



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**SEGUNDA ESPECIALIDAD EN  
DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**LOS JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DE  
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN EDUCANDOS DEL  
SEGUNDO AÑO DE LA I.E.S. SANIRIATO, DEL DISTRITO DE  
ECHARATE, PROVINCIA LA CONVENCION - CUSCO, 2019**

**PRESENTADO POR**

**FREDY CELSO HUAYTA MENDOZA**

**ASESOR**

**MG. ERIKA BLANCA MEDINA PINTO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN  
DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

**MOQUEGUA – PERÚ**

**2022**

## Índice de Contenido

CAPÍTULO I.....	9
INTRODUCCIÓN .....	9
1.1 Antecedentes.....	9
1.2 Descripción de la realidad problemática .....	17
1.2.1 Problema general .....	17
1.2.2 Problemas derivados .....	17
1.3 Objetivos .....	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos derivados .....	18
1.4 Justificación.....	18
CAPÍTULO II .....	21
DESARROLLO TEMÁTICO.....	21
2.1 Marco teórico.....	21
2.1.1 Juegos educativos como estrategia de enseñanza .....	21
2.1.2 Juegos populares como estrategia de enseñanza .....	22
2.1.3 Juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza .....	25
2.1.4 Juegos de puzzle como estrategia de enseñanza .....	27
2.1.5 Juegos educativos como estrategia de aprendizaje.....	27
2.1.6 Tipos de aprendizaje.....	31
2.1.7 Definición de términos básicos .....	38
2.2 Casuística de investigación .....	40
2.3 Presentación y discusión de resultados.....	43
2.3.1 Presentación de resultados.....	43
2.3.2 Discusión de resultados.....	48

CAPÍTULO III .....	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
3.1 Conclusiones.....	50
3.2 Recomendaciones.....	51
Bibliografía .....	53
ANEXOS .....	58

### Índice de tablas.

<b>Tabla 1</b> <i>Juegos lingüísticos</i> .....	43
<b>Tabla 2</b> <i>Juegos populares</i> .....	44
<b>Tabla 3</b> <i>Juegos con puzzle</i> .....	46

### Índice de figuras.

<b>Figura 1.</b> Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado .....	43
<b>Figura 2.</b> Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado .....	45
<b>Figura 3.</b> Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado .....	47

## RESUMEN

El presente estudio, fue a partir de tener como propósito de tener un cabal conocimiento y también de dilucidar la siguiente interrogante ¿Cómo influye el juego educativo en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019?, invitando a plantear el siguiente objetivo de determinar la influencia del juego educativo en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de dicha institución; para dicho propósito se ha trabajado con educandos del nivel secundario (segundo grados respectivamente) a los cuales se aplicó técnicas e instrumentos (pruebas pre y pos test) teniendo una población de 132 estudiantes arribando a una muestra de 41 estudiantes, llegándose a los siguientes resultados. Que, los educandos logran aprender mejor y al mismo tiempo toman mayor interés con estas estrategias como los juegos lingüísticos, populares, y puzzle, haciendo hincapié que el personal docente debe aplicar con mucho mayor interés y dedicación estas estrategias, por motivos de haber demostrado que se alcanzó resultados positivos en el estudio. Concluyéndose que, juegos lingüísticos, populares y de puzzle, y que dichos juegos si influye en la enseñanza del idioma inglés.

**Palabras clave:** Juego educativo, juego lingüístico, juego popular, juego puzzle, enseñanza, educando, docente.

## ABSTRACT

The present study was based on having as a purpose to have a thorough knowledge and also to elucidate the following question: How does the educational game influence the teaching of the English language in students of the second year of the I.E.S. Saniriato, from the district of Echarate, province of La Convencion - Cusco, 2019 ?, inviting to propose the following objective of determining the influence of the educational game in the teaching of the English language in students of the second year of said institution; For this purpose, we have worked with students at the secondary level (second grade respectively) to whom techniques and instruments (pre and post test tests) were applied, having a population of 132 students arriving at a sample of 41 students, reaching the following results . That, students manage to learn better and at the same time take greater interest with these strategies such as popular language games, and puzzles, emphasizing that the teaching staff must apply these strategies with much greater interest and dedication, for reasons of having shown that positive results were achieved in the study. Concluding that, linguistic, popular and puzzle games, and that said games do influence the teaching of the English language.

**Keywords:** Educational game, linguistic game, popular game, puzzle game, teaching, educating, teacher.

# **CAPÍTULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Antecedentes**

La educación tiene muchos defectos, en referencia al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria manifiestan dificultades en el aprendizaje de este idioma, tomando como referencia los resultados de las pruebas internacionales nuestro país ocupa uno de los últimos lugares.

Varios autores señalan que para el adecuado entendimiento de los textos lingüísticos estos tienen que estar adaptados al contexto del ambiente en donde se realizara su lectura.

Gracias al avance tecnológico, que cada día sigue avanzando y a la creación de paquetes informáticos dirigidos a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, ha conseguido crear ambientes más atractivos, interactivos y dinámicos para el aprendizaje del idioma inglés (Díaz Larenas, 2015)

En estos últimos años, se ha visto que, la utilización de la tecnología además de motivar al estudiante, resulta ser una forma de apoyar a aquellos

estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje de un segundo idioma. Por lo cual la tecnología se ha convertido en un instrumento muy importante en la enseñanza actual. Por ejemplo: el empleo de materiales de audio para el reconocimiento de la fonología de un segundo idioma, lo que permite desarrollar la habilidad de comprender y reconocer el idioma inglés. (Rodrigues-Bonces, 2017) en su investigación, explica el diseño de un método de aprendizaje el cual integra el arte dramático y la música como formas de aprendizaje del idioma inglés. Este programa busca incentivar el aprendizaje desde distintas disciplinas, lo cual conseguirá mejorar el nivel de aprendizaje de la segunda lengua, dicho método se aplicó a un grupo de niños integrantes de un programa de extensión.

Esta investigación mostrara los diferentes beneficios que se conseguirán al aplicar una estructura curricular (que innovara el curso de inglés en niños), usando los medios de enseñanza como el arte dramático y la música, consiguiendo así el aumento de interés en el aprendizaje de la lengua extranjera.

Actualmente en América latina, el inglés tiene una gran importancia en la curricular educativa, así como en las universidades para los pre grados, maestrías, doctorados y para los centros educativos que tienen un convenio con el bachillerato internacional (IB) ya que es un requisito dominar el idioma inglés, el hecho de ser bilingüe es una de las mayores aspiraciones en la sociedad, por otra rama los avances en la ciencia, como el uso de las TIC han hecho posible acceder a una serie de herramientas que impulsan y refuerzan

la enseñanza de varios idiomas extranjeros entre ellos el inglés.

El ministro de educación del Perú, manifiesta en su curricular la enseñanza del idioma extranjero inglés a partir del nivel secundario en la educación básica regular, esto es adecuado para señalar los problemas que trae como consecuencia de su implementación ya que estos sílabos no responden favorablemente a las necesidades del mundo globalizado y a las tendencias sociales, puesto que el inglés es un requerimiento que se pone en uso cuando se viaja a un país extranjero, para rebajar, entre otros (Rodrigues-Bonces, 2017). Uno de los ejemplos más cercanos sería Colombia, algunas universidades aplican métodos alternativos como el uso de juegos y música para la enseñanza del idioma, y en los infantes de 7 a 11 años utiliza los métodos como la música y el drama basado en lenguaje para niños.

En el ámbito del Perú las programaciones anuales, unidades de aprendizaje y sesiones, no han sido elaboradas con diagnósticos previos de los estudiantes, ya que es una lengua que en la mayoría de la población no es aprendida en la niñez, lo cual provoca dificultad en el aprendizaje en el nivel secundaria y en una diversidad de realidades en nuestro país.

Por otra parte el MINEDU, generaliza el material de aprendizaje y cuadernos de trabajo en todo el país, provocando así uno de los muchos problemas en el aprendizaje, ya que nuestro país tiene una gran variedad de realidades en cada zona geográfica del país: Un caso notable es en el Departamento de Puno, el cual tiene 2 lenguas maternas que son el Quechua y el Aimara, en la zona rural,



convirtiéndolo en un reto aprender inglés y castellano en el transcurso en el nivel educativo, no se tiene que dar de lado de este idioma, al contrario, se debe buscar maneras de lograr su aprendizaje usando las herramientas tecnológicas de información y comunicación, innovación y estrategias clásicas como el empleo de juegos lingüísticos para su aprendizaje.

