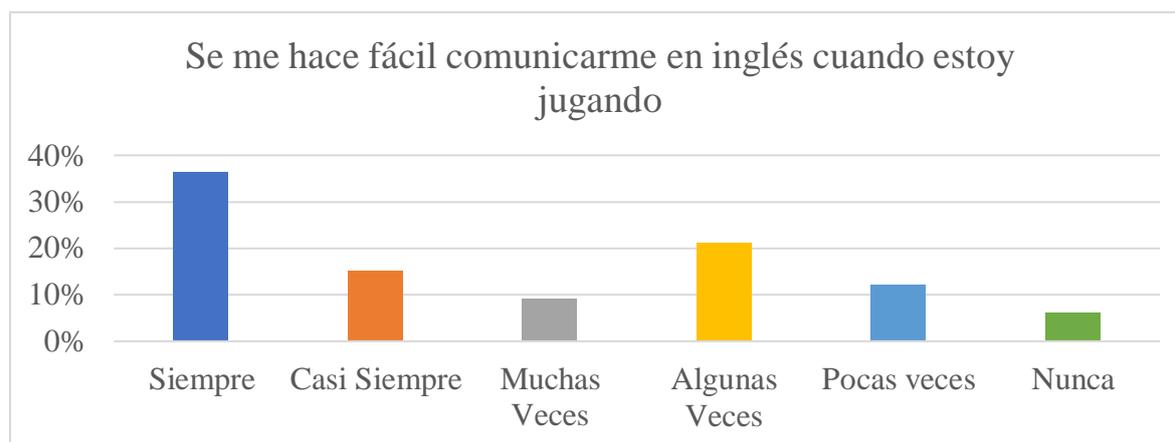
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	12	36%
5	Casi Siempre	5	15%
4	Muchas Veces	3	9%
3	Algunas Veces	7	21%
2	Pocas veces	4	12%
1	Nunca	2	6%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 12

Dimensión comunicativa Se me hace fácil comunicarme en inglés cuando estoy jugando.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la segunda pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que al 36% de estudiantes siempre se

les hace fácil comunicarse en inglés cuando están jugando. El 15% de estudiantes casi siempre se les hace fácil comunicarse en el idioma esperado cuando están jugando. El 9% de encuestados, muchas veces se les hace fácil comunicarse en inglés cuando juegan. Otro 21% respondieron que algunas veces se les hace fácil comunicarse en inglés cuando juegan. Un 12% respondieron que pocas veces se les hace fácil comunicarse en el idioma inglés. Por último, un 6% respondieron que nunca se les hace fácil utilizar el idioma cuando están jugando. Esto nos indica que a la mayoría de encuestados se les hace fácil comunicarse en inglés cuando están jugando. Olivero (2022) nos recalca que la naturaleza interactiva de las estrategias lúdicas fomenta el desarrollo de la fluidez en inglés. Y se refuerza con El constructivismo de Piaget (1971) que, en el contexto de la enseñanza del inglés, implica proporcionar oportunidades para que los estudiantes interactúen con el idioma de manera activa y participativa.

Tabla 15

Variable 1 dimensión comunicativa Me preocupa que pronuncie mal las palabras en inglés, cuando estoy jugando.

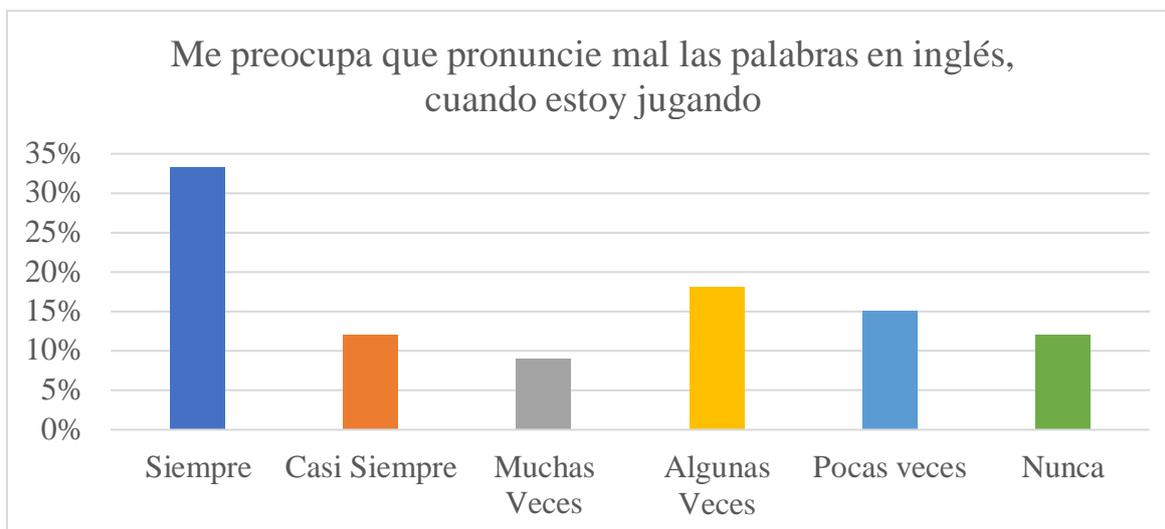
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	11	33%
5	Casi Siempre	4	12%
4	Muchas Veces	3	9%
3	Algunas Veces	6	18%
2	Pocas veces	5	15%
1	Nunca	4	12%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5º grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 13

Dimensión comunicativa Me preocupa que pronuncie mal las palabras en inglés, cuando estoy jugando.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la tercera pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que al 33% siempre les preocupa que pronuncien mal las palabras en inglés, cuando están jugando. El 12% de estudiantes casi siempre les preocupa pronunciar mal las palabras en inglés cuando juegan. Un 9% de encuestados, muchas veces se preocupan por pronunciarlas mal. Otro 18% respondieron que algunas veces les preocupa que pronuncien mal palabras en inglés mientras juegan. Un 15% respondieron que pocas veces se preocupan por esto. Por último, un 12% respondieron que nunca se preocupan por pronunciar mal las palabras en inglés cuando están jugando. Esto nos indica que existe una preocupación sobre pronunciar mal las palabras en inglés cuando están jugando. Por lo tanto los estudiantes están interesados por su correcta pronunciación de las palabras en el idioma inglés. Según Olivero (2022) las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de la fluidez en inglés. Por lo tanto, sería mejor si el niño se equivoca para así aprender. Y la teoría que sustenta es Error Analysis de Corder (1967) que nos dice que los errores no deben ser vistos como fracasos, sino como indicadores útiles del proceso de adquisición de una segunda lengua.

Tabla 16

Variable 1 dimensión comunicativa Mis compañeros a veces no me entienden cuando hablo inglés mientras jugamos.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	8	24%
5	Casi Siempre	4	12%
4	Muchas Veces	6	18%
3	Algunas Veces	4	12%
2	Pocas veces	3	9%
1	Nunca	8	24%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 14

Dimensión comunicativa Mis compañeros a veces no me entienden cuando hablo inglés mientras jugamos.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que al 24% siempre que hablan inglés, se les entiende cuando juegan. El 12% de estudiantes casi siempre que hablan inglés mientras juegan, les pueden entender. Un 18% de encuestados, muchas veces que hablan inglés, no se les puede entender. Otro 12% respondieron que algunas veces, sus compañeros no les entienden cuando hablan inglés. Un 9% respondieron que pocas veces que hablan inglés, sus compañeros les entienden. Por último, un 24% respondieron que sus compañeros nunca les entienden cuando hablan en inglés mientras juegan. Esto nos indica que hay un problema con

la correcta pronunciación en este salón, sin embargo, los estudiantes creen que si se les entiende cuando juegan. Hoyos et al., (2018) nos mencionan que las estrategias lúdicas reducen el estrés y la ansiedad al participar en actividades lúdicas puede proporcionar un alivio del estrés y la ansiedad asociados con el aprendizaje académico.

Tabla 17

Variable 1 dimensión comunicativa Es más fácil comunicarme en inglés, cuando estoy jugando.

	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	14	42%
5	Casi Siempre	2	6%
4	Muchas Veces	3	9%
3	Algunas Veces	6	18%
2	Pocas veces	2	6%
1	Nunca	6	18%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 15

Dimensión comunicativa Es más fácil comunicarme en inglés, cuando estoy jugando.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la quinta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que al 42% piensa que siempre es más fácil comunicarse en inglés mientras están jugando. El 6% de estudiantes casi siempre creen que les es más fácil comunicarse en inglés mientras están jugando. Un 9% de

encuestados, muchas veces creen que es más fácil comunicarse en inglés cuando se juega. Otro 18% respondieron que algunas veces es más fácil comunicarse en inglés mientras están jugando. Un 6% respondieron que pocas veces es fácil comunicarse en este idioma cuando se está jugando. Por último, un 18% respondieron que nunca es fácil comunicarse en inglés mientras juegan. Esto nos indica que para los encuestados los juegos facilitan la comunicación en inglés. Sobre esto Willis (1996) aboga por el uso de tareas significativas y lúdicas para promover el aprendizaje activo y la comunicación en inglés como lengua extranjera.

