

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022

Para optar el título profesional de:

Licenciado (a) en Educación

Con Mención: Lenguas Extranjeras: Inglés - Francés

Autores:

Bach. Javier Raul ESPINOZA CARDENAS

Bach. Eliza Judith SANCHEZ MARTINEZ

Asesor:

Dr. Julio César LAGOS HUERE

Cerro de Pasco – Perú – 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Elena Soledad CAMPOS BARBIE

PRESIDENTE

Dr. Oscar Abel FIGUEROA MEJIA

MIEMBRO

Mg. Emma Carolina NINAHUANCA MARTINEZ

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 237 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Javier Raul ESPINOZA CARDENAS y Eliza Judith SANCHEZ MARTINEZ

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022

Asesor:

Julio Cesar LAGOS HUERE

Índice de Similitud:

10%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 12 de diciembre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Tacillo Felix FAGU
20154805965 148
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.12.2025 17:41:31 -05:00

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mi madre, pues sin ella no lo había logrado, tus bendiciones a diario y a lo largo de mi vida me protegen y me llevan por el camino del bien. Por eso te doy mi trabajo de investigación en ofrenda por tu paciencia y amor madre mía, te amo.

Javier Raúl

Dedico esta tesis con amor a mi madre, cuya constante motivación y apoyo incondicional han sido fundamentales en mi camino; a mi abuela, cuya sabiduría y ejemplo de perseverancia me han inspirado profundamente; y a mi hijo, cuya presencia y alegría me dan la fuerza y el propósito para seguir adelante.

Eliza Judith

AGRADECIMIENTO

Al concluir esta etapa significativa de nuestras vidas, deseamos expresar un profundo agradecimiento a Jehová por otorgarnos la sabiduría y fortaleza necesarias para alcanzar este logro. A nuestras madres, cuyo apoyo incondicional ha sido la base sobre la cual se ha construido este sueño; sin su amor y dedicación, nada de esto habría sido posible.

Extendemos nuestro sincero agradecimiento a los profesores de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC), quienes nos guiaron y motivaron a lo largo de todo este proceso, siendo una fuente constante de inspiración.

A los docentes del programa de estudios de Lenguas Extranjeras Inglés - Francés, quienes nos proporcionaron una formación integral y fundamental para nuestro desarrollo profesional.

Un agradecimiento especial va para nuestro asesor, el Dr. Julio César Lagos Huere, por su invaluable orientación y apoyo durante esta investigación.

Nuestra gratitud es eterna hacia nuestra alma mater, la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por ser el lugar donde se forjaron nuestro conocimiento y crecimiento profesional.

Para cerrar esta hoja de agradecimientos, queremos dejar una reflexión que resume el espíritu de este viaje: "El amor verdadero no es otra cosa que el deseo inevitable de ayudar al otro para que este se supere" - Javier Espinoza.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión en el año 2022. Se trabajó con una muestra de 123 estudiantes, seleccionados mediante muestreo probabilístico estratificado. El estudio fue de tipo descriptivo-correlacional, con diseño no experimental y transversal. Se emplearon dos cuestionarios: uno para evaluar el uso de juegos educativos (lingüísticos y populares) y otro para identificar los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, y kinestésico). Los resultados evidenciaron una correlación positiva moderada entre los juegos educativos y los estilos de aprendizaje ($\rho = 0.42$; $p = 0.003$). A nivel de dimensiones, se encontró relación significativa entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje ($\rho = 0.038$; $p = 0.005$), así como entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje ($\rho = 0.036$; $p = 0.005$). Entre los estilos predominantes, el visual (83%) y el auditivo (79%) fueron los más frecuentes entre los estudiantes. Se concluye que los juegos educativos son una estrategia eficaz para mejorar los estilos de aprendizaje del idioma inglés, siendo especialmente útiles los que integran elementos visuales y auditivos. Esta estrategia favorece la participación activa, la motivación y la adaptación a las preferencias sensoriales de los estudiantes.

Palabras clave: juegos educativos, estilos de aprendizaje, enseñanza del inglés.

ABSTRACT

The present research aimed to establish the relationship between educational games as a teaching strategy and English language learning styles in fifth-grade high school students at Daniel Alcides Carrión Emblematic Educational Institution in 2022. We worked with a sample of 123 students, selected using stratified probability sampling. The study was descriptive-correlational, with a non-experimental and cross-sectional design. Two questionnaires were used: one to evaluate the use of educational games (linguistic and popular) and the other to identify learning styles (visual, auditory, and kinesthetic). The results showed a moderate positive correlation between educational games and learning styles ($\rho = 0.42$; $p = 0.003$). At the dimension level, a significant relationship was found between language games and learning styles ($\rho = 0.038$; $p = 0.005$), as well as between popular games and learning styles ($\rho = 0.036$; $p = 0.005$). Among the predominant styles, visual (83%) and auditory (79%) were the most common among students. It is concluded that educational games are an effective strategy to improve English language learning styles, those that integrate visual and auditory elements are especially useful. This strategy encourages active participation, motivation and adaptation to students' sensory preferences.

Keywords: educational games, learning styles, English language teaching.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera enfrenta múltiples desafíos en el contexto educativo peruano, especialmente en instituciones donde los métodos tradicionales de enseñanza aún predominan. La falta de estrategias dinámicas y adaptadas a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes ha generado un desinterés creciente hacia el idioma, afectando su rendimiento académico. Ante esta problemática, surge la necesidad de explorar metodologías innovadoras que motiven a los estudiantes y faciliten la adquisición del inglés de manera efectiva.

Los juegos educativos se presentan como una estrategia prometedora, ya que combinan elementos lúdicos con objetivos pedagógicos, creando un entorno de aprendizaje interactivo y motivador. Investigaciones previas, como las de Barraza (2004) y Arvisu (2009), destacan el potencial del juego para mejorar la retención de conocimientos y adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje, ya sean visuales, auditivos o kinestésicos. Sin embargo, en el contexto específico de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, se desconoce el impacto real de estas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Esta investigación busca establecer la relación entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria. A través de un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo-correlacional, se analizaron datos recopilados mediante cuestionarios aplicados a una muestra de 123 estudiantes. Los resultados revelaron una correlación positiva moderada ($\rho = 0.42$; $p = 0.003$), indicando que los juegos educativos tienen un impacto significativo en los estilos de aprendizaje, especialmente aquellos que incorporan elementos visuales y auditivos.