(Cisterna-Zenteno, 2016) ha investigado el grado de motivación que tienen los estudiantes para el aprendizaje del idioma Inglés, esta investigación fue realizada en los estudiantes de un centro educativo público de Brasil. El grado de motivación de los estudiantes fue analizada mediante su comportamiento y actitud relacionadas a sus clases y su grado de participación en ellas. La recolección de datos se llevó a cabo mediante cuestionarios, lo cual permitió evaluar el nivel de motivación en el inicio y el final de cada clase, durante todo el semestre evaluado. Las opiniones de los estudiantes fueron examinadas de manera individual y a nivel grupal. Los resultados que se obtuvieron muestran que el estudiante al momento de ingresar a la clase de inglés, se encuentra motivado, sin embargo, las experiencias que se viven dentro del aula en la clase de inglés son determinantes en la motivación del estudiante cuando sale de ella. La investigación ha mostrado que la motivación es un componente experiencial dinámico, que es influenciada por factores internos y externos a los estudiantes y en el salón de clases, manteniendo una profunda relación con el contexto del aprendizaje del idioma.

(Tagle, y otros, 2017) hizo un estudio que tuvo como objetivo identificar las

creencias sobre la enseñanza y el aprendizaje que poseían futuros docentes de inglés de dos centros universitarios chilenos. En el estudio participaron 180 estudiantes de primer, tercer y quinto año. Analizado desde el enfoque cuantitativo se utilizó un diseño descriptivo – comparativo. Los datos fueron recogidos a través de un inventario de creencias sobre la enseñanza y aprendizaje (Tagle, y otros, 2017). El análisis de resultados fue mediante un análisis de varianza y pruebas post hoc. EN los resultados que se obtuvo se puede observar la existencia de diferencias notables entre los estudiantes primero, tercero y quinto año, en ocho de las doce dimensiones evaluadas en el área de la enseñanza. Esto permitió un significativo cambio en las creencias entre los estudiantes de pedagogía, con lo relacionado a su formación profesional.

Dentro del marco de la enseñanza del idioma inglés se ha notado la falta docentes que incorporen en sus enseñanzas los 4 aspectos fundamentales (leer, escuchar escribir, hablar) los docentes en la actualidad tienen la perspectiva de transmitir información más que sea parte de los hábitos de los estudiantes para el aprendizaje de inglés (Calizaya, 2017). Estas prácticas siguen siendo influenciadas por las creencias que tienen estos profesionales, que se destacarían por mantener una visión tradicional sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Considerando a estos como una de las principales dificultades en la formación de docentes, lo cual se ha convertido en un hecho fundamental dentro de su formación académica en la que se encuentren preparados para convertir

a la tecnología en una herramienta útil que promueva un camino exitoso hacia el aprendizaje de un segundo idioma.

(Gonzales, Kaplan & Reyes, 2010) publicaron una investigación, que se basa en una secuencia didáctica (SC), dicha investigación se ha realizado en el transcurso de los años 2011 – 2012, en el área de Enseñanza de la lengua extranjera (Inglés), habiéndose aplicado a un grupo de 6º nivel de educación Primaria en la escuela pública Jaume I “El Conqueridor” de Catarroja, Valencia (España). El Objetivo principal de su estudio ha sido conseguir familiarizar a los estudiantes con la redacción de textos expositivos. En su investigación utilizó distintas estrategias pedagógicas (las cuales fueron: la familiaridad con las ideas que se les presentó, redundancia de vocabulario y la utilización de fichas de control para agrandar el nivel de autonomía del alumnado), estas se han puesto en práctica para que en los talleres desarrollados puedan desenvolverse como un proceso cohesionado, unitario, y coherente. El diseño final de esta SD ha logrado un equilibrio entre el énfasis gramatical y el netamente ideacional y, como consecuencia de esto, la mayor parte del alumnado mejoró su familiaridad y el empleo de las características principales del texto expositivo manteniendo el interés durante todo el proceso de aprendizaje.

(Pazán, 2017) en su investigación ha sistematizado la forma de introducir la tecnología en la materia de producción y edición de videos para incentivar el aprendizaje de un segundo idioma. El uso de las estrategias didácticas fue parte del curso de Experiencia Docente en Inglés, curso en el cual los

estudiantes de nivel avanzado del bachillerato en la enseñanza de este idioma de la Universidad de Costa Rica, Sede del Pacífico han asistido a diferentes aulas de nivel secundario para poner en práctica los conocimientos que han adquirido en el transcurso de su formación profesional como futuros profesores. Los resultados que se obtuvieron mostraron que, si el docente organiza de manera adecuada sus herramientas tecnológicas para la enseñanza, estas se pueden convertir en herramientas muy útiles y valiosas porque tienen la capacidad de captar la atención de los estudiantes mediante audios y archivos de video permitiendo la mejora del proceso de enseñanza y el aprendizaje.

(Rodríguez Bonces, 2017) hizo una investigación la cual su enfoque fue “La mirada de los niños y las niñas sobre la enseñanza y el aprendizaje de inglés”, estudio que permitió escenificar representaciones sociales que ellos tienen sobre estas temáticas de enseñanza. Al principio se hizo la explicación de las razones que motivaron al desarrollo de la investigación, enumerando y describiendo los instrumentos que se utilizaran para la recolección de datos (dibujos y juegos Dramáticos) para luego procesarlos. Seguidamente, se observaron los niveles de aprendizaje según los planteamientos metodológicos de la investigación acerca de la representación social. En esta investigación se concluyó que, para los niños y niñas se deben diseñar nuevas herramientas de aprendizaje de acuerdo a las características de su entorno social.

Según (Silva, 2018) , En la actualidad las TIC ha tomado una gran

importancia en nuestras vidas y la educación no será una excepción, es comúnmente encontrar sugerencias de enseñanza usando el entorno virtual. De este modo se desarrollan cursos de formación completamente virtuales (e-learning, de modalidad mixta), (b-learning, educación mediante dispositivos móviles) y (m-learning, y, u-learning respectivamente por sus siglas en inglés). Para un aprendizaje efectivo y uso correcto de las herramientas tecnológicas, los docentes deben analizar el entorno social de sus alumnos y de acuerdo a ello elaborar una diversidad de recursos que ayuden el logro de los objetivos formativos.

El empleo de juegos como método de aprendizaje del idioma extranjero. Trae como consecuencia una serie de cambios de gran impacto en la educación, resultados que evidencian el logro de los objetivos, participación de los estudiantes, aumento de interés, etc. El empleo de los juegos en la enseñanza, es de gran importancia en los alumnos de nivel secundario en la actualidad.

El uso de un solo método de enseñanza no quiere decir que todos los alumnos estén asimilando lo que se enseña, lo que se quiere decir es, que existen diversos tipos de alumnos que aprenden mejor con un método diferente pudiendo así lograr el aprendizaje de todos aprovechando las cualidades y habilidades de todos los estudiantes, como consecuencia de esto cada alumno da a conocer su estilo de aprendizaje.

Al conocer el estilo de aprendizaje, el docente tiene más facilidad para elaborar y desarrollar sus sesiones de aprendizaje y unidades de las mismas.

## **1.2 Descripción de la realidad problemática**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo influye el juego educativo en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019?

### **1.2.2 Problemas derivados**

- a) ¿De qué manera influye los juegos lingüísticos en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019?
- b) ¿De qué manera influye el juego popular en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019?
- c) ¿De qué manera influye el juego puzzle en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la influencia del juego educativo en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019.

### **1.3.2 Objetivos derivados**

- a) Determinar la influencia de los juegos lingüísticos en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019.
  
- b) Determinar la influencia del juego popular en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019.
  
- c) Determinar la influencia del juego puzzle en la enseñanza del idioma inglés en educandos del segundo año de la I.E.S. Saniriato, del distrito de Echarate, provincia la Convención - Cusco, 2019.

### **1.4 Justificación**

El uso de los juegos forman parte de nuestra vida desde nuestros orígenes, por este motivo es considerada como una estrategia de aprendizaje y enseñanza, considerándose esta como una herramienta que se incluye en diferentes áreas curriculares, por lo tanto es necesario incluirla en la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés, destacando los contextos más relevantes como lo es la región de Puno, lugar donde los estudiantes podrán ampliar sus conocimientos, participación e innovación, para conseguir más aportes para la mejora constante del aprendizaje.

En nuestro país el aprendizaje de inglés tiene un bajo nivel educativo primario como secundario, estos resultados son notados con el bajo rendimiento en los

exámenes que realiza el Ministerio de Educación.