Tabla 18

Variable 1 dimensión comunicativa Mis compañeros siempre saben qué responderme cuando jugamos y nos comunicamos en inglés.

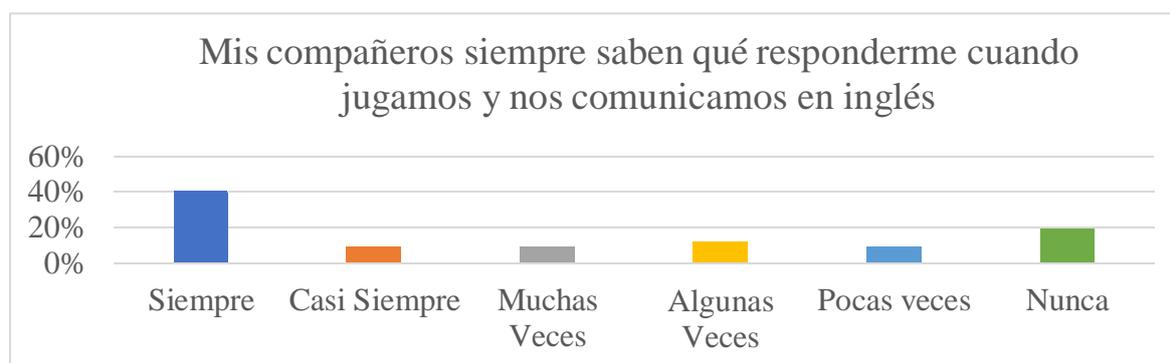
Valores	Frecuencia	Porcentaje
6 Siempre	14	42%
5 Casi Siempre	3	9%
4 Muchas Veces	3	9%
3 Algunas Veces	4	12%
2 Pocas veces	3	9%
1 Nunca	6	18%
Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la Institución

Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 16

Dimensión comunicativa Mis compañeros siempre saben qué responderme cuando jugamos y nos comunicamos en inglés.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la sexta pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que el 42% piensa que sus compañeros siempre

saben que responder cuando juegan en inglés. El 9% de estudiantes casi siempre creen que sus compañeros saben que responde cuando juegan en inglés. Un 9% de encuestados, muchas veces creen que sus compañeros saben que responder cuando juegan en inglés. Otro 12% respondieron que algunas veces sus compañeros saben que responder cuando juegan en inglés. Un 9% respondieron que pocas veces entre compañeros saben que responder cuando juegan en inglés. Por último, un 18% respondieron que entre compañeros nunca creen que saben que responder cuando realizan los juegos en este idioma. Esto nos indica que los encuestados creen que sus compañeros la mayoría de veces saben que responder cuando juegan en inglés. Por lo tanto, a este resultado apoya, Gerngross et al., (1998) que se centra en el uso de actividades lúdicas para enseñar inglés a niños en edad escolar. Ellos defienden el uso de juegos, canciones y actividades creativas para hacer que el aprendizaje del inglés sea divertido y efectivo para los niños.

Tabla 19

Variable 1 dimensión comunicativa Mediante el juego puedo entender a mis compañeros y me expreso en inglés, con confianza.

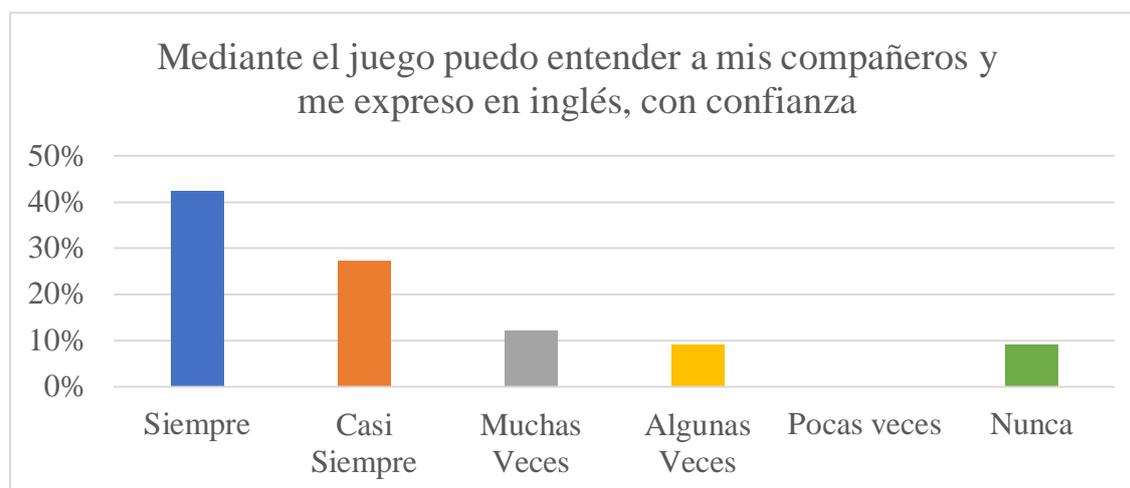
	Valores	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	14	42%
5	Casi Siempre	9	27%
4	Muchas Veces	4	12%
3	Algunas Veces	3	9%
2	Pocas veces	0	0%
1	Nunca	3	9%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 17

Dimensión comunicativa Mediante el juego puedo entender a mis compañeros y me expreso en inglés, con confianza.



Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la última pregunta de la encuesta, la cual corresponde a la dimensión comunicativa. Observamos que el 42% piensa mediante el juego pueden entenderse entre compañeros y se expresan en inglés con confianza. El 27% de estudiantes casi siempre creen que mediante el juego pueden entenderse entre compañeros y expresarse mejor y con confianza en inglés. Un 12% de encuestados, muchas veces creen que mediante el juego pueden comprenderse mejor entre compañeros y expresarse con confianza

en inglés. Otro 9% respondieron que algunas veces mediante el juego pueden entenderse mejor entre compañeros. Por último, un 9% respondieron que nunca se entienden entre compañeros y nunca se expresan con confianza en inglés. Esto nos indica que hay una buena comunicación e interacción en el idioma inglés entre los estudiantes encuestados. Basándose en el enfoque Comunicativo de Hymes (1971) ya que este enfoque está basado en la teoría de la comunicación, enfatiza la importancia de desarrollar habilidades comunicativas auténticas en el aprendizaje del inglés.

Los resultados de la Variable 2: Competencia “se comunica oralmente en inglés” se clasifican de la siguiente manera:

Tabla 20

Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Dimensión Gramática y Vocabulario

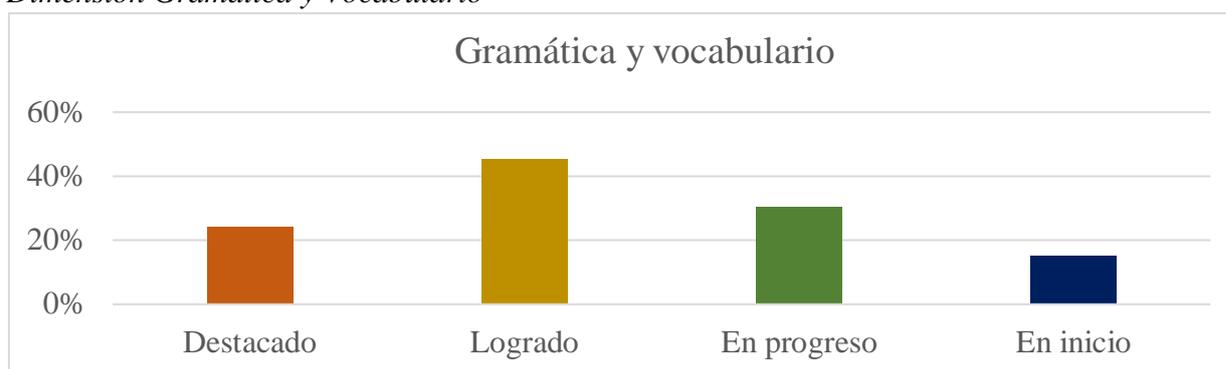
	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
5	Destacado	8	24%
4	Logrado	15	41%
3	En progreso	10	30%
2	En inicio	5	5%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 18

Dimensión Gramática y Vocabulario



Interpretación:

Estos son los resultados obtenidos a través de una rúbrica sobre la primera dimensión de la segunda variable, la cual es gramática y vocabulario. Se obtuvo que el 24% de estudiantes sacaron un nivel de logro destacado, lo cual nos muestra que los juegos pueden

ayudar positivamente en el aprendizaje de la gramática y el vocabulario en los estudiantes. El 45% obtuvo el nivel de logrado, siendo el mayor porcentaje podemos decir que se ha logrado el aprendizaje de esta dimensión. Un 30% obtuvo el nivel en progreso, lo cual nos indica que los estudiantes están a punto de lograr este aprendizaje. Y un 15% están en inicio por lo cual necesitan más ayuda en esta dimensión.