El estudio no solo contribuye al campo teórico al reforzar la importancia de los juegos en la educación, sino que también ofrece implicaciones prácticas para docentes e instituciones educativas. Al integrar juegos lingüísticos y populares en el aula, se puede potenciar el

aprendizaje del inglés, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y fomentando un ambiente educativo más dinámico y participativo.

Esta tesis se estructura en cinco capítulos: el primero aborda el problema de investigación y sus objetivos; el segundo presenta el marco teórico; el tercero detalla la metodología empleada; el cuarto analiza los resultados y su discusión; además se expone las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio. A través de este trabajo, se espera aportar evidencia valiosa para la mejora de la enseñanza del inglés en el contexto educativo peruano.

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	4
1.2.1.	Delimitación temporal	4
1.2.2.	Delimitación espacial.....	4
1.2.3.	Población.....	5
1.2.4.	Tema de investigación	5
1.3.	Formulación del problema	5
1.3.1.	Problema general	5
1.3.2.	Problemas específicos	5
1.4.	Formulación de objetivos.....	6
1.4.1.	Objetivo general.....	6
1.4.2.	Objetivos específicos	6

1.5.	Justificación de la investigación	6
1.5.1.	Teórica	6
1.5.2.	Metodológica	7
1.5.3.	Práctico	7
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	7

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio.....	9
2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	11
2.1.3.	Antecedentes Regionales	13
2.2.	Bases teóricas - científicas	14
2.2.1.	Los juegos educativos como estrategia de aprendizaje.....	14
2.2.2.	Tipo de estilo de aprendizaje	21
2.3.	Definición de términos básicos	25
2.3.1.	Bases conceptuales.....	25
2.4.	Formulación de hipótesis	27
2.4.1.	Hipótesis general.....	27
2.4.2.	Hipótesis específicas	28
2.5.	Identificación de variables	28
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	30

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	32
3.2.	Nivel de investigación.....	32

3.3.	Métodos de investigación	32
3.4.	Diseño de investigación	33
3.5.	Población y muestra	34
3.5.1.	Población.....	34
3.5.2.	Muestra	34
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.6.1.	Técnicas	36
3.6.2.	Instrumentos.....	37
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	37
3.7.1.	Selección de los instrumentos.....	37
3.7.2.	Validez de los instrumentos	37
3.7.3.	Confiabilidad de los instrumentos	38
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	38
3.8.1.	Técnicas de procesamiento	38
3.8.2.	Análisis de datos	38
3.9.	Tratamiento estadístico	39
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica.....	39

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	40
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	41
4.3.	Prueba de hipótesis	49
4.4.	Discusión de resultados.....	52

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página.
Figura 1. Sexo de los estudiantes evaluados de la IEE Daniel Alcides Carrión - 2022.....	41
Figura 2. Edad de los estudiantes evaluados de la IEE Daniel Alcides Carrión - 2022	42
Figura 3. Juegos Educativos como Estrategia de Enseñanza – 2022.....	42
Figura 4. Dimensión: Juegos lingüísticos – 2022	43
Figura 5. Dimensión: Juegos populares – 2022	44
Figura 6. Estilos de Aprendizaje – 2022.....	45
Figura 7. Dimensión: Estilo visual – 2022.....	46
Figura 8. Dimensión: Estilo auditivo – 2022	47
Figura 9. Dimensión: Estilo kinestésico – 2022	48

ÍNDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Operacionalización de las Variables.....	30
Tabla 2. Estudiantes del quinto grado IEE Daniel Alcides Carrión – 2022.	34
Tabla 3. Estratificación de la muestra – 2022.....	36
Tabla 4. Prueba de normalidad para Juegos Educativos y Estilos de Aprendizaje del idioma Inglés.....	49
Tabla 5. Relación entre juegos educativos y estilos de aprendizaje – 2022.	50
Tabla 6. Relación entre juegos lingüísticos y estilos de aprendizaje – 2022.....	51
Tabla 7. Relación entre juegos populares y estilos de aprendizaje – 2022.....	52

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En el mundo globalizado de hoy, el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una habilidad académica, social y profesional crítica debido a su papel como lengua franca. Abre canales hacia la información, múltiples vías de aprendizaje y empleo, y acceso a redes articuladas globalmente. Este fenómeno obliga a los sistemas educativos a considerar estrategias de instrucción estrechamente alineadas con la enseñanza y el aprendizaje del inglés para enfrentar los desafíos de un mundo de aprendizaje rápido, participativo e innovador. En un entorno así, el uso de juegos educativos como estrategia se vuelve pertinente y relevante, ya que fomenta la curiosidad, la interacción y la participación activa de los aprendices en todo el proceso de aprendizaje.

A nivel global, existen brechas educativas y lingüísticas que representan un desafío para la mayoría de los países. La UNESCO (2020) afirma que millones de aprendices son enseñados en un idioma extranjero. Esto impide la comprensión de los aprendices, reduce su interés y afecta negativamente el aprendizaje.

Además, uno de los problemas existentes en la enseñanza del idioma inglés es que la mayoría de las técnicas de enseñanza tradicionales no son eficientes y carecen de participación estudiantil, lo que suele resultar en que el resultado del aprendizaje sea la memorización mecánica. Diversos estudios sugieren que, cuando no se considera el estilo de aprendizaje individual, la falta de metodologías activas y la participación activa de los aprendices, pueden surgir dificultades graves en el desarrollo de habilidades de comunicación.

En este contexto, Dermican et al. (2022) afirman que el uso de juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene un papel estimulante y un impacto positivo en la participación y el aprendizaje cognitivo. Asimismo, Lee et al. (2021) sugieren que el empleo de juegos digitales tiene un impacto constructivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuye a mejorar el rendimiento, el aprendizaje y la motivación de los aprendices. Bajo esta realidad, resulta importante incorporar estrategias pedagógicas que permitan atender las diferencias individuales y los diversos estilos de aprendizaje presentes en el aula, favoreciendo experiencias educativas más significativas e inclusivas.