(Tagle Ochoa, y otros, 2017), señalan que, esto contribuye al mejoramiento de la calidad educativa en la enseñanza del idioma extranjero a nivel, local, regional, y a la vez genera una contribución al desarrollo de capacidades de los estudiantes, al promover la innovación tecnológica en la enseñanza, proponiendo diversas alternativas para el logro de objetivos en el aprendizaje de los alumnos.

Visto desde otro punto de vista el rol del docente como empleador y usuario de nuevas tecnologías (Silva, 2018) frente a la educación basada en el constructivismo, es fundamental el rol del docente, debe ser más dinámico en sus métodos de enseñanza comparadas con las antiguas percepciones que se tenían sobre él, en la antigüedad se concebía que el profesor era un simple transmisor de conocimientos exclusivamente.

De la misma manera el rol del estudiante como usuario constante de la tecnología, es imperativo que el alumno sea el punto central de todo el proceso, ya que es el componente prioritario. El alumno se proyecta como un sujeto constructor de su propio conocimiento y por lo tanto la actividad cognoscitiva debe ser consciente, creadora, caracterizada por la motivación respecto a los conocimientos, creando las condiciones para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, de tal modo que se garantice la estimulación de la actividad cognoscitiva de los estudiantes. (Romo, Lopez, & Lopez, 2003)



Hay que comprender que los maestros tienen un rol de suma importancia como intermediario entre la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos que es importante. Desde el punto de vista de la docencia, la labor académica aporta una visión interna que incorpora una perspectiva muy involucrada y ligada a este proceso.

Así como la educación pública es una responsabilidad del estado, en muchas ocasiones es necesario verlo desde la perspectiva de la gestión privada. Al comenzar a ver a los niños como consumidores y dirigir el dinero como una inversión, ya que hoy en día es necesario el aprendizaje de los idiomas extranjeros para los educandos futuros, ya que atravesamos una globalización constante tenemos la necesidad obligatoria de aprender.

Presento esta justificación como sumamente necesaria para abandonar la investigación del presente trabajo académico ya que demuestra una gran cantidad de problemáticas en el aprendizaje del idioma inglés L2 al igual que el sistema educativo peruano en la actualidad que consiguientemente considera, las tendencias a nivel internacional, importancia y necesidad del aprendizaje de idiomas en el mundo globalizado.

## **CAPÍTULO II**

### **DESARROLLO TEMÁTICO**

#### **2.1 Marco teórico**

##### **2.1.1 Juegos educativos como estrategia de enseñanza**

Podríamos decir que, la educación escolar al igual que la extraescolar, para la realización de cualquier tipo de juego, y más notablemente en los juegos populares y tradicionales, se deben clasificar en función a la edad adecuada para la educación, consiguiendo impulsar el desarrollo psicomotriz y cognitivo del niño o adolescente en los diferentes niveles siguientes. Estas actividades consiguen en diferentes formas la mejora de la educación de los individuos.

El juego es un movimiento instintivo que tiene todo individuo. Todas las personas hemos experimentado e investigado nuestro entorno social, material familiar y culturas por medio de los juegos. Esta acción tiene un significado amplio, cambiante, ambivalente y rico que es difícil categorizarlo.

Desde la antigüedad muchos pensadores afirmaban que la palabra juego deriva de dos palabras en latín: iocum y ludus-ludere” y otros hacen

referencia a diversión broma y chiste y se repiten de diversas formas sin distinción al igual que la expresión de las actividades lúdicas. (Perez, 2010)

### **2.1.2 Juegos populares como estrategia de enseñanza**

El ser humano necesita jugar por naturaleza, por este motivo crea actividades recreativas de manera aleatoria, que resultan ser motivadores para ellos mismos. Los juegos populares nacieron bajo este criterio, por este motivo no se puede conocer los orígenes de estos, pero son transmitidos por generaciones.

De acuerdo (Ocaña, 2011) Señala que, los juegos comúnmente conocidos tienden a tener reglas simples que pueden ser adaptadas a cualquier zona geográfica; suelen ser llamadas por diferentes nombres, de acuerdo a la zona geográfica donde se practique. Por lo general estos juegos tienen pocas reglas, y para llevarlas a cabo se utilizan materiales de distintos usos, ya que no tiene que ser materiales necesariamente del mismo juego.

Todos los juegos populares tienen objetivos y variadas formas de realizarlos, por ejemplo: buscar perseguir lanzar atrapar, etc. Su práctica no tiene ningún fin específico más allá del propio juego, el único objetivo que tiene es la diversión.

Con el paso de los años, muchos de estos juegos se convirtieron en formas de apoyo muy importantes para la asignatura de educación

física, ayudaron a la mejora de las capacidades físicas y cualidades motrices, o han servido como origen para otros juegos y deportes.

Los juegos tradicionales han tenido un gran valor para el desarrollo de diferentes materias, que con el pasar de los años se han convertido en una valiosa herramienta en la educación ya que permite al individuo aprender mientras se divierte. (Silva, 2018). El empleo de canciones es un ejemplo destacado que consigue la enseñanza con diversión.

Los juegos tradicionales han sido necesarios y de gran valor en la enseñanza de los docentes hacia sus alumnos, estos juegos no requieren recursos específicos y nos brindan razones para expresar su utilidad a la hora de implementarlos en la educación infantil. De esta forma, los juegos populares tienen una gran variedad de características que ayudan en el desarrollo de los niños en la etapa infantil. Según (Herrera, 2004) señala que, nuestros juegos, constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresiones de nuestra forma de vivir, de actuar, de establecer contacto con nuestro entorno y formar lazos sociales.

Como punto de partida los juegos populares – tradicionales, los niños y niñas pueden desarrollar e incrementar sus habilidades físicas, psíquicas y sociales, de la misma forma, hacen posible el acercamiento a las prácticas culturales y a tener relaciones sociales, así como señala (Méndez & & Fernández, 2011) afirman que mediante los juegos tradicionales, los infantes además de practicar habilidades y de

socializar con su entorno también pueden ser influenciados por formas de vida ajenas a la suya conociendo a más profundidad otras generaciones.

En todos los centros educativos se tendría que implementar los juegos tradicionales como una estrategia de enseñanza en los niños y niñas, ya que a esta edad los juegos tienen un papel muy importante que beneficia su desarrollo. La introducción de los juegos en esta etapa de su vida tiene una infinidad de ventajas, ya que facilita y motiva el aprendizaje del conocimiento del patrimonio cultural, como el de su entorno social mejorando su desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, ayudando en gran medida a un desarrollo integral en todos los aspectos de su vida.

Para finalizar concordamos con lo que señala (Trigo, 1995) afirma que, es en la escuela el mejor lugar para enseñar a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados. Por esta razón es importante resaltar la labor del docente en su labor educativa como agente de transmisor de conocimientos, valores culturales, etc. donde narre y enseñe los juegos tradicionales, una manera divertida y hacerla práctica para fomentar el fortalecimiento de intereses y necesidades.

Por este motivo, coincidimos con (Sarmiento, 2008) al afirmar que, como maestros padres de familia y adultos que han experimentado los juegos tradicionales, debemos procurar continuar con esta tradición mediante la transmisión de este saber cultural. Para terminar, podemos

concluir afirmando que es obligación de las instituciones educativas, los padres de familia y de la sociedad en general, la tarea de impulsar, transmitir y enseñar los juegos populares-tradicionales en la edad infantil, para obtener como resultado que los niños y niñas conozcan la cultura de la cual proceden y los orígenes de los juegos que divirtieron a sus padres y antepasados para que de esta forma puedan comprenderlos y continúen con esta transmisión cultural a las futuras generaciones.

### **2.1.3 Juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza**

Antes de dar a conocer y explicar la forma en la cual los juegos lingüísticos obtienen resultados en la enseñanza, es necesario resaltar que dentro del sector educativo se tiene evidenciado que el aprendizaje de un idioma, como un segundo idioma o un idioma extranjero, siempre se han producido una serie de complicaciones al momento de expresarlo oralmente por los aprendices de estos idiomas, pudiendo notar que la producción oral es la habilidad más difícil para los hablantes. Ahora podemos tomar en cuenta, si es que se ejecuta un análisis sobre los juegos didácticos utilizando todo el desarrollo físico y mental que aportan, y es vinculado con la producción oral de un segundo idioma, se conseguiría como resultado una variedad de estrategias metodológicas que tendrían que ser aplicadas en el salón de clase para que puedan ser usadas como un apoyo importante en la producción oral del idioma deseado, estas estrategias metodológicas se pueden hacer notar mediante los juegos lingüísticos.