Tabla 21

Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”, dimensión manejo del Discurso

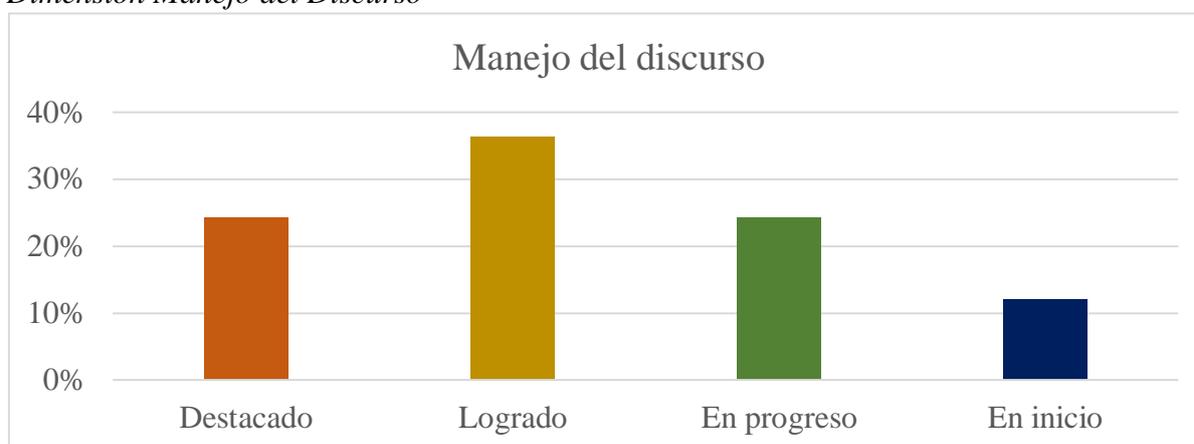
	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
5	Destacado	8	24%
4	Logrado	12	36%
3	En progreso	8	24%
2	En inicio	4	12%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 19

Dimensión Manejo del Discurso



Interpretación:

Estos son los resultados obtenidos mediante una rúbrica sobre la segunda dimensión de la variable "Se comunica oralmente en inglés", la cual es manejo del discurso. Se obtuvo que el 24% de estudiantes sacaron un nivel de logro destacado, lo cual nos demuestra que juegos son una ayuda en el aprendizaje del manejo del discurso en los estudiantes. El 36% obtuvo el nivel de logrado, siendo el mayor porcentaje podemos decir que se ha logrado el

aprendizaje de esta dimensión. Un 24% obtuvo el nivel en progreso, lo cual nos indica que los estudiantes están a punto de lograr este aprendizaje. Y un 15% están en inicio por lo cual necesita apoyarlos en esta dimensión.

Tabla 22

Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Pronunciación y Entonación

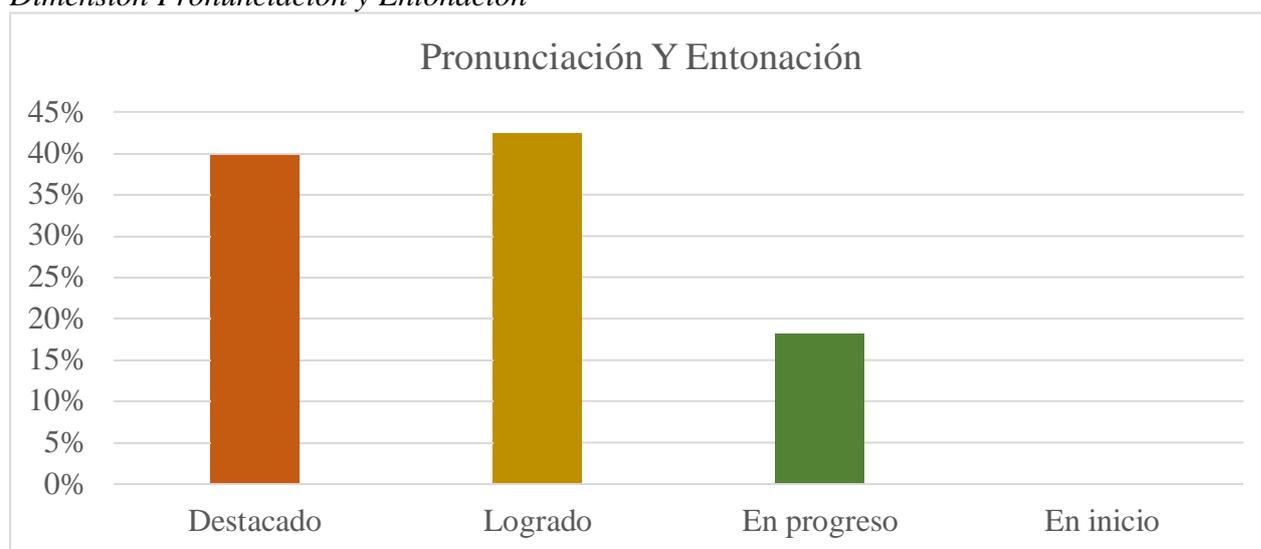
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje
5	Destacado	13	39%
4	Logrado	14	42%
3	En progreso	6	18%
2	En inicio	0	0%
Total		33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 20

Dimensión Pronunciación y Entonación



Interpretación:

Estos son los resultados obtenidos mediante una rúbrica sobre la tercera dimensión de la segunda variable, la cual es pronunciación y entonación. Se obtuvo que el 39% de estudiantes sacaron un nivel de logro destacado, lo cual nos demuestra que los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de la pronunciación y entonación en los estudiantes. El 42% obtuvo el nivel de logrado, siendo el mayor porcentaje podemos decir que se ha logrado el

aprendizaje de esta dimensión. Un 18% obtuvo el nivel en progreso, lo cual nos indica que los estudiantes están a punto de lograr este aprendizaje.

Tabla 23

Variable 2 Competencia “se comunica oralmente en inglés”. Comunicación Interactiva

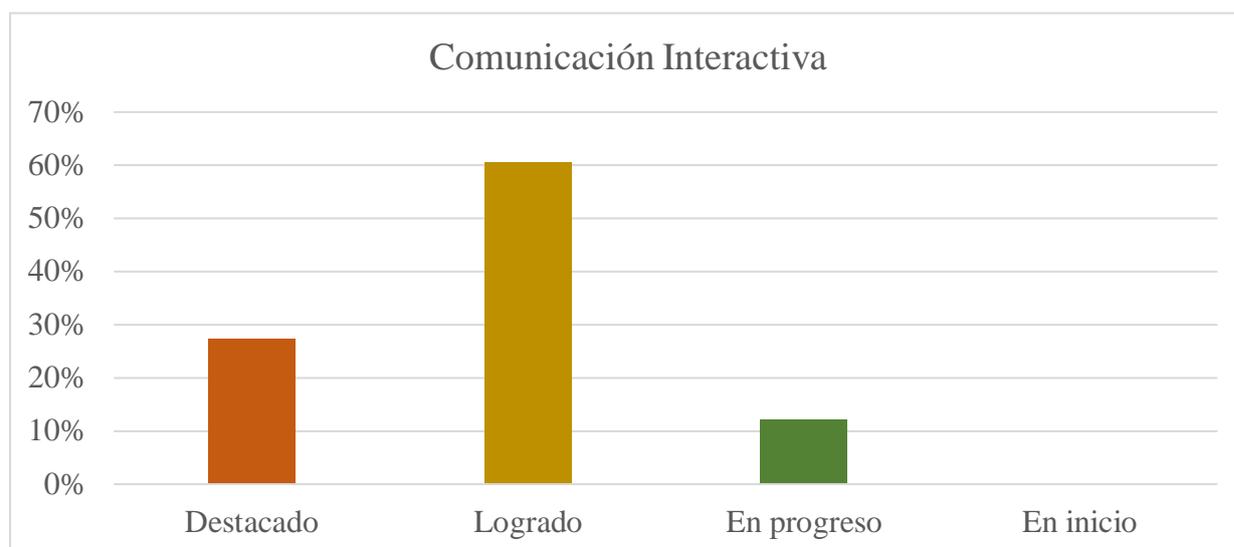
	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
5	Destacado	9	27%
4	Logrado	20	61%
3	En progreso	4	12%
2	En inicio	0	0%
	Total	33	100%

Nota: Base de datos correspondiente al grupo de estudio de 5° grado, sección “A” de la

Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Figura 21

Dimensión Comunicación Interactiva



Interpretación:

Estos son los resultados obtenidos mediante una rúbrica de la cuarta dimensión de la segunda variable, la cual es comunicación interactiva. Se obtuvo que el 27% de estudiantes sacaron un nivel de logro destacado, lo cual nos demuestra que, gracias a los juegos, los estudiantes mejoraron en el aprendizaje de la comunicación interactiva. El 61% obtuvo el nivel de logrado, siendo el mayor porcentaje podemos decir que se ha logrado el aprendizaje

de esta dimensión. Un 12% obtuvo el nivel en progreso, lo cual nos indica que los estudiantes están a punto de lograr este aprendizaje.