En América Latina, la adquisición del idioma inglés aún presenta desafíos para muchos estudiantes. El informe de EF Education First (2022) demuestra variedades en la competencia en inglés entre los países de la región, indicando un avance lento y la persistencia de brechas educativas. Argentina, Chile, Cuba y Bolivia son ejemplos de países que alcanzan niveles variables de competencia en el idioma inglés. Se puede inferir que condiciones educativas, metodológicas y contextuales específicas son críticas en el desarrollo de la competencia en el idioma inglés. Dentro de este marco, el uso de juegos educativos requiere no solo la disponibilidad de recursos, sino también la consideración de las preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto se

debe a que los estudiantes tienen diferentes formas de aprender y no responden necesariamente de la misma manera a las distintas estrategias pedagógicas.

En el caso peruano, el dominio del idioma inglés aún presenta limitaciones importantes. Según el reporte EF EPI (2022), el Perú alcanzó un nivel moderado de dominio del inglés, ubicándose en el puesto 51 a nivel mundial. Aunque se evidencian ciertos avances, todavía persisten dificultades relacionadas con la calidad educativa, el acceso a recursos tecnológicos y la aplicación de metodologías innovadoras en las instituciones educativas. Gómez y Escobar (2021) sostienen que existen desigualdades en infraestructura, acceso tecnológico y recursos educativos entre las distintas regiones del país, situación que influye en el aprendizaje de una lengua extranjera. De igual manera, Caridad y Font (2020) afirman que la enseñanza efectiva del inglés requiere metodologías activas que promuevan la interacción, la participación y la adaptación a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

En la región de Pasco también presenta dificultades con el Sistema de Aprendizaje de Inglés en el nivel de secundaria. Los informes de varias instituciones educativas de la región destacan problemas relacionados con la continuidad de la educación, la distribución de docentes y la disponibilidad de recursos educativos (SUTEP, 2021). Estos problemas podrían afectar potencialmente el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés y limitar la aplicación de nuevas innovaciones en la enseñanza. Además, las actividades de aprendizaje siguen siendo predominantemente centradas en el docente, ignorando actividades que sean dinámicas, motivadoras y participativas.

En el contexto institucional, crear un contexto para este problema no es fácil, incluso para la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, ubicada en el área de Pasco. Se ha evidenciado en varias observaciones realizadas durante las

sesiones de aprendizaje del idioma inglés confirman que algunos estudiantes de quinto grado de secundaria enfrentan desafíos relacionados con su participación activa, comprensión, uso del idioma inglés, y esto, a su vez, genera bajo rendimiento y desmotivación. Además, el uso de estrategias innovadoras también es limitado, como se observa en la implementación de actividades pedagógicas. Los estudiantes manifiestan diferentes formas de aprender y maneras de responder a las actividades propuestas, demostrando la presencia de distintos estilos de aprendizaje en el aula.

En este contexto, se propone un estudio de investigación para establecer la relación que existe entre el uso de juegos educativos y los estilos de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, con el fin de comprender la relación y proporcionar alternativas educativas contextualizadas que contribuyan a la mejora del aprendizaje del idioma inglés.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación temporal

El estudio se llevó a cabo durante el año 2022, abarcando un período de 10 meses para la recolección de datos, aplicación de instrumentos y análisis de resultados. La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia de Pasco, región Pasco, Perú.

1.2.2. Delimitación espacial

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia de Pasco, región Pasco, Perú.

1.2.3. Población

La población estuvo conformada por 181 estudiantes del quinto grado de secundaria, distribuidos en nueve secciones (A-I) de la mencionada institución.

1.2.4. Tema de investigación

El estudio se centró en analizar: "Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022".

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera los juegos educativos como estrategia de enseñanza se relacionan con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera los juegos lingüísticos se relacionan con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?
- b) ¿De qué manera los juegos populares se relacionan con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Establecer la relación que existe entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la relación que existe entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- b) Establecer la relación que existe entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Teórica

La investigación tiene como objetivo aplicar la teoría y los conceptos básicos de los juegos educativos como estrategia de enseñanza-aprendizaje, y analizar cómo estos se relacionan con los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Se busca comprender el impacto de estas estrategias en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes, proporcionando así una base que permitirá al investigador contrastar diferentes conceptos y enfoques pedagógicos.

1.5.2. Metodológica

Para alcanzar los objetivos del estudio, se emplean técnicas de investigación que incluyen la aplicación de cuestionarios. Estos cuestionarios se utilizan para establecer la relación entre el uso de juegos educativos como estrategias de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés. La recolección de datos a través de estos instrumentos permitirá analizar cómo las estrategias lúdicas influyen en los diferentes estilos de aprendizaje.

1.5.3. Práctico

De acuerdo con los objetivos del estudio, los resultados permiten identificar soluciones a los problemas relacionados con los estilos de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes. Estos hallazgos ofrecen la oportunidad de implementar cambios en la metodología de enseñanza, incorporando juegos educativos como parte integral del proceso de aprendizaje. La importancia de la investigación radica en su impacto potencial en la sociedad educativa, ya que contribuye a resolver los problemas de rendimiento académico en el idioma inglés. Al aplicar los juegos educativos, se busca mejorar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más efectivo y motivador. Esta mejora en el rendimiento académico no solo beneficiaría a los estudiantes en términos de dominio del idioma, sino que también podría tener un efecto positivo en su desarrollo general y en sus futuras oportunidades académicas y profesionales.

1.6. Limitaciones de la investigación

Se presenciaron limitaciones temporales, logísticas y económicas. El estudio se desarrolló dentro de diez meses en el 2022, debido a la imposibilidad de contar con disponibilidad total de tiempo. Esta situación afectó con la continuidad del proceso investigativo, limitando en cierta medida la profundidad del análisis. Además, dado que

la aplicación de los instrumentos coincidió con el periodo escolar, factores como la carga académica, actividades extracurriculares y la limitada disponibilidad de los estudiantes pudieron haber incidido en su nivel de participación y la calidad de respuestas obtenidas.