Sin más preámbulos, podemos afirmar que los juegos lingüísticos son herramientas y actividades pedagógicas que logran permitir el desarrollo y mejora de la expresión oral de los estudiantes, en general tiene características que promueven el desarrollo de componentes fonéticos fonológicos, léxico semántico, morfo sintáctico y estilismo del idioma y para dirigirlo a un punto más específico se concentra en las sub destrezas con más fluidez verbal, precisión, rima y memorización.

Es de vital importancia resaltar que los juegos lingüísticos son considerados como una estrategia bastante útil para desarrollar la comprensión lectora y la producción de la escritura en los primeros años de los individuos y consiguiendo excelentes beneficios a quien los ponga en práctica continua, ya que los alumnos van interiorizando de a pocos hasta conseguir un mayor dominio y uso de los códigos lingüísticos, lo que consigue como resultado es que los estudiantes dominen de forma rápida y efectiva los diversos componentes y registros que presenta aquella lengua.

Por último, estos juegos no tienen que ser improvisados o emplearlos como una forma de llenar los vacíos educativos, al contrario, deben perseguir su objetivo fundamental, resultado que fue diferente a lo que se esperaba conseguir, motivo por el cual siempre mantuvieron una estructura normal en tal razón indico que tipo de habilidad era la que desarrollaba, cual fue el objetivo a lograr.

#### **2.1.4 Juegos de puzle como estrategia de enseñanza**

Son juegos parecidos a los rompecabezas, los participantes no tienen todas las piezas en frente, sino de solo una.

Los instrumentos que son utilizados pueden ser ilustraciones, comics, hasta canciones o historias cortas.

Es muy común juntarse en parejas para realizar la actuación o en algunas veces se utiliza a todo el grupo para participar, así es mediante la contribución de todos los integrantes del grupo, ya que el objetivo principal del juego es hacer la unión perfecta de todas las piezas y no el análisis de algún problema.

#### **2.1.5 Juegos educativos como estrategia de aprendizaje.**

##### **a) Juegos en función a dibujos.**

Para (Escobar, 2016), las ilustraciones al ser utilizados como instrumentos para recolectar datos hacen posible el acercamiento a los niños, de esta forma resulta ser beneficioso utilizar fases sugeridas por (Cazau, 2004) el cual propone utilizar dibujos y soportes gráficos.

##### **b) Juego Dramático**

Los juegos dramáticos ayudan a que los niños escenifiquen y establezcan su propio punto de vista en las diferentes situaciones observadas, interiorizando las situaciones y eventos en su mundo, permitiendo la creación de personajes con singulares características



que han formado parte de sus vivencias individuales, creando conversaciones y dándole vida a objetos inanimados, que como resultado es conseguir un ambiente adecuado para la simulación de alguna situación. Un ejemplo claro es cuando los niños juegan a los super héroes o la imitación de personajes ficticios de la televisión.

Para (Tagle Ochoa, y otros, 2017), los juegos dramáticos tienen características que mantienen una conexión con propósito de la presente investigación. Seguidamente las mencionaremos de forma breve:

- El juego dramático, es inducido cuando es dirigido e incentivado por personas adultas. Pero de igual forma puede ser aleatorio y espontaneo dejando que los participantes se desenvuelvan con libertad. En esta investigación se ha empleado el juego inducido, ya que controlo la participación de las personas que participaron.
- En relación al nivel de los participantes, los individuos crean escenarios y libretos imaginarios. El libreto o guion son textos escritos para cada segmento del juego dramático, podríamos decir que son los diálogos de todos los personajes, descripción de acción, descripción de los escenarios y los papeles que asumirán los personajes dentro del juego dramático. Los guiones creados han sido el punto principal de los análisis de esta investigación.

- El papel que representan los participantes en los juegos dramáticos tiene un fuerte vínculo con sus vivencias.

Podríamos decir que los niños toman como referencia las experiencias vividas en el aula durante las clases de inglés, por un lapso de varias semanas.

### **c) Juegos informáticos o de aplicación**

Las tecnologías de Información y Comunicación forman parte dentro de los recursos culturales-tecnológicos que nos rodea y con el cual debemos vivir día a día en el aspecto educativo, en este punto concuerdan (Ivers & Idaho, 2007) que estas son unas herramientas primordiales para el desarrollo de nuestra sociedad, ya que ha sido transformada en una metodología y herramienta didáctica ya que propone una gran variedad de oportunidades para que el maestro pueda innovar los estímulos, dinámicas y situaciones de aprendizaje, (Pazán, 2017), por otra parte para Lizasoain et. Al. (2013) señala que este método cuenta con poca iniciativa en la utilización en la enseñanza y aprendizaje de inglés.

(Herrera, 2004), propone que el ambiente virtual es muy adecuado para compartir, analizar, reflexionar, investigar y descubrir el conocimiento, ya que se pueden obtener de formas digitales e inmateriales. Estos ambientes virtuales hacen posible la

comunicación entre maestros y alumnos en tiempo real, y es definido como un proceso interactivo en donde el todos aprenden de todos.

(Escobar, 2016), señala que los profesores que han usado las TIC para el desarrollo de sus clases, buscaban que sus alumnos tengan una mejora y amplíen sus conocimientos de una manera más sencilla con las nuevas metodologías de aprendizaje. De esta manera señala que hace uso de las herramientas tecnológicas y recursos digitales como: textos fotografías, videos, imágenes, películas, música, diapositivas, juegos, diccionarios.

#### **d) Estilos de aprendizaje**

El ser humano ha logrado desarrollar diversos sistemas de comunicación que son ampliamente complejos, la habilidad que tienen las personas en el uso del lenguaje refleja la capacidad de nuestro sistema nervioso, por lo que, esta ha podido ser modificada por el lenguaje, siendo así una de las herramientas y principales campos en el aprendizaje del ser humano que todos los tipos de educación (Romo, Lopez, & Lopez, 2003)

(Calizaya, 2017), hace mención que los estilos de aprendizaje son métodos continuos, transformable y en constante adaptación al mundo donde vive, hace uso de todos sus sentidos haciendo posible la interacción con el ambiente por medio de la modalidad sensorial. (Ivers & Idaho, 2007), hacen mención a que los estilos de

aprendizaje son rasgos cognitivos, así como afectivos y fisiológicos, lo que nos indica que los alumnos que reciben este método de enseñanza, perciben interaccionan y dan respuesta en torno a sus ambientes de aprendizaje, de la misma forma poder obtener desenlaces de como las personas reaccionan ante estos estilos de aprendizaje.

Los modelos de aprendizaje de la Programación Neurolingüística (PNL) resalta los criterios neurolingüísticas, ya que toma en consideración que el canal de ingreso de información al cerebro (ojo, oído, cuerpo) es de suma importancia en las preferencias de las personas que aprenden y de las que enseñan. Pudiendo decir que una persona tiene tres sistemas principales para la representación de información: visual, auditivo y kinestésico. (VAK) (Romo, Lopez, & Lopez, 2003)

EL Modelo de (PNL), que fue planteado por Richard Banler y John Grinder, que más popularmente es conocido como VAK, por sus siglas de visual-auditivo y kinestésico.

### **2.1.6 Tipos de aprendizaje**

#### **a) Estilo de aprendizaje visual**

Esta es una de las formas de proyectar ideas de manera visual para el desarrollo de pensamientos creativo, ayudando al entendimiento, organizar y mejorar la obtención de información para lograr el éxito

en el aprendizaje de los estudiantes; la forma visual, es una forma innata en la que pueden representar la información que han obtenido, en imágenes, mediante los pensamientos, las percepciones y las experiencias, haciendo posible el reconocimiento de los objetos y logrando su análisis, lo que conlleva a los estudiantes a una mejora en el desarrollo de su imaginación. El sentido de la vista ayuda a las personas a reconocer, distinguir e interpretar el ambiente que los rodea, logrando así una facilitación con la interacción con la sociedad. (Pazán, 2017)

#### **b) Uso del video como estrategia didáctica en la clase de ingles**

La elaboración de videos es un instrumento de suma importancia en el aprendizaje del idioma inglés, ya que en estos los estudiantes tienden a sentirse más a gusto dejando que ellos puedan ser partícipes en el proceso de grabación. Esta colaboración permite que los alumnos puedan manipular la información para la construcción del conocimiento de una forma en la que participen y colaboren. En ese momento los alumnos se convierten en sujetos activos y protagonistas en el proceso educativo. (Churquipa, 2008)

Este método permite a los estudiantes salir del tradicional esquema de las clases magistrales, donde el docente solo es un transmisor de conocimientos y los estudiantes receptores.

### **c) Estilo de aprendizaje auditivo**

Este estilo de aprendizaje consiste en la percepción de sonidos, música y voces interiores, un ejemplo claro sería, el recuerdo de una melodía de una canción específica o el reconocimiento de una voz (Silva, 2018).