2. Análisis y discusión de resultados

Esta investigación corresponde a un nivel correlacional, con el objetivo de saber el nivel de relación de las dos variables. Se realizó una encuesta que corresponde a la variable 1 y una rúbrica que corresponde a la variable 2, a 33 alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023. de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”. Los resultados de esta investigación sugieren que existe una relación directa y significativa entre la variable 1 y la variable 2 ya que el coeficiente de correlación entre ambas variables es 0.446, y que tiene una significancia de 0.009. Al relacionarse significativamente demuestra que, si la primera variable aumenta, la segunda también. Por lo tanto, se comprueba la hipótesis de que existe una relación significativa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023. Esto muestra coherencia con la investigación de Hernandez y Rodriguez (2020) en donde ellos dedujeron que el juego como estrategia pedagógica brinda ambientes dinámicos y divertidos en los que los estudiantes llegaron a disfrutar y participar progresivamente de manera más autónoma y espontánea en el idioma inglés. Añadiendo a esto Harmer (2015) también nos recalca la importancia de enseñar con formas no tradicionales, inspirándonos a probar nuevas formas de enseñanza centradas en el alumno.

En el primer objetivo específico se propuso comprobar la relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. En la tabla 20 se indica que el 41% de estudiantes se encuentra en el nivel

logrado eso nos da entender que la lúdica influye en el aprendizaje de la gramática y con respecto a eso y Torres & Tapullima, (2021) en su investigación concluyeron que las estrategias lúdicas son útiles en el desarrollo de la producción oral del idioma inglés en sus componentes pronunciación y gramática de en los estudiantes del 3° grado “A”. Esto es acorde con los resultados obtenidos, ya que los estudiantes han sacado un resultado favorable. También el modelo constructivista de Piaget (1971) que nos dice que los propios alumnos construyen su conocimiento mediante organizar datos de su entorno para crear o modificar esquemas existentes. Esto se refuerza con las estrategias lúdicas al dejar que el alumno descubra a través del juego las reglas gramaticales y a través del contexto del juego sea capaz de deducir palabras que no entiende en inglés.

Con respecto al segundo objetivo específico se propuso la relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje del manejo del discurso. Esto indicó que el 36% de estudiantes se encuentran en un nivel logrado en esta dimensión. En relación a estos resultados, Arca (2023) en su trabajo concluyó que las estrategias lúdicas crean diferencias significativas en el desarrollo de la expresión oral y el manejo del discurso. Este resultado concuerda con lo que se obtuvo en esta investigación. El manejo del discurso se refiere a cómo el alumno utiliza conjunciones, pronombres y otros elementos del lenguaje relacionados y conectados para organizar y conectar sus ideas. (Iñiquez, 2003). La teoría que nos habla sobre enfatizar la comprensión, la exposición regular y la comunicación como aspectos fundamentales del proceso de adquisición del inglés, es el mentalismo de Chomsky (1978).

En el tercer objetivo específico, tabla 22, se propuso señalar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la pronunciación y entonación. El resultado nos demuestra que el 42% de estudiantes han obtenido el nivel logrado en esta dimensión. Por lo tanto, podemos decir que si existe relación con las Estrategias Lúdicas. De forma similar

Torres, (2019) en su estudio nos dice que las estrategias lúdicas ayudaron al incremento del vocabulario, pronunciación y entonación de su muestra. Así mismo el constructivismo de Piaget (1971) en el contexto de la enseñanza del inglés, esto implica proporcionar oportunidades para que los estudiantes interactúen con el idioma de manera activa y participativa. Este resultado concuerda con lo que encontró en esta investigación, ya que los estudiantes mejoraron en la pronunciación y además se puede decir que a los estudiantes les preocupa que su pronunciación sea correcta.

El ultimo objetivo específico establece la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la comunicación interactiva. Se obtuvo que el 61% de estudiantes obtuvieron resultados favorables llegando al nivel logrado. Este resultado se sustenta con lo que nos dicen Hernandez y Rodriguez (2020), en su investigación donde pudieron mejorar esta habilidad con la aplicación de estrategias lúdicas, ya que brinda ambientes dinámicos y divertidos en las que los estudiantes disfrutaron la comunicación activa. Este resultado coincide con lo que se obtuvo en esta investigación. En relación tenemos a Thornbury (1999) que consideró en la enseñanza del inglés y por defender un enfoque comunicativo que reconoce que el objetivo principal del aprendizaje de un idioma es la capacidad de comunicarse efectivamente en situaciones reales de la vida cotidiana. y centrado en el alumno.

3. Prueba de hipótesis

Tabla 24

Uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés"

Correlaciones				
	VARIABLE	Coeficiente de	VARIABLE	VARIABLE
	ESTRATEGIAS	correlación	ESTRATEGIA	COMPETEN
	LUDICAS	Sig. (bilateral)	S LÚDICAS	CIA "se
				comunica
				oralmente en
				inglés"
Rho de Spearman	VARIABLE	Coeficiente de	1,000	,446**
	ESTRATEGIAS	correlación		
	LUDICAS	Sig. (bilateral)	.	,009
		N	33	33
	VARIABLE	Coeficiente de	,446**	1,000
	COMPETENCIA "se	correlación		
	comunica oralmente en	Sig. (bilateral)	,009	.
	inglés"	N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Para responder la hipótesis general del presente trabajo la cual es, existe relación significativa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado, sección "A" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023. Se han obtenido los siguientes resultados obtenidos en la tabla 24 aplicando la Prueba de correlación de Rho de Spearman la cual se detalla en la siguiente tabla, en esta podemos ver que el coeficiente de correlación entre ambas variables es 0.446, y que tiene una significancia de 0.009, esto nos da a entender que existe una correlación moderada entre ambas variables, entonces afirmamos la hipótesis ya que, respectivamente según su significancia esta correlación se considera significativa.

Tabla 25*Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario***Correlaciones**

	VARIABLE		1,000	DIMENSIÓN GRAMÁTICA Y VOCABULARIO
Rho de Spearman	VARIABLE	Coefficiente de correlación	1,000	,323**
	ESTRATEGIAS	Sig. (bilateral)	.	,050
	LÚDICAS	N	33	33
	DIMENSIÓN	Coefficiente de correlación	,323	1,000
	GRAMATICA Y	Sig. (bilateral)	,050	.
	VOCABULARIO	N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 25, existe una alta relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. Se muestra la correlación obtenida después de aplicar la prueba de Rho de Spearman, donde la correlación entre la variable y la dimensión planteada es de 0.323, estos valores nos indican que la correlación entre ambos, sin embargo, es una correlación baja; y con una significancia de 0.050, por lo cual el resultado se considera significativo. Esto quiere decir que si la variable sube la dimensión también sube.

Tabla 26*Uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la organización del discurso*

Correlaciones				
	VARIABLE		DIMENSIÓN	
	ESTRATEGIAS		N MANEJO	
	LÚDICAS		DEL	
			DISCURSO	
Rho de	VARIABLE	Coefficiente de	1,000	,426**
Spearman	ESTRATEGIAS	correlación		
	LÚDICAS	Sig. (bilateral)	.	,044
		N	33	33
	DIMENSIÓN	Coefficiente de	,426	1,000
	MANEJO DEL	correlación		
	DISCURSO	Sig. (bilateral)	,044	.
		N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 26, la correlación existente según la prueba de Rho Spearman nos indica que el coeficiente de correlación es de 0.426 y su significancia es de 0.044, esto nos quiere decir que existe una correlación moderada, significativa y directa puesto que esta es positiva; Por lo tanto, afirmamos la hipótesis ya que, esto nos dice que si la variable tiende a subir la dimensión también hace lo mismo. Por lo tanto, a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor relación con el desarrollo de la organización del discurso, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

Tabla 27*Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la pronunciación y entonación*

Correlaciones				
	VARIABLE		DIMENSIÓN	
	ESTRATEGIAS LÚDICAS		N	
			PRONUNCIACIÓN Y ENTONACIÓN	
Rho de Spearman	VARIABLE	Coefficiente de correlación	1,000	,605**
	ESTRATEGIAS LÚDICAS	Sig. (bilateral)	.	,030
		N	33	33
	DIMENSIÓN PRONUNCIACION Y ENTONACION	Coefficiente de correlación	,605	1,000
		Sig. (bilateral)	,030	.
		N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 27 se muestra, la correlación existente según la prueba de Rho Spearman nos indica que el coeficiente de correlación es de 0.605 y su significancia es de 0.030, esto nos quiere decir que existe una buena correlación, significativa y directa puesto que esta es positiva; Por lo tanto, esto nos dice que si la variable sube la dimensión también hace lo mismo. Entonces existe una alta relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la pronunciación, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

Tabla 28*Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la comunicación interactiva*

Correlaciones				
	VARIABLE		DIMENSIÓN	
	ESTRATEGIAS LÚDICAS		N	
			COMUNICACION INTERACTIVA	
Rho de Spearman	VARIABLE	Coefficiente de correlación	1,000	,552**
	ESTRATEGIAS LÚDICAS	Sig. (bilateral)	.	,045
		N	33	33
	DIMENSIÓN	Coefficiente de correlación	,552**	1,000
	COMUNICACION INTERACTIVA	Sig. (bilateral)	,045	.
		N	33	33

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 28 se muestra, la correlación existente según la prueba de Rho Spearman, esta prueba nos indica que el coeficiente de correlación es de 0.552 y su significancia es de 0.045, quiere decir que existe una buena correlación, ya que existe una relación significativa y directa puesto que esta es positiva. Por lo tanto, existe una relación significativa y directa, entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.