En el aspecto económico, la investigación se financió con recursos propios, lo que implicó asumir personalmente los gastos relacionados con la adquisición de materiales de escritorio, la impresión, de documentos, y otros requerimientos logísticos necesarios para llevar a cabo el estudio. Esta restricción presupuestaria representó una dificultad adicional que condicionó el desarrollo y alcance de la investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Existen numerosas investigaciones sobre el tema del trabajo de investigación tanto a nivel internacional como nacional. A continuación, se presentan algunas investigaciones relevantes relacionadas con el tema:

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Abrego (2022) presenta una investigación titulada "Juegos didácticos y aprendizaje del inglés desde un enfoque sociolingüístico en la educación básica general". El objetivo principal del estudio fue evaluar el efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje del inglés en las etapas iniciales de la educación básica en Panamá, considerando el contexto sociocultural. Se utilizó un diseño preexperimental con grupo control, aplicando una muestra de 723 estudiantes del Distrito de Santiago, de los cuales 356 participaron en el grupo experimental y 367 en el grupo control. Los resultados, analizados mediante la prueba t-student, demostraron que los estudiantes que utilizaron juegos didácticos mostraron mejores niveles de aprendizaje del inglés en comparación con aquellos que recibieron instrucción convencional. Como propuesta, se incluye una

guía de juegos didácticos con sugerencias para su implementación en otros contextos educativos.

Espin (2021) llevó a cabo una investigación cuyo objetivo fue analizar la contribución de los juegos didácticos infantiles de memorización en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en jóvenes. A través de un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, se identificaron juegos de memoria específicos que, al ser aplicados en el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, favorecieron la retención y adquisición de vocabulario. Se concluyó que los juegos de memorización son herramientas efectivas para mejorar la competencia léxica en inglés de los estudiantes.

Dávila (2020) realizó una investigación titulada "Utilizar juegos como estrategia didáctica para desarrollar la habilidad de hablar en inglés como lengua extranjera". El objetivo principal fue evaluar cómo el uso de juegos didácticos puede mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria. El estudio se realizó en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua y empleó un enfoque cualitativo con técnicas como la observación participante y entrevistas semiestructuradas. La población estuvo conformada por estudiantes de educación primaria, y se aplicaron diversos juegos comunicativos como estrategia de intervención. Los resultados demostraron que los estudiantes mostraron mayor disposición, fluidez y confianza al expresarse en inglés. Por tanto, se concluye que los juegos didácticos son una herramienta efectiva para estimular el desarrollo de la competencia oral en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Arvisu (2009), en su tesis titulada "El juego en el aula como estrategia de aprendizaje del idioma inglés," concluye que el uso de dinámicas lúdicas diseñadas con propósitos específicos puede generar cambios significativos en los estudiantes. Estas dinámicas no solo mejoran su estado de ánimo y aumentan su interés por la clase, sino

que también permiten que los alumnos se sientan motivados y guiados a través del juego. Como resultado, los maestros logran efectivamente su objetivo de facilitar la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Roman & Herrera (2019), realizaron una investigación sobre “Importancia de los juegos para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi, de La Morada, Marañón”. El objetivo principal de este estudio fue "Determinar cómo los juegos educativos influyen en la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes de primer grado de secundaria". Para ello, se utilizó un diseño de investigación cuasi-experimental con enfoque cuantitativo y tipo descriptivo. La población del estudio estuvo compuesta por 60 estudiantes de primer grado, de los cuales 30 fueron seleccionados como muestra. Se aplicaron juegos educativos en las clases de inglés y se evaluó el rendimiento de los estudiantes a través de pruebas antes y después de la intervención. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en las actividades lúdicas mejoraron significativamente en su comprensión y producción del idioma inglés. Se concluyó que los juegos educativos son una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje del inglés, aumentando la motivación y el interés de los estudiantes.

Huayta (2019), realizó una investigación sobre “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 Convención - Cusco”. El objetivo principal de este estudio fue "Determinar la influencia del juego educativo en la enseñanza del idioma inglés". Para ello, se empleó un diseño de investigación no experimental con enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo-correlacional. La población del estudio estuvo compuesta por 132 estudiantes del nivel secundario, de los cuales 41

fueron seleccionados como muestra. Para evaluar la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje del inglés, se utilizaron pruebas pre y post test. Los resultados mostraron que los educandos lograron aprender mejor y mostraron mayor interés en el aprendizaje del inglés mediante estrategias como los juegos lingüísticos, populares y puzzles. Se destacó que el personal docente debe aplicar con mayor interés y dedicación estas estrategias, ya que se obtuvieron resultados positivos en el estudio. Por lo tanto, se concluye que los juegos lingüísticos, populares y de puzzle influyen positivamente en la enseñanza del idioma inglés, favoreciendo el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

García (2019), realizó una investigación sobre “Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 ‘Leoncio Cangahuala Maraví’, anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja”. El objetivo principal de este estudio fue "Determinar cómo los juegos educativos influyen en el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel primaria". Para ello, se empleó un diseño de investigación cuasi-experimental con enfoque cuantitativo y tipo descriptivo. La población del estudio estuvo compuesta por 120 estudiantes de primaria, de los cuales 30 fueron seleccionados como muestra. Para evaluar el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje del inglés, se utilizó un pretest y posttest. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron su comprensión y producción del idioma inglés gracias al uso de juegos didácticos. Se destacó la importancia de incorporar estos juegos en el aula para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Así, se concluyó que los juegos educativos son una herramienta efectiva para el aprendizaje del inglés en primaria.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Yachas (2022), en su tesis titulada "Estilos de aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa General Córdova de Santa Ana de Tusi - Daniel A. Carrión – Pasco – 2022", tuvo como objetivo determinar la relación entre los estilos de aprendizaje y el área de Comunicación en estudiantes de educación secundaria. El estudio fue de tipo básico descriptivo, con un diseño no experimental de corte transversal correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de encuesta y se aplicó el Cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje (CHAEA) para medir la variable de estilos de aprendizaje, junto con el registro de evaluación de notas para la variable del área de Comunicación. Se empleó la prueba Chi-Cuadrado (X^2) para medir el grado de relación entre las variables. La muestra fue no probabilística e incluyó a 112 estudiantes desde el primer hasta el quinto grado de educación secundaria. Los resultados indicaron que, de acuerdo con la prueba Chi-Cuadrado, el valor de p fue 0,0182, lo cual es menor que 0,05, determinando así que existe una relación entre los estilos de aprendizaje y el desarrollo de competencias del área de Comunicación. La mayoría de los estudiantes (38,4%) prefirió el estilo de aprendizaje teórico, mientras que el estilo pragmático fue el menos favorecido (17,9%). En términos del desarrollo de competencias comunicativas, el estilo teórico mostró el mayor desarrollo, con el 77% de los estudiantes ubicados en el nivel "En Proceso" y el 16% alcanzando el nivel "Logrado". En contraste, los estilos pragmáticos (15%) y activo (20%) presentaron una mayor proporción de estudiantes en el nivel "En Inicio".