Respecto a este tema, (Romo, Lopez, & Lopez, 2003), señala que los seres humanos tienden a aprender de manera más efectiva cuando reciben conocimientos de forma oral y estas puedan transmitirse del mismo modo. Las personas que suelen aprender de por este método no suelen olvidar casi nada, por otro lado, las personas que tienen un aprendizaje visual y no pueden recordar algunas palabras no presentan dificultades porque la fuente de su información es más visual y menos auditiva. Cabe resaltar que para el sistema auditivo tiende a ser más difícil representar temas abstractos que por medio del sistema visual, ya que se realiza sin dificultades y de manera rápida.

### **d) Estilo de aprendizaje kinestésico**

Este tipo de aprendizaje consigue el procesamiento de información al asociarla a sensaciones y movimientos corporales. Este es un método que pone en práctica los movimientos del cuerpo, por esta manera se desarrolla de forma más lenta que los otros sistemas. Se puede decir que nuestro cuerpo tiene memoria muscular y que al tener aprendido ciertas actividades es muy difícil olvidarlo. Este

sería el motivo por el cual los alumnos que utilizan el sistema kinestésico para su aprendizaje tienden a ser más lentos que los demás. (Romo, Lopez, & Lopez, 2003).

Podríamos decir, que la mayoría de personas recurren a estos sistemas de forma variada. Tomando en cuenta la gran cantidad de excepciones que se pueden encontrar en estos estilos de aprendizaje, podríamos afirmar que la gran parte de autores concuerdan en que el procesamiento de información es influenciado en gran medida por las percepciones de cada persona, pero todo esto enfocado a una mejora eficaz en su aprendizaje. Conseguir desarrollar una estrategia de aprendizaje de buena calidad asegura una mayor permanencia de los conocimientos. (Romo, Lopez, & Lopez, 2003).

(Ivers & Idaho, 2007) afirman en otras palabras; podemos decir que el aprendizaje más sencillo de los temas abordados en clases, depende en gran medida de la utilización de diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, las estrategias que se emplean se modifican en función de lo que se busca aprender, cada individuo tiene una tendencia a desarrollar ciertas preferencias unas más que otras.

Es altamente recomendable que los maestros en el transcurso de sus clases, emplee las herramientas necesarias para poder contribuir al aprendizaje de todos sus estudiantes, motivando el desarrollo de los distintos estilos de aprendizaje que aún no los desarrollaron.

Para (Cazau, 2004), considera éste como un motivo por el cual, es esencial hacer una investigación sobre los roles exactos que cumplen los métodos y estrategias de aprendizaje que se utilizan para el aprendizaje de lenguas extranjeras, y lograr una concientización de los maestros sobre estas investigaciones.

Los maestros tienen la forma de ayudar a sus estudiantes, fomentando una educación más personalizada en relación a las necesidades de cada uno de los estudiantes y fortaleciendo sus preferencias: dándoles a conocer las formas en las que pueden mejorar e implementar cada una de sus estrategias de aprendizaje.

Tomando en cuenta estos conceptos, es muy importante señalar que los maestros deben personalizar su enseñanza, de acuerdo a las distintas características y a la gran variedad de estilos de aprendizaje que adoptan los alumnos. Con respecto a la enseñanza del idioma inglés, se debe tomar en cuenta diversos factores que van son más importantes que solo el contenido general y el empleo de las herramientas de aprendizaje y no permitir que se dejen de lado los factores que son enfocados a las aptitudes, intereses, hábitos de aprendizaje, etc. de los alumnos, consiguiendo así un ambiente propicio para el aprendizaje en el cual todos los alumnos aprenderán con satisfacción el idioma inglés; señala (Cazau, 2004)



### **e) Estilo Visual**

Cuando pensamos en imágenes, es muy útil recordar mucha información, por ejemplo, cuando vemos la página de un libro en la mente (Ocaña, 2011) menciona que “el estilo visual logra vincular una serie de ideas y conceptos”, este autor también hace énfasis en que la capacidad de abstracción tiene una relación directa con la capacidad de visualización y de planificación, por esta razón los alumnos tienden a preferir este estilo de aprendizaje.

Los estudiantes que usan el estilo visual, tienen la ventaja de reaccionar mejor cuando se les presentan dibujos y esquemas, pero generalmente, tienden a tener pequeños problemas con la lectura y escritura. En su mayoría logran desarrollar una ortografía excelente, ya que son mejores con la capacidad de memorizar a través de imágenes. De esta manera estos estudiantes son muy beneficiados ya que nuestro sistema educativo utiliza muchos recursos visuales, como libros, posters, mapas, etc., En el desarrollo de las clases de inglés es muy necesario el uso de las herramientas visuales, ya que estas facilitan el a los estudiantes que utilizan este estilo de aprendizaje, promoviendo a los demás estudiantes a que desarrollen este estilo y tiendan a darle más importancia a este valioso curso. (Ocaña, 2011)

### **f) Flash Cards (tarjetas)**

Son imágenes de gran tamaño que deben poder observarse por todos

los alumnos de la clase. Entre ellas hay figuras, dibujos, retratos, extraídas de revistas, números, letras, etc. El término “flash cards” son tarjetas con textos que son suficientemente grandes que los alumnos observan durante un pequeño lapso de tiempo en el transcurso de la clase. (Churquipa, 2008)

#### **g) Música (canciones)**

El uso de la música brinda una singular experiencia sensorial en infantes, siendo motivada por su vida diaria, dándoles así una estabilidad emocional, psicofisiológico y social (Romo, Lopez, & Lopez, 2003).

(Morrus, 2020) propone que existen 8 tipos de inteligencias y entre ellas está la musical, que como una consecuencia de su uso favorece al aprendizaje de algún idioma extranjero.

Podemos destacar que una gran cantidad de estudiantes demuestran un gusto muy notorio por la música, por lo que se pueden destacar que el uso de las canciones resulta muy practicas a la hora de aprender oraciones o palabras con un ritmo, ya que en las canciones estas son repetidas varias veces, convirtiendo así a este proceso de enseñanza en una experiencia alegre y entretenida para los alumnos.

En conclusión, el empleo de canciones para la enseñanza del idioma inglés, consigue resultados muy efectivos, creando un ambiente agradable y facilita la cooperación de los estudiantes, de esta manera

se consigue obtener la atención y el interés, podríamos decir que su importancia predomina en el fortalecimiento y consolidación de los aprendizajes, con el logro de un incremento de fluidez y precisión fonética, estimulando su imaginación.

### **2.1.7 Definición de términos básicos**

#### ***Aprendizaje***

El aprendizaje es un fenómeno mental interno, que tiene como propósito procesar, organizar, adquirir, codificar, decodificar, almenar información y recuperar la memoria. El aprendizaje también se puede definir como el desarrollo de nuevas capacidades, destrezas, conocimientos, conductas u otros valores que son consecuencias del estudio, experiencia, instrucción, la observación y razonamiento. (Picardo, 2004)

#### ***Calidad de enseñanza***

La calidad en la enseñanza se distingue por el logro de metas de aprendizaje, ya que estas metas también se diferencian por el grado de ambición y dificultad. Lo que se busca es que los alumnos puedan desarrollar un pensamiento crítico, la creatividad y también el desarrollo de nuevas habilidades cognitivas más complejas. Sin embargo, los alumnos en su mayoría de veces no logran alcanzar las metas propuestas. Resultado por el cual da a conocer que el desempeño del docente es de vital importancia en el aprendizaje de sus alumnos. (MinTIC, 2020)

### ***Estilo de aprendizaje***

Los estilos de aprendizaje tienden a ser las formas propias de que los estudiantes asimilan el conocimiento, ya que ellos desarrollan y adaptan las distintas técnicas haciendo propio un método que le dé una facilidad mayor en el momento de interiorizar el nuevo conocimiento. En los estilos de aprendizaje son considerados distintos indicadores, como lo son, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos los cuales al evaluarlos se determina su grado de interacción y respuesta a sus avientes de aprendizaje. (MinTIC, 2020)

### ***Estrategias de enseñanza***

El docente en el inicio de la enseñanza tiende a diseñar procedimientos sistematizados y técnicas que tengan como objetivo promover el aprendizaje, y dar a conocer a los alumnos el por qué y para que de los temas que se tratan en clase. El docente toma decisiones y brinda orientación para que sus alumnos logren asimilar el conocimiento nuevo. (Definición.de, 2020)