CONCLUSIONES

Se determinó la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° grado, “A” de la I.E. N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023. Los resultados obtenidos en la prueba aplicada al grupo de estudio fueron significativos ya que el coeficiente de correlación entre ambas variables es $r=0.446$, y que tiene una significancia de $p=0.009$, esto nos da a entender que existe una correlación moderada entre ambas variables, entonces según su significancia esta correlación se considera significativa. Lo importante es que la relación es significativa por lo tanto a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés de los estudiantes. De igual manera Arellano (2018) en su investigación llegó a la conclusión que existe relación directa y significativa ($r=0,585$ y $p= 0,000$) entre las estrategias lúdicas y la enseñanza del idioma inglés en sus estudiantes. Dicho resultado coincide con lo que se encontró en esta investigación dado que ambas variables guardan una relación positiva y significativa. Estos resultados se apoyan fuertemente en el enfoque comunicativo de Hymes (1971) ya que enfatiza la importancia de desarrollar habilidades comunicativas auténticas (en este caso serían las actividades lúdicas) en el aprendizaje del inglés y que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en una variedad de contextos del mundo real.

También se determinó la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes del 5° grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. La relación entre la variable y la dimensión planteada es de $r=0.323$, estos valores nos indican que la correlación entre ambos, sin embargo, es una correlación baja; y con una significancia de $0=0.050$, por lo cual el resultado se considera significativo. esto quiere decir que si la variable sube la dimensión también tiende a subir, aunque no sea en gran manera. Estos

resultados son apoyados por la teoría de la interlengua de Selinker (1972) que nos dice que los conocimientos que los aprendices poseen sobre una segunda lengua forman un sistema organizado con reglas propias, independientes tanto de la primera lengua como de la lengua meta. En este caso las estrategias lúdicas pueden ayudar en la mejora de esta dimensión, sin embargo, no es indispensable o afecta mucho en su mejora. Así también, Hernandez y Rodriguez (2020) en su investigación: “Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, con estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano” tuvo como objetivo implementar estrategias lúdicas en actividades motrices y vivenciales a través del juego para el mejoramiento de la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés en los estudiantes de grado décimo de la I.E.M Carlos Lozano y Lozano. Obtuvieron un 35% en la mejora de esta dimensión, lo cual concuerda con el hallazgo de este estudio.

Se especifico la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje del manejo del discurso, de los estudiantes del 5º grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. el coeficiente de correlación es de $r=0.426$ y su significancia es de $p=0.044$, esto nos quiere decir que existe una correlación moderada, significativa y directa puesto que esta es positiva; Por lo tanto, cuanto más se utilicen las estrategias lúdicas, mejor será el desarrollo de la organización del discurso en los estudiantes. En esta dimensión teoría del Interaccionismo Long (1996), nos enfatiza la importancia de la interacción social en el proceso de adquisición de una segunda lengua, el Interaccionismo se centra en la comunicación efectiva como objetivo principal del aprendizaje de una segunda lengua. Considera que la competencia comunicativa es fundamental y se desarrolla a través de la participación en situaciones comunicativas reales. También, Llamo (2023) en su trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en Educación titulado: “Influencia De Las Actividades Lúdicas En El Desarrollo

De La Socialización De Los Estudiantes De 5 Años De Edad De La I.E. N° 402 – Frutillopampa, Distrito De Bambamarca, Año 2019” tuvo por objetivo demostrar que las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de la socialización. Llegando al resultado de que, en su dimensión sobre el manejo del discurso, el aplicar las estrategias lúdicas mejoro en sus estudiantes de un 69% a un 85% demostrando un aumento considerable en porcentaje en esta dimensión.

Se señaló la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la pronunciación, de los estudiantes del 5º grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. El coeficiente de correlación es de $r=0.426$ y su significancia es de $p=0.044$, esto nos quiere decir que existe una correlación moderada, significativa y directa puesto que esta es positiva; Por lo tanto, para mejorar el desarrollo de la pronunciación y entonación de los estudiantes, tenemos que mejorar el uso de las estrategias lúdicas en el aula. Sobre la teoría de la interlengua de Selinker (1972) dice que los conocimientos que los aprendices poseen sobre una segunda lengua forman un sistema organizado con reglas propias, independientes tanto de la primera lengua como de la lengua meta. También, Juarez et al., (2021) en su tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación con mención en Idiomas Extranjeros especialidad inglés-Frances titulada: “Efecto de las sesiones de aprendizaje “Play, Learn and Grow Together” en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3º grado “A” de la Institución Educativa N°0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016”. Como resultado obtuvo $r=0,05$ y una significancia de $p= 0,0$. Estos resultados muestran que las actividades basadas en el trabajo en equipo y juegos de competencias contribuyeron positivamente en la producción oral del idioma inglés, en sus dimensiones de pronunciación y entonación.

Se estableció la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5º grado sección “A” de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. Siendo el coeficiente de correlación es de $r=0.552$ y su significancia es de $p=0.045$; esto nos quiere decir que existe una buena correlación. Se afirma que existe una relación significativa y directa puesto que esta es positiva. Por lo tanto, las estrategias lúdicas pueden mejorar el aprendizaje de la comunicación interactiva. Sobre esto el constructivismo de Piaget (1971) nos dice que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar nueva información con sus conocimientos previos y experiencias. Arca (2023) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial titulada: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2022” Después de la aplicación de estrategia lúdica como estrategia donde el 20% se situó en el nivel de proceso y el 80% en el nivel de logrado. Se llegó a la conclusión que las estrategias lúdicas generaron diferencia significativa, conformando una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje de la expresión oral en su dimensión comunicación interactiva.

SUGERENCIAS

Se recomienda a la Institución Educativa la aplicación de las estrategias lúdicas en esta competencia para la mejor de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cualquier institución educativa en cualquier modalidad.

Se sugiere a los docentes el uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la competencia se comunica “se comunica oralmente en inglés”, no solo en esa competencia si no, con todas las competencias para aumentar el dominio y aprendizaje del idioma en los estudiantes de cualquier institución. Por lo mismo no solo se podría aplicar al aprendizaje y enseñanza de esta área si no también con las demás áreas que se enseña en la EBR.

Se sugiere a los docentes replicar la investigación en las diferentes áreas para comprobar su efectividad en estas otras áreas y con diferentes competencias.

Se recomienda a la Institución participación de los estudiantes en la aplicación de las estrategias lúdicas, los mismos estudiantes podrían aportar en la creación de nuevos juegos o utilización de juegos tradicionales pero contextualizados que les ayuden al aprendizaje y colaboración entre ellos.

Se recomienda a la Institución y a la UGEL capacitación a los docentes para que puedan usar esta estrategia sin que se vuelva algo tedioso y difícil para ellos.

REFERENCIAS

Aguilar Castrillón, Carlos Fernando, Ojeda Rivera, Andrés Felipe, Aguilar Paz, Carol Julieth, Vidal Caicedo, María Isabel, Camacho Ojeda, Marta Cecilia, & Chanchí Golondrino, Gabriel Elias. (2020). *Construcción de un juego serio como apoyo al aprendizaje de la física cinemática*. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 19(37), 159-177. Epub September 04, 2021. <https://doi.org/10.22395/rium.v19n37a8>

Aguilar, R. C. (2019). *Investigación Educativa: Arquitectura del Proyecto de Investigación y del Informe de Tesis* (Primera). Escuela de posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca. Cajamarca-Perú

Alcaraz-Mármol, Gema. (2021). *Aprendizaje De Vocabulario En Segunda Lengua En Educación Primaria: Poniendo A Prueba El Modelo Technique Feature Analysis*. *Rla. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 59(2), 43-62. <https://dx.doi.org/10.29393/rla59-10avga10010>

Amadeo, A. S. R. (2023, 3 mayo). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años*, *I.E.I No006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2021*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33417>

Arellano Aguirre, E. R. (2018). *Las estrategias lúdicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Brígida Silva de Ochoa, Chorrillos*.

Arca Astudillo, A. (2023, 3 mayo). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años*, *I.E.I N°006 Santa Rosa de Lima, La Cruz Tumbes, 2021*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33417>

Ausubel, D.P. (1968) *Educational Psychology: A Cognitive view*. N.Y.: Holt Rinehart and Winston. *Motivación intrínseca y extrínseca: qué son y por qué las necesitas*. (n.d.). [Becas-santander.com](https://www.becas-santander.com). Recuperado el 10 de enero de 2023, de <https://www.becas-santander.com/es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca.html>

Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *Perspectivas*, 16 (1)

Cabrera, C. C. (2018). *Investigación Científica: Método y Técnicas*. Imprenta Publimas, Perú.

Carrasco Díaz, S. (2007). *Metodología de la Investigación Científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. San Marcos.