Uceda (2018) realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del idioma francés en estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Educación de la UNDAC. Se utilizó un diseño cuasi

experimental con enfoque cuantitativo, aplicando pre y post test a los estudiantes para evaluar su desempeño en el idioma antes y después de la intervención con juegos didácticos. Los resultados indicaron que los estudiantes que participaron en las actividades lúdicas mostraron una mejora significativa en su comprensión y expresión en francés, concluyendo que los juegos didácticos son una herramienta efectiva para el aprendizaje de idiomas

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Los juegos educativos como estrategia de aprendizaje

➤ Juegos educativos

Bernabéu y Goldstein (2001), exploran el valor del juego en el ámbito educativo, especialmente en los niveles iniciales de enseñanza. Su investigación revela que los niños en educación infantil y primaria aprenden mediante una amplia variedad de juegos: desde los que implican movimiento, como los de persecución, hasta los simbólicos, como los de palabras, y los musicales, como coros y bailes. A medida que los estudiantes progresan en su escolaridad, desarrollan habilidades mediante juegos que combinan azar e inteligencia, tales como los juegos de mesa, de competencia y de simulación. Aunque la práctica del juego libre y espontáneo tiende a disminuir en los niveles educativos superiores, el estudio subraya que su integración en el entorno escolar sigue siendo beneficiosa. Los juegos no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también enriquecen las sesiones de enseñanza-aprendizaje, aumentan la motivación, fomentan la cohesión grupal y la creatividad, y promueven el desarrollo de valores y responsabilidades. Por lo tanto, se concluye que el juego debe mantenerse como una herramienta pedagógica

valiosa en todos los niveles educativos, con el fin de maximizar tanto el aprendizaje como el bienestar de los estudiantes.

Hearn y Garcés (2003), destacan el papel fundamental de los juegos en la enseñanza del inglés, considerándolos una parte integral del proceso educativo. Según estos autores, los juegos no solo hacen que el aprendizaje del idioma sea más ameno, sino que también proporcionan un contexto familiar y accesible, aumentando así su atractivo y efectividad en el aula. Al ofrecer una forma divertida y desafiante de practicar el idioma, los juegos permiten a los estudiantes consolidar conocimientos mediante reglas claras y objetivos sencillos. La adaptación de juegos populares, como el bingo o los rompecabezas, resulta especialmente útil para reforzar el vocabulario y las habilidades lingüísticas de manera significativa.

Verdejo (1995), define el juego como una actividad compleja que abarca diversión, esparcimiento, competencia y desarrollo de habilidades. Según esta visión, el juego es inherentemente competitivo y requiere ingenio y destrezas, lo que lo convierte en un recurso educativo capaz de contribuir de forma efectiva al desarrollo integral de los estudiantes.

De manera similar, Florián (1997), sostiene que el juego constituye una herramienta pedagógica esencial que no solo facilita el aprendizaje, sino que también permite a niños y adultos disfrutar mientras aprenden. El juego estimula la creatividad, favorece la expresión emocional y promueve el desarrollo de habilidades físicas y sensoriales. Por tanto, su inclusión en los procesos educativos es clave para lograr aprendizajes significativos y enriquecedores.

Puig y Sático (2004), argumentan que el juego y las actividades lúdicas son elementos clave para integrar lo afectivo con lo intelectual en el aprendizaje. Estas actividades no solo hacen del proceso educativo una experiencia placentera, sino que también fomentan la participación activa de los estudiantes, creando un entorno en el que el pensamiento y el esfuerzo se ven recompensados con satisfacción y disfrute.

En la misma línea, Chacón (2008), afirma que el juego educativo, a menudo poco aprovechado por los docentes, ofrece múltiples beneficios. Los juegos estructurados con objetivos pedagógicos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades específicas, fomentar la creatividad y contribuir a un clima armonioso en el aula. Su incorporación en el proceso de enseñanza no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que mejora de manera significativa la dinámica del grupo clase.

Sarlé (2004), plantea que el juego es una forma natural de expresión y comprensión, que favorece la modificación cognitiva y el desarrollo social. A través del juego, los estudiantes pueden experimentar, explorar y adaptar sus esquemas de conocimiento en un entorno social propicio para el aprendizaje.

Desde una perspectiva más temprana, Queyrat (1926), define el juego como una actividad libre que estimula el estado emocional del individuo, generando placer e ilusión. Esta concepción refuerza la idea de que el juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que facilita un aprendizaje significativo mediante la exploración y la creatividad.

Por otro lado, Ledo (2011), enfatiza la importancia del juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. Sostiene que las actividades lúdicas crean

un ambiente propicio para el aprendizaje, al permitir la práctica de diversas habilidades lingüísticas en un contexto ameno y motivador. Por ello, resalta la necesidad de integrar el componente lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una estrategia pedagógica eficaz.

a) Juegos lingüísticos

Aguiar (2008). sostiene que los juegos lingüísticos no solo representan una fuente de diversión para los estudiantes, sino que también contribuyen significativamente a una mejor comprensión de su realidad y al control de sus expresiones emocionales. Estos juegos permiten manipular sonidos y patrones, practicar estructuras gramaticales y vocabulario, y aplicar reglas lingüísticas de forma estructurada. En el contexto de las clases de inglés, los juegos lingüísticos han demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la producción oral, ya que facilitan la creación de diálogos y conversaciones entre los estudiantes.