### ***Juegos educativos***

Estos juegos son elaborados y desarrollado por docentes, padres, hermanos, amigos, etc. que tienen como objetivo que los estudiantes puedan aprender habilidades o temas específicos. (Aceda & Vicente, 2001)

### ***Juegos populares***

Estos tipos de juegos son realizados por personas de una zona

geográfica determinada, son elaboradas espontáneamente que genere motivación en los participantes. (Aceda & Vicente, 2001)

### ***Juegos lingüísticos***

Los juegos lingüísticos son herramientas que utilizan los docentes para el aprendizaje del idioma nativo o extranjero, todos estos juegos tienden a ser regidos por algunas reglas y convenciones, en los cuales buscan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral que buscan la exactitud y la fluidez, consiguiendo así la competencia comunicativa de los estudiantes. (Diaz, 2012)

Estos juegos lingüísticos logran crear vínculos entre docente y alumno, ya que ha posible la interacción de ambos, en las cuales el docente puede inculcar valores positivos cada vez que el alumno cometa un error o cuando se quede en silencio para escuchar a sus demás compañeros, al crear grupos de competencia, se logra manifestar una actitud modesta cuando se logra superar a sus compañeros o una actitud alegre o graciosa cuando se pierde. (Diaz, 2012)

## **2.2 Casuística de investigación**

Con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos, el estudio se realizó a través de procesos exploratorios y de corte cuantitativo.

La ejecución del estudio estuvo basada en tener que elegir al azar entre estudiantes de la referida institución educativa, seguidamente se procedió a

identificar los grados en los que se desarrollará y tomarán en cuenta para el estudio correspondiente, que para el presente estudio se decidió por el segundo año y seleccionados al azar en un 50% de cada sección A y B respectivamente, por otro lado, los estudiantes materia de estudio, y los padres de familia y/o apoderados, otorgaron y suscribieron su consentimiento, aceptando su participación en el estudio. Procediéndose con la fase de recabar y/o recolectar datos.

**a) Recolección de datos.**

Representa la etapa del estudio en el que se emplearon dos instrumentos como herramientas de recolectar datos: juego lingüístico e informático (aplicaciones). Con la utilización de los referidos instrumentos que tienen conexión y cercanía a los educandos permitió que se sientan más a gusto para plasmar y manifestar sus pensamientos e ideas, sin la presión del caso, fue oportuno la interacción entre ellos y con ellos, buscándose todas las maneras de hacerlos sentir lo más placentero posible y que se desenvuelvan con una total confianza.

**b) Instrumento de recolección de datos.**

Los instrumentos que se utilizó para ambos, fue el cuestionario de pre test y pos test, el cual fue formulado y aplicado por Quispe, Jaime el año 2013, en trabajo de investigación presentado a la Universidad Nacional del Altiplano; cuya confiabilidad arrojó en su Alpha de Cronbach de 0.82, determinándose que dichos instrumentos son fiables.

**c) Diseño de estudio**

En el presente estudio se ha programado 8 sesiones distribuidos en un lapso de tiempo aproximado de 3 meses. Llevándose a cabo por el investigador todas las actividades previstas y/o programadas, iniciándose con aplicar las pruebas de entrada a los estudiantes; así como con aplicar otra prueba de salida a los mismos.

**d) Tipo y diseño de investigación**

El estudio tiene las siguientes características, en cuanto al tipo, es de corte aplicado; en cuanto a al diseño, también tiene sus características de corte experimental; con solo un grupo, tanto de entrada como de salida.

**e) Población y muestra**

La población en estudio, está representado por los estudiantes del centro educativo secundario de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco, que hacen un total de 132 estudiantes. En el presente estudio se ha tomado como muestra los estudiantes del segundo grado de secundaria, que hacen un total de: sección “A” 21 y sección “B” 20, haciendo un total de 41, los cuales representarán la muestra a conveniencia los estudiantes de dichas secciones, resultando una muestra de 41 equivalente conformados por las secciones A y B respectivamente.

## 2.3 Presentación y discusión de resultados

### 2.3.1 Presentación de resultados

**Tabla 1**

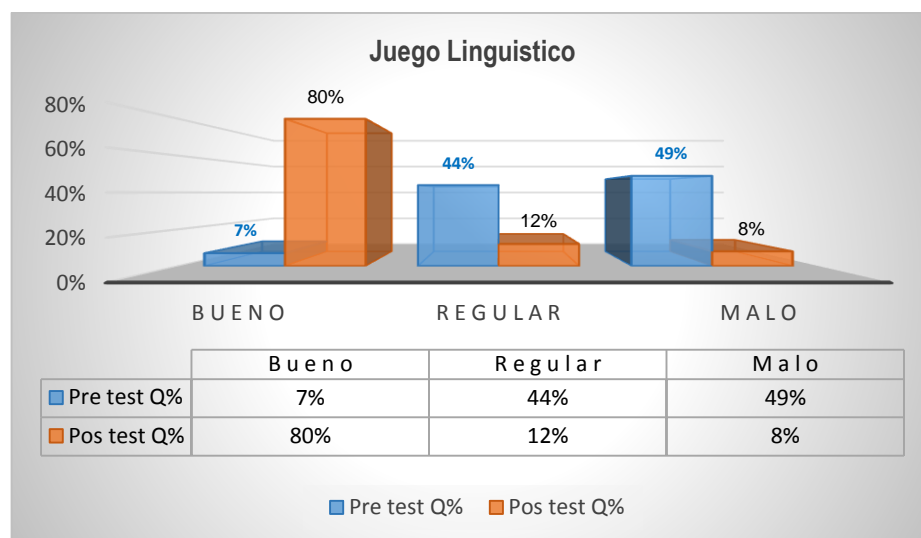
*Juegos lingüísticos*

Escala	Intervalo	Pre-test		Post-test	
		Q'	Q%	Q'	Q%
Bueno	[15-20]	3	7%	33	80%
Regular	[11-14]	18	44%	5	12%
Malo	[1-10]	20	49%	3	8%
<b>TOTAL</b>		<b>41</b>	<b>100</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por: El ejecutor

**Figura 1.**

*Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado*



*Nota.* Fuente: Tabla 1

Podemos apreciar en la tabla 1 y figura 1, los siguientes resultados respecto a los juegos lingüísticos se observa que en el pre test, solo 3 estudiantes que representan un 7% tenían conocimiento y dominaban el idioma inglés con los juegos lingüísticos; asimismo, 18 educandos que



representan un 44% tenían entendimiento y manejaban regularmente el idioma inglés con dichos juegos; asimismo, se tuvo 20 estudiantes los mismos que representan un 49% estos últimos no dominaban, no entendían el idioma inglés con juegos lingüísticos. Por otro lado, con la aplicación de la prueba pos test, se logró lo siguiente, mejoras significativas en los educandos, en donde 33 educandos que representan un 80% se ubicaron en la escala de Bueno; asimismo, 5 estudiantes que representan un 12% tienen una ubicación en la escala de Regular; solo 3 estudiantes que representan un 8% se ubican en la escala de malo.

Con estos resultados mostrados, tanto en la prueba pre y pos test, podemos apreciar que los estudiantes han obtenido un mejor resultado posterior a la aplicación de la estrategia y/o instrumento, entonces se puede afirmar que sí influye los juegos lingüísticos en los estudiantes en el proceso de la enseñanza del idioma inglés, del segundo grado del nivel secundario en la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco

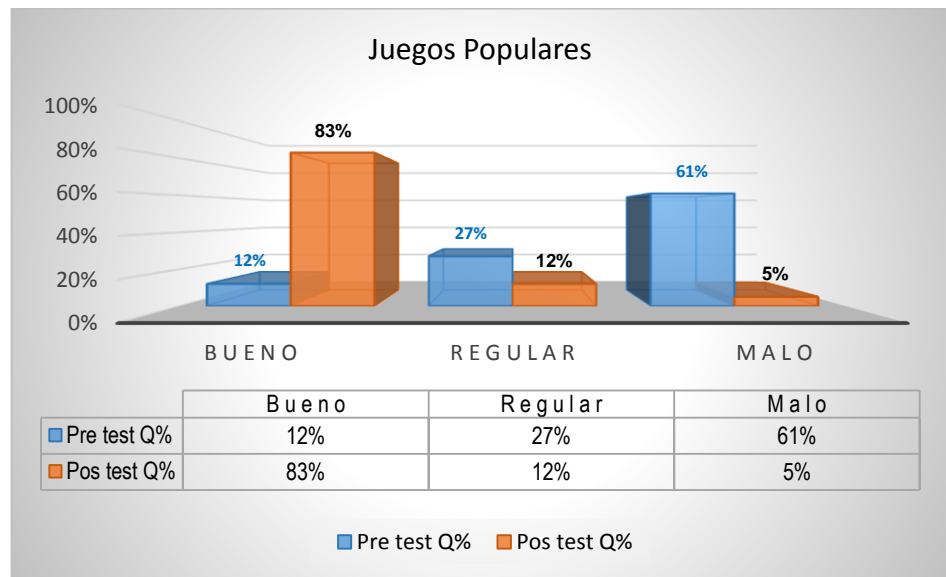
**Tabla 2**  
*Juegos populares*

Escala	Intervalo	Pre-test		Post-test	
		Q'	Q%	Q'	Q%
Bueno	[15-20]	5	12%	34	83%
Regular	[11-14]	11	27%	5	12%
Malo	[1-10]	25	61%	2	5%
<b>TOTAL</b>		<b>41</b>	<b>100</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por: El ejecutor