Cañizales, T. (agosto de 2008). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje de 3º grado sección B de educación básica de José Laurencio Silva*. Universidad Autónoma de Nicaragua

Catrileo, María (2010). *La lengua mapuche en el siglo XXI*. Valdivia: Ediciones Universidad Austral.

Chamoso, J.; Durán, J.; García, J. y otros. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. *Suma*, 47, 4-58.

Chávez V., S.M., Esparza del V., Ó.A. y Riosvelasco M., L. (2020). *Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y a la educación*. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 167-178

Chomsky, N. (1978). *Estructuras sintácticas*. México D. F.: Siglo XXI.

Corder, S. P. (1967). The Significance of Learners' Errors. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 5, 161-170.
<http://dx.doi.org/10.1515/iral.1967.5.1-4.161>

Diogo, M. (2022) *Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior*. *Educação e Pesquisa* v. 48, e236386. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>>. Epub 18 Mar 2022. ISSN 1678-4634. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>.

Escobar Urmeneta, C. & Bernaus, M. (2001). *El aprendizaje de lenguas en medio escolar*. En: *Nussbaum, L. y Bernaus, M. (Eds.). Didáctica de las lenguas extranjeras en la educación secundaria obligatoria*. Madrid. Síntesis: 39-77.

Ellis, R. (1995). *The Study of Second Language Acquisition*. Reino Unido: Oxford University Press.

Farias, D y Rojas, F. (2010). *Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Matemática en los Estudiantes que inician Estudios Superiores*. Artículo. *Paradigma* v.31 n.2 Maracay dic. 2010. Universidad Simón Bolívar. Caracas. Venezuela.

Galan Oscanova, P. M., & Huasanga Pacaya, W. (2017). *Programa educativo de actividades lúdicas en el mejoramiento de la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Rosa Agustina Donayre de Morey Iquitos - 2016* [Universidad de la Amazonía Peruana]. <https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/5241>

García Martínez, F. A., Sánchez Chirinos, F. J., & Govea Piña, L. (2009). *Construcción de conocimientos en el aula de inglés como lengua extranjera*. SAPIENS, 10(2), 165-180. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152009000200009&lng=es&tlng=es.

Gerngross, G., & Puchta, H. (1998). *Playway to English 1*. Cambridge: Cambridge University.

Galvis, S y William, A. (2011). *Gramática y gramáticas: entre el formalismo y el funcionalismo*. Folios, (33), 103-112. Retrieved from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702011000100008&lng=en&tlng=es.

Gianella, A. (1995). *Introducción la Epistemología y Metodología de la Ciencia*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.

Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. London: Pearson.

Hernandez Mendez, D. P., & Rodriguez Chamorro. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, con estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano*. [Tesis de pregrado]. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Hoyos Estrada, K. J., Monsalve Franco, A. P., & Velasco Diaz, Z. A. (2018). *La Dimensión Socioafectiva: Un Desafío Formativo Permanente Para La Institución Educativa*. Universidad Pontificia Bolivariana.

Huairé Inacio, E. J., Marquina Lujan, R. J., Horna Calderon, V. E., Llanos Miranda, K. N., Herrera Álvarez, Á. M., Rodríguez Sosa, J., & Villamar Romero, R. M. (2022). *Tesis Fácil: el arte de dominar el método científico*. Lima, Perú: Analéctica. Recuperado el enero de 2023

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2014) "*Capítulo I. Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*" en *Metodología de la investigación*, sexta edición, McGraw Hill Education, México, pp.2-21.

Hymes, D. H. (1971). «Acerca de la competencia comunicativa». En Llobera *et al.* (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 27-47.

Jara-Cobos, R. V. (2021). *Aprendizaje de idioma extranjero: un desafío superado en época de pandemia*. In: LOYOLA-ILLESCAS, E. ¿Qué nos dejó la pandemia? Retos y aprendizajes para la educación superior [online]. Quito: Editorial Abya-Yala, 2021, pp. 69-87.

Jiménez Catalán, R. M. (2016). *Vocabulary Profiles In English As A Foreign Language At The End Of Spanish Primary And Secondary Education*. Rla. Revista de lingüística teórica y aplicada, 54(1), 37-50. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48832016000100003>

Juan Rubio, A. & García Conesa, I. (2013) *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169-185.

Juarez De La Cruz, M. E., Torres Chumbe, M., & Tapullima Fasanando, C. (2021). *Efecto de las sesiones de aprendizaje “Play, Learn and Grow Together” en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3º grado “A” de la Institución Educativa Nº0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016*. Universidad Nacional de San Martín.

Ley N.º28044, *Ley General de Educación*. (29 de julio de 2003). <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118378-28044>

Long, M. H. (1996). The role of linguistic environment in second language acquisition. In W. Ritchie and T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413-468). San Diego: Academic Press.

Mendoza, R. M. A. (2021). *Estrategias lúdicas y rendimiento académico del inglés en estudiantes 5º secundaria I.E. San Juan – Trujillo, 2018* [Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/16818>

Ortiz Espinoza, J. M. (2019, junio 1). *Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Autónoma de México*. Unam.mx; Universidad Nacional Autónoma de México. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3557502>

Ortiz Ocaña, A. (2009). *Temas pedagógicos, didácticos y metodológicos*. Barranquilla: Editorial Antillas.

Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Heinemann.

Piaget, J. (1970). Piaget's theory. In P. H. Mussen (Ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (pp. 703-732). New York: Wiley.

Piaget, J. (1972). *Insights and illusions of Philosophy*. New York: The World Publishing Company.

Piaget, J. (1979). *Tratado de lógica y conocimiento científico. Naturaleza y métodos de la epistemología* (Vol. 1). Buenos Aires: Paidós.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Labor.

Piaget, J. (2001). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.

Resolución Suprema N.º 022-2022-MINEDU. (15 de diciembre de 2022). Normas Legales, N° 022-2022. Diario Oficial El Peruano, 15 de diciembre de 2022.

Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press. Recuperado a partir de <https://www.professorjackrichards.com/wp-content/uploads/Richards-Communicative-Language.pdf>

Rinvolucrí, M. (1984) *Grammar Games: Cognitive, Affective, and Drama Activities of EFL students*, Cambridge University Press.

Rodríguez Garcés, Carlos. (2015). Competencias comunicativas en idioma inglés: La influencia de la gestión escolar y del nivel socioeconómico en el nivel de logro educativo en L2-inglés. *Perfiles educativos*, 37(149), 74-93. Recuperado en 21 de marzo de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000300005&lng=es&tlng=es.

Rodríguez Miranda, R. D., (2021). *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina*. Universidad Nacional de Costa Rica

Rodríguez-Miranda, Reichel, Palomo-Cordero, Luis, Padilla-Mora, Michael, Corrales-Vargas, Andrea, & Van Wendel de Joode, Berna. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209-228. <https://dx.doi.org/10.15359/rca.56/1.10>

Ruiz Mella, M., Ulloa Sepúlveda, O., & Chihuaicura Chihuaicura, A.. (2019). *Acento Y Entonación En Enunciados Declarativos Del Español De Chile Y Mapudungun: Primer Acercamiento A La Prosodia De Ambas Lenguas En Contacto*. *Alpha (Osorno)*, (49), 299-314. <https://dx.doi.org/10.32735/s0718-2201201900049754>

Scrivener, J. (2005). *Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers*. Oxford: Macmillan.

Soncco Salinas, Romualdo Bryan. (2022). Aprendizaje móvil y las competencias del idioma inglés en la educación superior. *Comuni@cción*, 13(2), 138-148. <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.571>

Soriano Escalante, N. B. (2017). *Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del v ciclo de educación primaria de la institución educativa n° 82255, caserío de Lalaquish Bajo, San Pablo Cajamarca, 2014* [Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/3483>

Thornbury, S. (1999). *How to Teach Grammar*. Pearson Education Ltd.

Tintaya Condori¹, Porfidio. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Investigacion Psicologica*, (16), 75-86. Recuperado en 21 de marzo de 2024, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005&lng=es&tlng=es.

Torres García, A. (2019). *Las canciones en inglés como estrategia lúdico didáctica para fomentar el interés hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera En los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnica Nicolás Ramírez del municipio de Ortega Tolima*. Repositorio Institucional de la Universidad del Tolima – RIUT. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/2a4904f5-0b6f-4eb1-8adc-b950111cc3fe>

Torres Miranda, Teresa, & Asqui Luna, Jessica Elizabeth. (2023). Estudio de los métodos en la enseñanza del inglés en la educación superior: contexto ecuatoriano. *Referencia Pedagógica*, 11(1), 90-102. Epub 30 de junio de 2023. Recuperado en 20 de marzo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422023000100090&lng=es&tlng=es.