En esta misma línea, Luque (2007), destaca que los juegos lingüísticos son útiles tanto para hablantes nativos como para quienes están aprendiendo una segunda lengua. Estos juegos enriquecen el proceso de adquisición del lenguaje al fijar palabras en su dimensión semántica completa, desarrollar la competencia fraseológica y acercar a los estudiantes al uso auténtico del idioma. La implementación gradual de este tipo de juegos en la enseñanza del español como lengua extranjera ha mostrado ser altamente beneficiosa, al permitir un aprendizaje más dinámico, contextualizado y significativo.

Sánchez y Pérez (2005), argumentan que los juegos integran dos elementos esenciales para el aprendizaje efectivo de una lengua extranjera: la actividad lúdica y la repetición sistemática de estructuras básicas con un propósito específico. Para lograr resultados positivos, los juegos deben ofrecer contenido lingüístico relevante, contar con instrucciones claras, fomentar la participación de todos los estudiantes y ser, por supuesto, divertidos. Adaptar juegos conocidos al aprendizaje del inglés bajo estas condiciones puede potenciar el proceso de enseñanza tanto dentro como fuera del aula. Es fundamental, según los autores, que el uso de juegos esté alineado con los objetivos lingüísticos definidos, a fin de maximizar su impacto educativo.

Entre los juegos mencionados, el bingo se destaca como una herramienta efectiva para reforzar el reconocimiento auditivo de vocabulario específico. Esta actividad lúdica no solo motiva a los estudiantes a aprender más palabras, sino que también incrementa su participación activa y su valoración del aprendizaje del idioma.

Por otro lado, los juegos de palabras, como los crucigramas y las sopas de letras, se basan en la manipulación intencionada de elementos lingüísticos con el fin de generar ambigüedad léxica. Estos juegos invitan a los estudiantes a participar de forma activa en el proceso de aprendizaje, ya sea aportando contenido en su lengua materna o en el idioma extranjero que estudian. Su inclusión en el aula ha tenido un impacto positivo en el interés y en la retención del vocabulario por parte de los estudiantes.

Asimismo, el uso de rompecabezas en clase fomenta la cooperación entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, ya que requieren unir piezas para completar una figura o mensaje. Estos rompecabezas pueden incorporar ilustraciones, textos o incluso canciones, generando así un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo. Esta metodología ha demostrado ser efectiva para motivar a los estudiantes y facilitar la adquisición de vocabulario de manera lúdica y participativa. El éxito de los rompecabezas en el aula se debe a su capacidad para mantener la atención, el compromiso y el entusiasmo de los alumnos durante el proceso de aprendizaje.

En este sentido, Rubio (2013), subraya que el objetivo fundamental de los rompecabezas es ensamblar correctamente sus piezas para completar una imagen o mensaje, lo cual requiere la cooperación de todo el grupo. Esta dinámica no solo fortalece la colaboración, sino que también enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, quienes encuentran en los rompecabezas una herramienta valiosa y eficaz para el aprendizaje del idioma.

b) Juegos Populares

Los juegos populares pueden convertirse en una herramienta educativa valiosa en el aula, aplicable a diversas materias, ya que reflejan características culturales y temporales a través de sus retahílas, canciones y letras. Estos juegos no solo ofrecen una estrategia de enseñanza divertida, sino que también permiten a los estudiantes aprender mientras se divierten, combinando tradición y pedagogía.

No se debe subestimar el potencial educativo de los juegos populares. Su dinamismo y capacidad para captar la atención de los estudiantes los convierten en un recurso altamente eficaz. Desde edades tempranas, muchos de nosotros hemos aprendido a cantar, imitar voces o seguir patrones rítmicos en nuestros juegos cotidianos; llevar estas prácticas al aula puede resultar igualmente efectivo. La integración de estos juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje fomenta la participación activa, la espontaneidad y la creatividad, lo que a su vez incrementa la motivación del alumnado.

Al formar parte integral de nuestra niñez y cultura, los juegos populares facilitan la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. La motivación y el disfrute que generan contribuyen directamente a mejorar el proceso de aprendizaje, posicionando al juego como una herramienta educativa poderosa y eficaz.

En cuanto a las adivinanzas, Morote (2012), las considera tanto un pasatiempo como una forma de entretenimiento intelectual. Se trata de un tipo de juego lingüístico y cognitivo que, pese a su carácter competitivo, resulta muy valioso en el aula. Las adivinanzas estimulan a los estudiantes a explorar distintas posibilidades hasta llegar a la respuesta correcta, lo que refuerza tanto el vocabulario como la pronunciación. Además, la repetición inherente a este tipo de dinámica favorece el recuerdo y la adquisición de nuevas palabras.

Por otro lado, Ledo (2011), resalta la utilidad de los juegos de observación y memoria, como aquellos en los que se debe recordar o describir objetos después de haber sido cubiertos. Este tipo de

actividades ayudan a consolidar el vocabulario previamente aprendido y mejoran la capacidad de los estudiantes para recordar y emplear términos en contextos significativos.

Según Chamorro y Prats (1990), los juegos de acciones permiten a los estudiantes asumir la identidad de personajes ficticios y seguir instrucciones relacionadas con su rol. Estas dinámicas fomentan la participación activa y la motivación, ya que se adaptan a las destrezas individuales y al estilo de aprendizaje de cada estudiante. Un ejemplo destacado son las charadas, las cuales facilitan la expresión de acciones y palabras en inglés a través de gestos y mímicas, reforzando el aprendizaje de manera lúdica y participativa.

Ledo (2011), propone una clasificación de los juegos según su enfoque: juegos de habilidad, competencia, colaboración, simulación, asociación y mímica. Cada tipo de juego se centra en distintos aspectos del aprendizaje de lenguas, ya sea en la forma y el significado de las palabras, o en la práctica de estructuras gramaticales y vocabulario. La experiencia en el aula ha demostrado que los estudiantes utilizan diversas estrategias en estos juegos, lo cual resulta altamente efectivo para captar el idioma extranjero y desarrollar competencias lingüísticas de forma natural y entretenida.