**Figura 2.**

*Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado*



*Nota.* Fuente: Tabla 2

Podemos apreciar en la tabla 2 y figura 2, los siguientes resultados respecto a los juegos populares se observa que en el pre test, solo 5 estudiantes que representan un 12% tenían conocimiento y dominaban el idioma inglés con los juegos populares; asimismo, 11 educandos que representan un 27% tenían entendimiento y manejaban regularmente el idioma inglés con dichos juegos; asimismo, se tuvo 25 estudiantes, los mismos que representan un 61% estos últimos no dominaban, no entendían el idioma inglés con juegos los juegos populares. Por otro lado, con la aplicación de la prueba pos test, se logró las siguientes, mejoras significativas en los educandos, en donde 34 educandos que representan un 83% están ubicados en la escala de Bueno; asimismo, 5 estudiantes que representan un 12% tienen una ubicación en la escala de Regular; solo 2 estudiantes que representan un 5% se ubican en la

escala de malo.

Con estos resultados mostrados, tanto en la prueba pre y pos test, podemos apreciar que los estudiantes han obtenido un mejor resultado posterior a la aplicación de la estrategia y/o instrumento; entonces se puede afirmar que, si influye los juegos populares en los educandos en el proceso de la enseñanza del idioma inglés, del segundo grado del nivel secundario en la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco

**Tabla 3**

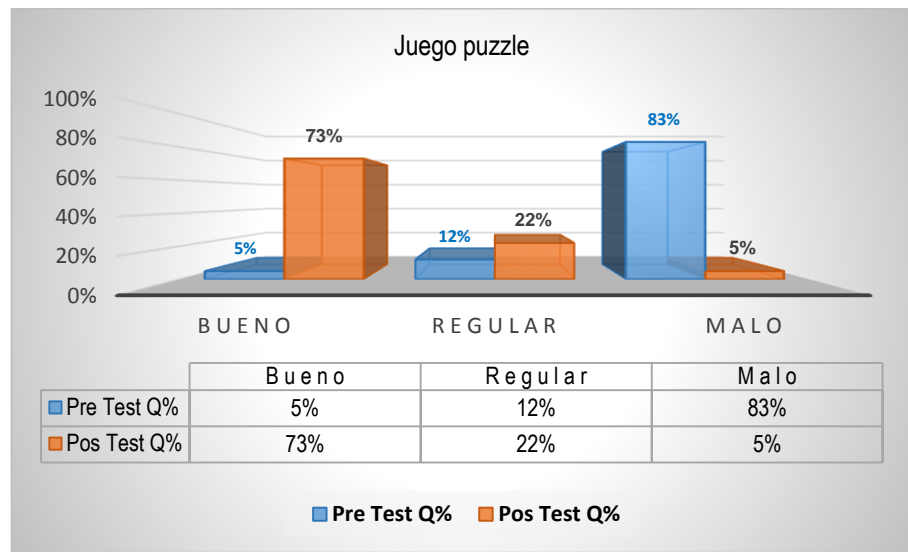
*Juegos con puzzle*

Escala	Intervalo	Pre - test		Post - test	
		Q´	Q%	Q´	Q%
Bueno	[15-20]	2	5%	30	73%
Regular	[11-14]	5	12%	9	22%
Malo	[1-10]	34	83%	2	5%
<b>TOTAL</b>		<b>41</b>	<b>100</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

*Nota.* Elaborado por: El ejecutor

**Figura 3.**

*Pruebas pre y post test aplicado a estudiantes del 2do grado*



*Nota.* Fuente: Tabla 3

Ahora podemos apreciar en la tabla 3 y figura 3, los siguientes resultados respecto a los juegos con puzzle, apreciándose que, en el pre test, solo 2 estudiantes que representan un 5% tenían conocimiento y dominaban el idioma inglés con juegos puzzle; asimismo, 5 educandos que representan un 12% tenían entendimiento y manejaban regularmente el idioma inglés con dicho juego; asimismo, se tuvo 34 estudiantes, los mismos que representan un 83% estos últimos no dominaban, no entendían el idioma inglés con juegos puzzle. Por otro lado, con la aplicación de la prueba pos test, se logró las siguientes, mejoras significativas en los educandos, en el siguiente orden, 30 educandos que representan un 73% están ubicados en la escala de Bueno; asimismo, 9 estudiantes que representan un 22% tienen una ubicación en la escala de Regular; y solo 2 estudiantes que representan un 5% se ubican en la escala de malo.

Con estos resultados encontrados, en la prueba pre y pos test, podemos apreciar que los estudiantes han obtenido mejoras en los resultados posterior a la aplicación de la estrategia y/o instrumento; entonces existe base suficiente para afirmar que, si influye los juegos puzzle en los educandos en el proceso de la enseñanza del idioma inglés, del segundo grado del nivel secundario de la institución educativa en estudio.

### **2.3.2 Discusión de resultados**

Conforme a los resultados arribados en el presente estudio, por lo que se es necesario que, el personal docente a cargo de la enseñanza del idioma inglés de la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco, deberán de ejecutar y poner en marcha todas las estrategias de la enseñanza considerando los juegos educativos, ya que conforme a los resultados hallados se ha podido apreciar que, los educandos logran aprender mejor y al mismo tiempo toman mayor interés con estas estrategias como los juegos lingüísticos, demostrándose que, con la estrategia de los juegos lingüísticos, al momento del pre tes, solo 3 educandos su ubicaba en la escala de Bueno, posteriormente en la toma de pos test, ya fueron 33 estudiantes los que se ubicaban en la escala de Bueno, teniendo un progreso porcentual del 80% del total de educandos (tabla 1); En tanto que, con la estrategia de juegos populares se halló que, con la prueba de pre test, solo 5 estudiantes tenían conocimiento y dominio del idioma inglés, sin embargo que con la prueba de pos test, se logró

que esta cifra suba al 83%, 34 estudiantes lograron alcanzar esa escala de Bueno (tabla 2); finalmente, con la estrategia de juegos puzzle, en la prueba pre test, solo 2 estudiantes que representan un 5% tenían conocimiento y dominaban el idioma inglés, y que con la prueba pos test alcanzaron que 30 educandos que representan un 73% están ubicados en la escala de Bueno. Haciendo hincapié que el personal docente debe aplicar con mucho mayor interés y dedicación estas estrategias, por motivos de haber demostrado que se alcanzaron resultados positivos en el estudio.

## **CAPÍTULO III**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.1 Conclusiones**

*Primero.* – De conformidad con los resultados de los juegos lingüísticos se ha observado que en la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco, se obtuvo los siguientes resultados que, en el caso de los juegos lingüísticos, al momento del pre tes, solo 3 educandos se ubicaba en la escala de Bueno, y posteriormente en la toma de pos test, ya fueron 33 estudiantes los que se ubicaban en la escala de Bueno, obteniendo un mejor resultado. Ello permite concluir que dichos juegos si influye en la enseñanza del idioma inglés.

*Segundo.* - Para la estrategia de los juegos populares se halló que, con la prueba de pre test que, solo 5 estudiantes tenían conocimiento y dominio del idioma inglés, sin embargo que con la prueba de pos test, se logró que esta

cifra suba al 83%, o sea 34 estudiantes lograron alcanzar que se ubicaran en la escala de Bueno, En conclusión los educandos obtuvieron un mejor resultado posterior a la aplicación de dicha estrategia, por tanto, si influye los juegos populares en la enseñanza del idioma inglés en dichos estudiantes.