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

Torres, M., Tapullima, C. (2021). Efecto de las sesiones de aprendizaje “*Play, Learn and Grow Together*” en la producción oral del idioma inglés, *Componentes: Pronunciación y Gramática en los estudiantes del 3º grado “A” de la Institución Educativa N°0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016* [Universidad Nacional de San Martín. Fondo Editorial]. <http://hdl.handle.net/11458/4131>

Torres-Chumbe, M. & Tapullima-Fasanando, C. (2021). *Efecto de las sesiones de aprendizaje “Play, Learn and Grow Together” en la producción oral del idioma inglés, Componentes: Pronunciación y Gramática*

en los estudiantes del 3º grado "A" de la Institución Educativa N°0004 Túpac Amaru - Tarapoto, 2016. Tesis para optar el grado de Licenciado en Educación con mención en Idiomas Extranjeros, Especialidad Inglés – Francés. Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Tarapoto, Perú

Ur, P. (1996) *A course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press, Cambridge

Vigil García, Pedro Alejandro, Acosta Padrón, Rodolfo, & Andarcio Betancourt, Ernesto Emilio. (2020). *La enseñanza interactiva del inglés: La cola de los escritores de América*. *Mendive. Revista de Educación*, 18(3), 661-676. Epub 02 de septiembre de 2020. Recuperado en 21 de marzo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962020000300661&lng=es&tlng=es.

Vygotsky, L.S. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Vygotsky, L., & Luria, A. (1975). *Tool and symbol in child development*. Semantic scholar.org
Recuperado a partir de https://pdfs.semanticscholar.org/3d0c/b33fc593db641b9d1f33b74db370b3d87b95.pdf?_ga=2.6305719.429251884.15946552021197170583.1580239227&_gac=1.15918850.1594070315.EAIaIQobChMIpMDSpLu56gIVhvjtCh0o6AoDEAEYASAAEgJxTfD_BwE

Vygotsky, L.S. (1991). El significado histórico de la crisis de la psicología. En *Obras Escogidas*, Tomo I. Madrid: Visor.

Vygotsky, L.S. (1993). Pensamiento y lenguaje. En Vygotsky, L.S. *Obras Escogidas*, Tomo II. Madrid: Visor

Vygotsky, L.S. (1995). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Madrid: Visor.

Vygotsky, L.S. (1999). *Tool and sign in the development of the child*. The Collected works of L.S. Vygotsky, Vol 6. Scientific Legacy. Kluwer Academic/ Plenum Publishers.

Willis, J. (1996) *A Flexible Framework for Task-Based Learning*. Longman, London.

APÉNDICES/ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿Existe relación ente el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca-Perú, año 2023?	OBJETIVO GENERAL Determinar si existe relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023	Existe relación entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés, de los alumnos del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca-Perú, año 2023.	Variable 1: Estrategias Lúdicas	Socio Afectiva: Esta dimensión desarrolla a los niños como personas (emociones, motivaciones, intereses, necesidades personales) y les ayuda a desenvolverse como seres sociales.	-Colaboran en grupo en forma afectiva -Muestran empatía hacia sus compañeros -Se relaciona mostrando inclusión y respeto	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enfoque de la investigación: Cuantitativo 2. Tipo de investigación: Investigación Básica 3. Método: Investigación Hipotético-Deductivo. 4. Diseño de la Investigación: Correlacional 5. Población: Los 99 estudiantes de 5 de primaria. 6. Muestra: Los 33 estudiantes del 5° grado sección “A” de la I.E. 7. Técnicas: Encuesta Observación 8. Instrumentos: Cuestionario Rúbrica
				Cognitiva: Esta dimensión integra la capacidad de relacionarse, analizar, actuar, crear y transformar la realidad del niño, permitiendo así la construcción del conocimiento y la producción de nuevos saberes.	-Resuelve problemas utilizando el pensamiento estratégico -Presta atención y se concentra en el momento de interactuar -Memoria y flexibilidad cognitiva		
				Comunicativa: Esta dimensión tiene el propósito de que los niños expresen conocimientos e ideas sobre eventos de la vida real. Construir y crear vínculos emocionales y expresar sentimientos.	-Se expresa verbal y no verbalmente al interactuar -Pone en práctica la escucha activa -Negocia y persuade al oyente		
PROBLEMAS ESPECÍFICOS -¿Qué relación existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes	OBJETIVOS ESPECIFICOS - Determinar la relación que existe entre el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la gramática y el vocabulario, de los estudiantes del 5° grado “A”	HIPOTESIS ESPECIFICAS - Existe una alta relación entre el uso de estrategias lúdicas, y el desarrollo de la gramática y el	Variable 2: Competencia “se comunica oralmente en inglés”	Gramática y el vocabulario: La gramática comprende el conjunto de reglas del idioma que regulan su uso. Además, contiene la composición y	-Muestra precisión gramatical al momento de dialogar	Técnica: Observación Instrumento:	

<p>del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023? -¿Qué relación existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje del manejo del discurso, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023? -¿Qué relación existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la pronunciación, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023? -¿Qué relación existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023?</p>	<p>de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. -Especificar la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje del manejo del discurso, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. - Señalar la relación que existe entre las estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la pronunciación, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. - Establecer la relación que existe entre, el uso de estrategias lúdicas, y el aprendizaje de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.</p>	<p>vocabulario, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. - A mayor uso de estrategias lúdicas, mayor relación con el desarrollo de la organización del discurso, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023. - Existe una alta relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la pronunciación, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023 - Existe una relación significativa, entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la comunicación interactiva, de los estudiantes del 5° grado “A” de la I. E “Nuestra Señora de la Merced”, Cajamarca- Perú, año 2023.</p>		<p>la organización sintáctica de las oraciones. El vocabulario es el conjunto de palabras que existen en un idioma.</p>	<p>-Corrige sus errores al momento de interactuar -Usa vocabulario de acuerdo a su contexto -Posee gran variedad de vocabulario</p>	<p>Rúbrica</p>	
<p>Manejo del discurso: Esta dimensión refiere a la habilidad de organizar ideas de manera coherente en un texto oral.</p>	<p>-Expresa sus ideas con claridad y coherencia -Muestra fluidez al expresarse</p>						
<p>Pronunciación y entonación: La pronunciación es la manera concreta en que una palabra se produce fonéticamente por el hablante. De esta dimensión depende la comprensión del mensaje. La entonación es la modulación de la voz, esta puede ser ascendente o descendente.</p>	<p>-Demuestra una correcta pronunciación al comunicarse</p>						
<p>Comunicación interactiva: En esta dimensión existe una interacción entre el emisor y el receptor. Esta interacción es directa y el receptor tiene la oportunidad de ajustar el flujo de información a su gusto.</p>	<p>-Participa activamente en la realización de las actividades -Respeto las ideas de sus compañeros y se expresa empáticamente</p>						

Instrumento Rúbrica

RÚBRICA PARA CALIFICAR LAS HABILIDADES ORALES DE LOS ESTUDIANTES

	En inicio	En Proceso	Logrado	Destacado
	2	3	4	5
Gramática y vocabulario	No utiliza vocabulario en inglés, solo utiliza su lengua materna. El mensaje es difícil de entender. No hace uso de estructuras gramaticales correctamente.	Utiliza muy pocas palabras en inglés para expresarse, utiliza mucho su lengua materna. El mensaje es poco entendible. Hace uso de estructuras gramaticales con dificultad.	Utiliza muchas palabras en inglés para expresarse. Utiliza poco su lengua materna. El mensaje es aceptable. Hace uso de algunas estructuras gramaticales. Se auto corrige en el proceso.	Se comunica enteramente en inglés. El mensaje es comprensible. Hace uso de diferentes estructuras gramaticales. Se entiende todo el mensaje.
Manejo del discurso	No tiene conocimiento del tema, no sabe cuándo intervenir, no tiene argumentos sólidos.	No tiene conocimiento del tema por completo, no sabe cuándo intervenir, tiene algunos argumentos sólidos.	Tiene un poco de conocimiento sobre el tema, interviene inoportunamente, tiene algunos argumentos sólidos.	Tiene un buen conocimiento sobre el tema, sabe cuándo intervenir, tiene argumentos sólidos.
Pronunciación y entonación	Presenta una constante interferencia en la pronunciación y prefiere usar la lengua materna.	Presenta dificultad y el mensaje es poco comprensible.	Presenta cierta dificultad en la pronunciación, pero el mensaje es comprensible.	Pronuncia y entona de manera correcta.
Comunicación Interactiva	No puede mantener una comunicación interactiva, no hay intercomunicación entre los estudiantes, no utiliza lenguaje corporal	A veces mantiene comunicación interactiva, hay muy poca intercomunicación, utiliza mínimo lenguaje corporal.	Mantiene poca comunicación interactiva, poca intercomunicación, utiliza lenguaje corporal con cierta dificultad.	Mantiene una buena comunicación interactiva, tiene una buena intercomunicación, utiliza lenguaje corporal.

Instrumento Cuestionario

CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION “NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED”

El presente es un estudio acerca de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés” por parte de la especialidad de inglés de la UNC. A continuación, se le presentará una serie de afirmaciones con las cuales algunas estudiantes se identifican más que otras. Después de cada afirmación se mostrarán 6 alternativas.

Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
6	5	4	3	2	1

Estimados estudiantes, indique marcando con una “X” la alternativa que más se acerque a su frecuencia de comportamiento. Los resultados obtenidos serán utilizados con fines educativos. Muchas gracias.