2.2.2. Tipo de estilo de aprendizaje

➤ Estilos de aprendizaje

Para entender el mundo que nos rodea, recibimos información a través de nuestros sentidos. Sin embargo, cada persona utiliza una combinación única de los cinco sistemas representativos —visual, auditivo, kinestésico

(táctil), olfativo y gustativo—, lo que da lugar a diversas formas de aprendizaje. Hearn y Garcés (2003), destacan que, aunque todos percibimos información sensorial, el estilo de aprendizaje varía considerablemente entre los individuos.

Los estilos de aprendizaje no solo influyen en cómo se absorbe la información, sino también en la manera en que se procesa y retiene. Mientras algunos estudiantes comprenden mejor mediante imágenes y gráficos, otros prefieren escuchar explicaciones o involucrarse físicamente en la actividad. Por ello, es fundamental que el docente identifique estos estilos para adaptar su metodología y así maximizar el aprendizaje de todo el alumnado.

Lockhart y Schmeck (1983), proponen una clasificación de los estilos de aprendizaje basada en tres grandes sistemas de representación: visual, auditivo y kinestésico. Cada uno desempeña un papel esencial en el procesamiento de la información. El sistema visual se activa cuando el estudiante recuerda imágenes abstractas o concretas; el auditivo, cuando evoca sonidos, voces o música; y el kinestésico, cuando recuerda sensaciones físicas, sabores y olores.

Lozano (2006), citando a Hunt (1979), señala que el estilo de aprendizaje está determinado por las condiciones educativas ideales que favorecen el aprendizaje individual. Cada persona posee una forma única de aprender, y el profesor debe reconocer estas diferencias para ofrecer una enseñanza más eficaz. En la misma línea, Navarro (2008), citando a Keefe (1988), resalta que los estilos de aprendizaje comprenden rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, los cuales influyen no solo en la percepción del

entorno educativo, sino también en la motivación y en el ritmo de trabajo del estudiante.

Los estilos pueden clasificarse en modalidades sensoriales. Lozano (2006), indica que las modalidades visual, auditiva y kinestésica representan formas distintas de captar y organizar la información. Los estudiantes visuales tienden a aprender mejor mediante gráficos y esquemas; los auditivos, mediante la escucha y la repetición; y los kinestésicos, a través de la experiencia práctica y el movimiento.

Cazau (2005), enfatiza que los estilos de aprendizaje son modos característicos de procesar la información, sentir y comportarse en contextos de aprendizaje. Huertas (2008), complementa esta idea señalando que los estilos reflejan las preferencias y estrategias que cada individuo desarrolla para aprender. Aunque pueden variar, los estudiantes suelen presentar una tendencia predominante que debe ser considerada por el docente para optimizar su enseñanza.

En el ámbito educativo, el uso de estrategias diversificadas es fundamental para atender a todos los estilos de aprendizaje. Cabrera (2005), destaca la importancia de una investigación continua en este campo para que los profesores puedan adaptar sus métodos y mejorar así el rendimiento, especialmente en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

a) Estilo Visual

Los estudiantes visuales se benefician especialmente de recursos como dibujos, esquemas, mapas conceptuales y gráficos. Hearn y Garcés (2003), señalan que estos alumnos suelen tener buena ortografía y destacan en lectura y escritura. Son observadores, organizados y

tienden a preferir la información que se presenta de manera visual. Loayza (2007), añade que estos estudiantes comprenden mejor cuando las instrucciones se muestran visualmente y tienden a fijarse en los detalles. En el aula de inglés, el uso de imágenes, ilustraciones o recursos visuales puede motivar a este tipo de estudiante y facilitar el aprendizaje para otros.

b) Estilo Auditivo

Los estudiantes auditivos aprenden mejor por medio del oído. Hearn y Garcés (2003), afirman que disfrutan de tareas como escuchar explicaciones y participar en discusiones. La repetición verbal y la lectura en voz alta les resultan especialmente útiles. Según Loayza (2007), estos estudiantes son buenos comunicadores y tienden a memorizar mejor cuando repiten la información en voz alta. Recursos como la música, los cuentos o los podcasts son eficaces para ellos. Ruiz (2008) sostiene que las canciones no solo captan la atención de los alumnos, sino que también refuerzan el aprendizaje y mejoran la fluidez. Asimismo, Sánchez y Pérez (2005), destacan el valor de los cuentos para contextualizar el vocabulario y facilitar una comprensión más significativa.

c) Estilo Kinestésico

Los estudiantes con estilo kinestésico aprenden mejor a través de la acción, el movimiento y la manipulación directa. Barreras (2010), explica que estos alumnos necesitan interactuar físicamente con los materiales y, a menudo, se muestran inquietos si deben permanecer mucho tiempo sentados. Loayza (2007), añade que prefieren

actividades prácticas, manipulativas y participativas. La inclusión de materiales reales, o realia, así como dinámicas de grupo, dramatizaciones o juegos de rol, son estrategias muy efectivas para estos estudiantes.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Bases conceptuales

- **Aprendizaje:** Es un proceso dinámico mediante el cual adquirimos nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, comportamientos o valores. Este proceso puede resultar de diversas fuentes, como el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. En esencia, aprender implica integrar y aplicar lo que se ha asimilado a lo largo del tiempo para adaptarnos y crecer en nuestro entorno.
- **Estilos de aprendizaje:** Son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que actúan como indicadores relativamente estables de cómo los estudiantes perciben, interactúan y responden a sus entornos educativos. Estos estilos reflejan las preferencias y formas únicas en las que cada individuo aborda el proceso de aprendizaje.
- **Estrategias de enseñanza:** Son el conjunto de decisiones que toma el docente para guiar el proceso de enseñanza con el objetivo de fomentar el aprendizaje de sus alumnos. Este enfoque implica establecer directrices generales sobre cómo enseñar un contenido específico, teniendo en cuenta lo que se desea que los estudiantes comprendan, el propósito de dicho conocimiento y su aplicación práctica.
- **Juegos educativos:** Es una actividad lúdica diseñada con un propósito educativo, ya sea explícito o implícito, con el objetivo de que los niños

adquieran conocimientos o habilidades específicas. Este tipo de juego es planificado con intención por el educador, ya sea un maestro, profesor de apoyo, padre, hermano mayor, abuelo, amigo, u otra persona involucrada en el proceso educativo. Su diseño busca que los niños aprendan de manera divertida y efectiva, fomentando el aprendizaje a través del juego.