*Tercero.* – Finalmente, con la estrategia del juego de puzzle, se obtuvo que, en la prueba pre test, solo 2 estudiantes que representan un 5% tenían conocimiento y dominaban el idioma inglés, y que con la prueba pos test alcanzaron que 30 educandos que representan un 73% lograron ubicarse en la escala de Bueno. Concluyendo que, los educandos han obtenido un mejor resultado posterior a la aplicación de la estrategia, ello indica que sí tiene influencia los juegos puzzle en el enseñar el idioma inglés en los estudiantes de la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco

### **3.2 Recomendaciones**

Con base en las conclusiones descritas, a continuación, se presenta las recomendaciones que se tiene a bien proponer al personal directivo y docentes de la institución educativa de SANIRIATO, ubicado en el distrito de Echarate, provincia la Convención – Cusco:

1. Tanto el personal directivo como docente de aula, promover y fomentar el desarrollo toda actividad lúdica en sesiones de clase.
2. Al personal docente y sobre todo a los docentes a cargo del curso de inglés



a que oportunamente identifiquen el o los estilos de aprendizajes en los educandos, de tal forma utilicen de manera adecuada las estrategias de enseñanza con el propósito de alcanzar objetivos y metas establecidas.

3. Al personal docente del curso del idioma inglés, se recomienda que apliquen estrategias en sus sesiones de clase, de conformidad a estilos de aprendizajes de sus educandos, con el propósito de que las sesiones de clase de aprendizaje del idioma inglés, sea experiencias gratas y de total satisfacción.
4. Finalmente, a los padres de familia, propiciar adecuados espacios de aprendizajes del idioma, adecuándose al estilo de sus menores hijos, y por ende se pueda lograr el fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés.

## Bibliografía

- Adam, A. (2006). *Auditoría al desempeño como herramienta de la auditoría gubernamental en México* . D.F. México: Universidad Nacional Autónoma de México. .
- Alvarez, J. (2016). *AUDITORIA FINANCIERA Conforme a las NIAS*. Lima Perú: ASESOR EMPRESARIAL.
- Angelica, M. (8 de enero de 2019). Obtenido de Gestión Administrativa: <http://gestionadministrativaconceptos.blogspot.com/p/conceptos.html>
- Arens, A., Elder, R., & Beasley, M. (2007). *AUDITORÍA Un enfoque Integral*. México: PEARSON Educación.
- Armas, R. (2008). *AUDITORÍA DE GESTIÓN Conceptos y métodos*. Habana Cuba: Editorial Felix Varela.
- Barbarán, G. (2015). *La auditoría gubernamental y su incidencia en el desarrollo de la gestión de las entidades públicas en el Perú* . Lima Perú: Universidad San Martin de Porres. Lima Perú.
- Bateman, T., & Snell, S. (2009). *ADMINISTRACIÓN Liderazgo y colaboración en un mundo competitivo*. México: MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.
- Carro, R., & Gonzales, D. (2000). *Administración de la Calidad Total*. Argentina: Universidad Nacional del Mar del Plata.
- Centeno, A. (2014). *El espacio físico y el aprendizaje del idioma inglés en etapa pre- escolar en el distrito de Moquegua*. Trujillo Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- De la Puente, A. (mayo de 2015). La enseñanza del idioma inglés en el Sistema Educativo Peruano y su Importancia. *Conocimiento Amazónico*, 6(2).

- Del Río, O. (2009). *Gestión Pública y Desarrollo - Compendio de Terminología relativa a la Gestión Pública*. Lima: Ediciones Caballero Bustamante.
- EDICIONES MIANO, ". &. (2011). *Supervisión de Obras Públicas y Privadas*. Lima: Autor.
- Estupiñan, R. (2015). *Control Interno y Fraudes*. Bogotá Colombia: ECOE Ediciones.
- Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Ferrer, R. (2007). *Enseñanza inductiva de técnicas auditivas en el aprendizaje de una lengua extranjera (Inglès)*. Campeche: Universidad Pedagógica Nacional.
- Franklin, E. (2007). *AUDITORIA ADMINISTRATIVA*. México: PEARSON Educación.
- Garcia, G., & Garcia, M. y. (2017). *Las auditorías de desempeño y su rol en el fortalecimiento de la gestión pública: evaluación de cuatro casos de estudio*. Lima Perú: Universidad del Pacífico.
- Huisa, T. (2013). *Gestión administrativa*. Madrid España: Morata.
- Hurtado, D. (2008). *Principios de Administración*. Medellín Colombia: ITM.
- IMPLEMENTACIÓN Y SEGUIMIENTO DE RECOMENDACIONES DE LOS INFORMES DE AUDITORÍA (...). (4 de mayo de 2016). Diario Oficial El Peruano. Lima, Perú: Contraloría General de la Republica.
- Jones, G., & George, J. (2008). *ADMINISTRACIÓN Contemporanea*. México D.F. : McGrawHill Interamericana.
- Koontz, M., & Weihrich, H. (1994). *Control interno*. Madrid: Thomson.

- Louffat, D. (2012). *Planificación administrativa*. México:: Limusa.
- Maldonado, M. (2001). *Auditoría de Gestión: Economía, Ecológica, Eficiencia, Eficacia, Eficiencia, Ética*. Quito Ecuador: Editorial Luz de América.
- Manual de Auditoría de Cumplimiento. (22 de Octubre de 2014). Diario Oficial El Peruano. Lima, Perú: Congreso Constituyente Democrático.
- Master Distancia, S.A. (2009). *DICCIONARIO DE TERMINOS EDUCATIVOS*. Zaragoza Madrid: Autor.
- Notario, A. (2018). *La importancia del ingles en educaciòn infantil. la vuelta al mundo como estrategia didactica para desarrollar el aprendizaje de la lengua Inglesa*. Valladolid España: Universidad de Valladolid.
- Noyola, V., Soca, J., Aguilera, M., & Martines, O. (2016). *Infraestructura, Mobiliario y Materiales de Apoyo Educativo en las Escuelas Primarias, ECEA 2014*. Mèxico: Instituto Nacional para la Evaluaciòn de la Educaciòn.
- Ocampo, G. (2004). *Evaluación de la gestión pública y la auditoría del desempeño: Propuesta para implantar una estrategia de evaluación del desempeño en la Contraloría Interna de la Cámara de Senadores del H. Congreso de la Unión*. . México: Instituto Politécnico N.
- Paredes, J. (2014). *AUDITORÍA I*. Lima Perú: Editorial Imprenta Unión de la Universidad Peruana Unión.
- Patricio, A. (2009). *Planificación administrativa*. . Bogotá Colombia : Editorial el manual moderno.
- Picardo, J. (2004). *Diccionario Pedagógico*. San Salvador: UPAEP.
- Quesada, A. (16 de setiembre de 2013). La enseñanza y el aprendizaje del

idioma ingles: la investigaciòn y su impacto en la realidad costarricense.  
*Revista de Lenguas Moderans(13)*. Costa Rica. Obtenido de  
[http://revistas.unapiquitos.edu.pe/index.php/Conocimientoamazonico/  
article/view/142/286](http://revistas.unapiquitos.edu.pe/index.php/Conocimientoamazonico/article/view/142/286)

Quinteros, R. (2017). *Factores asociados y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un IESPP de Lima, 2017*. Trujillo Perú: Universidad Cesar Vallejo.

Quiroz, R. (2018). *Auditoría de desempeño y su incidencia en la evaluación de los procesos de selección del área de logística de la universidad nacional José María Arguedas, 2015*. Moquegua Perú: Universidad José Carlos Mariátegui. .

Robbins, G., & De Cenzo, H. (2013). *Gestión administrativa*. Barcelona España: Paidós .

Rodriguez, A. (2017). *Auditoría de desempeño y su optimización en el proceso de contrataciones y adquisiciones del hospital Hipólito Unanue de Tacna en el 2015*. Tacna Perú: Universidad Privada de Tacna .

Rodriguez, T. (2016). *La practica docente en la enseñanza del ingles en 3º grado de preescolar público: Estudio de casos*. México: Universidad .

Sánchez, F. (29 de enero de 2019). *lifeder.com*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/teorias-del-aprendizaje/>

Stoner, G., Freeman, N., & Gilbert, T. (2009). *Administración de empresas*. . Barcelona: Herder.

Subia, J. (2013). *AUDITORÍA INTEGRAL*. Loja Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja.

Supo, J. (2012). *Metodología de la Investigación Científica*. Arequipa Perú:

BIOESTADISTICO E.I.R.L.

Universidad José Carlos Mariátegui. (29 de Diciembre de 2018). *Misión Visión*.

Obtenido de Portal Institucional UJCM:

<https://www.ujcm.edu.pe/misi%C3%B3n-y-visi%C3%B3n>

Vara, A. (2015). *7 Pasos Para Elaborar una Tesis*. Lima Perú: Editorial Macro.