N	DIMENSIÓN/CRITERIO	VALORES					
		6	5	4	3	2	1
1. SOCIO AFECTIVA		6	5	4	3	2	1
1.1	Considero que, los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme con mis compañeros en este idioma.						
1.2	Me siento frustrado cuando pierdo un juego en la clase de Inglés porque no lo entendí, y mis compañeros se burlan de mí.						
1.3	Los juegos en la clase de Inglés, me ayudan a relacionarme mejor con mis compañeros.						
1.4	Siento una buena relación de amistad, después de haber jugado en la clase de Inglés.						
1.5	Me siento aceptado cuando entiendo la clase de Inglés y lo aprendido lo aplico en los juegos que hace la maestra.						
2. COGNITIVA		6	5	4	3	2	1
2.1	Los juegos me ayudan a recordar las palabras en inglés.						
2.2	Aprendo, mejor las reglas gramaticales del inglés, cuando juego.						
2.3	Creo que aprendo más a hablar en inglés si mi maestra me enseña a través de juegos.						

2.4	Los juegos me ayudan a aprender a expresarme con mis compañeros en inglés.						
2.5	A través de los juegos en clase de inglés, se comunicarme desde un saludo hasta una despedida.						
3. COMUNICATIVA		6	5	4	3	2	1
3.1	Me gusta hablar en inglés con mis compañeros.						
3.2	Se me hace fácil comunicarme en inglés cuando estoy jugando.						
3.3	Me preocupa que pronuncie mal las palabras en inglés, cuando estoy jugando.						
3.4	Mis compañeros a veces no me entienden cuando hablo inglés mientras jugamos.						
3.5	Es más fácil comunicarme en inglés, cuando estoy jugando.						
3.6	Mis compañeros siempre saben qué responderme cuando jugamos y nos comunicamos en inglés.						
3.7	Mediante el juego puedo entender a mis compañeros y me expreso en inglés, con confianza.						

Autorización de la Institución Educativa

SOLICITA PERMISO PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL ÁULA DEL QUINTO GRADO "B" DE LA I.E. N° 82003.

Profesora: Delsi Rengifo Calderón.

SUBDIRECTORA DE LA I.E. N° 82003.

Yo, Linda Giovanni Medina Miranda, identificada con DNI 70181758 y domiciliada en el Jr. Romero N° 461 del Departamento, provincia y distrito de Cajamarca, con correo electrónico lindagmm99@gmail.com, celular N° 930972065, a Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que, habiendo concluido mis estudios universitarios y siendo un requisito indispensable el tener que realizar una tesis para obtener un título profesional es que acudo a usted señora subdirectora para poder solicitar su apoyo en la realización de este trabajo en tan prestigiosa I.E. que usted dirige, en el aula del 5° grado "B", en el área de inglés.

Por lo tanto:

Ruego a usted señora subdirectora acceder a mi petición por ser de justicia.

De usted.

Cordialmente.

Cajamarca, 06 de marzo del 2023



Linda Giovanni Medina Miranda.
DNI 70181758

Certificados de Validación de Expertos

VALIDACIÓN DE LA RÚBRICA SOBRE LA COMPETENCIA "SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS"

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo Liliana Guzmán Terones, identificado con DNI 2670446, con grado académico de: Maestro en Gestión de la Educación

Universidad: Privada Antonio Guillermo Urrelo

Hago constar que he leído y revisado los y revisado los diecisiete (5) ítems correspondientes a la Tesis de grado: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en (04) dimensiones de la Competencia "Se Comunica Oralmente En inglés": Gramática y Vocabulario (5 ítems); Manejo del discurso (2 ítems); Pronunciación y entonación (5 ítems); Comunicación Interactiva (2 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems validos	% de ítems válidos
5		

Lugar y fecha: Cajamarca, 20 de Agosto de 2023

Nombres y Apellidos del Evaluador:

Liliana Guzmán Terones


FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA RÚBRICA SOBRE EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y Nombres de Evaluador: Guzmán Terrones Lilibiana

Título: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Variables:

V2: Competencia "Se comunica oralmente en Inglés"

Autora: Linda Giovanni Medina Miranda

Fecha: Cajamarca, 20 de Agosto de 2023

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	


 FIRMA DEL EVALUADOR
 DNI: 26 710446

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE EL USP DE ESTRATEGIAS LUDICAS

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo Liliana Guzmán Terrones identificado con DNI 26710146, con grado académico de: Maestro en gestión de la educación
Universidad: Universidad Privada Antonio Guillermo Urelo

Hago constar que he leído y revisado los y revisado los diecisiete (5) ítems correspondientes a la Tesis de grado: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en (04) dimensiones de la Competencia "Se Comunica Oralmente En inglés": Gramática y Vocabulario (5 ítems); Manejo del discurso (2 ítems); Pronunciación y entonación (5 ítems); Comunicación Interactiva (2 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems validos	% de ítems válidos
17		

Lugar y fecha: Cajamarca, 20 de Agosto de 2023

Nombres y Apellidos del Evaluador:

Liliana Guzmán Terrones


FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS
(JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres de Evaluador: Guzmán Tenones Liana

Título: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5º grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Variables: VI: Estrategias lúdicas

Autora: Linda Giovanni Medina Miranda

Fecha: Cajamarca, 20 de Agosto de 2023

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
17	✓		✓		✓		✓	

Liana Guzmán Tenones
FIRMA DEL EVALUADOR
DNI: 26710446

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE EL USP DE ESTRATEGIAS LUDICAS

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo María Paola Espino Pérez, identificado con DNI 42451070, con grado académico de: Doctor en Ciencias Mención Educación
Universidad: Nacional de Cajamarca

Hago constar que he leído y revisado los y revisado los diecisiete (5) ítems correspondientes a la Tesis de grado: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5º grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en (04) dimensiones de la Competencia "Se Comunica Oralmente En inglés": Gramática y Vocabulario (5 ítems); Manejo del discurso (2 ítems); Pronunciación y entonación (5 ítems); Comunicación Interactiva (2 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5º grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
Nº de ítems	Nº de ítems válidos	% de ítems válidos
17	17	100 %.

Lugar y fecha: Cajamarca, 25 de Agosto de 2023

Nombres y Apellidos del Evaluador:

María Paola Espino Pérez


FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS
(JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres de Evaluador: Espero Pérez María Paola

Título: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

VARIABLES: V1: Estrategias lúdicas

Autora: Linda Giovanni Medina Miranda

Fecha: Cajamarca, 25 de Agosto de 2023

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (proptedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1								
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
17	✓		✓		✓		✓	



 FIRMA DEL EVALUADOR
 DNI: 42451070.....

**VALIDACIÓN DE LA RÚBRICA SOBRE LA COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS”
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo María Paola Espino Pérez, identificado con DNI 42451070, con grado académico de: Doctor en Ciencias Mención Educación
Universidad: Nacional de Cajamarca

Hago constar que he leído y revisado los y revisado los diecisiete (5) ítems correspondientes a la Tesis de grado: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5º grado sección “B” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en (04) dimensiones de la Competencia “Se Comunica Oralmente En inglés”: Gramática y Vocabulario (5 ítems); Manejo del discurso (2 ítems); Pronunciación y entonación (5 ítems); Comunicación Interactiva (2 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en inglés”, de los alumnos del 5º grado sección “B” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced” Cajamarca- Perú, Año 2023.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
Nº de ítems	Nº de ítems validos	% de ítems válidos
5	5	100 %

Lugar y fecha: Cajamarca, 25 de Agosto de 2023

Nombres y Apellidos del Evaluador:

María Paola Espino Pérez


FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA RÚBRICA SOBRE EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y Nombres de Evaluador: Epino Pérez María Paola

Título: El uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en inglés", de los alumnos del 5° grado sección "B" de la Institución Educativa N°82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca- Perú, Año 2023.

Variables:

V2: Competencia "Se comunica oralmente en Inglés"

Autora: Linda Giovanni Medina Miranda

Fecha: Cajamarca, 25 de Agosto de 2023

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	



 FIRMA DEL EVALUADOR

DNI: 42451070.....

Evidencias

Imagen 1



Midiendo una dimensión de la rúbrica de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

Imagen 2



Midiendo una dimensión de la rúbrica de los alumnos del 5° grado, sección “A” de la Institución Educativa N°82003 “Nuestra Señora de la Merced”

1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Linda Giovanni Medina Miranda

DNI/Otros N°: 70181758

Correo electrónico: lindgmm99@gmail.com

Teléfono: 930 972 065

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: El uso de Estrategias lúdicas y el desarrollo de la Competencia se comunica oralmente en Inglés, de los alumnos del 5 grado "A" de la Institución Educativa N° 82003 "Nuestra Señora de la Merced" Cajamarca - Perú, Año 2023.

Asesor: Dra. Isabel del Rocío Pantoja Alcántara

Jurados: Dra. Leticia Noemi Zavaleta Gonzales
Dra. Maria Paola Espino Pérez
Mg. Liliana Guzmán Terrones

Fecha de publicación: 22 / 03 / 24

Escuela profesional/Unidad:

Escuela Académico Profesional de Educación

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

10 / 06 / 24

Fecha