- **Juegos populares:** Se refiere a una actividad que tiene lugar en una comunidad con una cantidad significativa de participantes. Estas actividades son espontáneas, creativas y altamente motivadoras, fomentando la participación y el entusiasmo entre sus seguidores.
- **Juegos lingüísticos:** Son esenciales tanto para los hablantes nativos como para los aprendices de una segunda lengua. La adquisición del lenguaje ya sea la lengua materna o una segunda lengua, se enriquece considerablemente a través de estos juegos. Por ello, sería beneficioso que los profesores de español para extranjeros incorporaran gradualmente estos juegos en su enseñanza. Las ventajas son claras: los juegos ayudan a consolidar el aprendizaje de palabras en su complejidad semántica, desarrollan la competencia fraseológica del estudiante y, sobre todo, acercan al alumno al uso real de la lengua, tal como se emplea en situaciones cotidianas.
- **Juegos puzzle:** Estos juegos siguen las mismas normas que los rompecabezas, con una excepción: los participantes no tienen todas las piezas a la vista, sino que solo disponen de una pieza cada uno. Los materiales utilizados pueden variar, desde ilustraciones y cómics hasta textos de canciones o pequeñas historias. Es común que estos juegos impliquen la colaboración en parejas, aunque también pueden involucrar a

todo el grupo. En el caso de los juegos grupales, presentan similitudes con los rompecabezas, ya que el objetivo es resolver la tarea mediante la cooperación de todos los miembros. Sin embargo, en lugar de centrarse en resolver un problema específico, el objetivo es la correcta unión de todas las piezas del material proporcionado.

- **Rendimiento académico:** se refiere a la evaluación del desempeño de un estudiante a lo largo de un curso. Cuando un alumno obtiene calificaciones altas y satisfactorias, se considera que tiene un buen rendimiento. En cambio, se habla de bajo rendimiento académico cuando las calificaciones obtenidas en los exámenes no alcanzan el nivel mínimo requerido para aprobar.
- **Idioma inglés:** es una lengua germánica occidental que emergió en los reinos anglosajones de Inglaterra y se expandió hacia el norte, alcanzando lo que hoy es el sureste de Escocia, influenciado por el Reino de Northumbria. Actualmente, el inglés es el tercer idioma nativo más hablado en el mundo, después del chino mandarín y el español. Además, es el segundo idioma más aprendido globalmente y se ha establecido como idioma oficial, o uno de los idiomas oficiales, en casi 60 países soberanos.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

H_i Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática

Daniel Alcides Carrión, 2022

H_0 No existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022

2.4.2. Hipótesis específicas

H_1 Existe relación significativa entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H_0 No existe relación significativa entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H_2 Existe relación significativa entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

H_0 No existe relación significativa entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

2.5. Identificación de variables

Variable 1 (VI)

Juegos educativos.

Variable 2 (VD)

Estilos de aprendizaje del idioma inglés.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Instrumento
V1 Juegos educativos	El juego educativo es una estrategia pedagógica que combina diversión y aprendizaje, diseñada para promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas.	Se utilizará el Cuestionario sobre Juegos Educativos elaborado por Arellano Vílchez et al. (2021), el cual evalúa la frecuencia y aplicación de juegos educativos (lingüísticos y populares) en el entorno escolar.	Juegos lingüísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Bingo • Word games. • Puzzle 	01 al 08	Cuestionario de juegos educativos
	Según Florián (1997), facilita un aprendizaje significativo al integrar la expresión emocional, la creatividad y la participación activa del estudiante. Puig y Sático (2004) agregan que el juego contribuye al equilibrio entre lo afectivo y lo intelectual en el proceso educativo.	Juegos populares	<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanza • Juego de acciones 	09 al 11		

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La investigación que llevamos a cabo es de carácter cuantitativo, ya que se enfoca en describir, explicar, predecir o reevaluar la realidad. Su propósito es identificar principios y leyes generales para desarrollar una teoría científica. Además, busca generar conocimientos que faciliten la formulación de políticas para promover cambios en la realidad observada (Sánchez, 1996, p. 14).

3.2. Nivel de investigación

Cabe destacar que la investigación realizada se considera de nivel descriptivo, ya que tiene el objetivo de analizar y comprender las variables del estudio en un contexto específico de tiempo y espacio (Sánchez & Reyes, 1996, p. 3).

3.3. Métodos de investigación

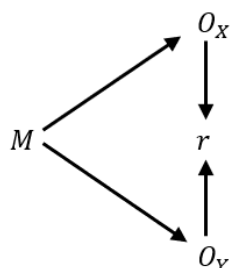
Esta investigación utiliza un método descriptivo, que se enfoca en describir, analizar e interpretar de manera sistemática un conjunto de hechos en relación con otras variables en el presente. El objetivo es estudiar el fenómeno en su estado actual. Dado

que el método descriptivo ofrece un control limitado sobre las variables de estudio, la validez interna del estudio puede ser cuestionable (Sánchez, 1996, p. 33).

3.4. Diseño de investigación

El diseño de la investigación empleada fue el descriptivo correlacional, tal como lo describe Hernández (2006), quien señala que este tipo de diseño tiene el propósito de conocer la relación entre dos o más conceptos o variables dentro de un contexto específico.

El esquema del diseño se ilustra a continuación:



Donde:

M = Muestra

O_y = Observación de la variable Juegos Educativos.

O_x = Observación de la variable Estilos de Aprendizaje del Idioma Inglés

r = Relación

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de la investigación estuvo compuesta por 181 estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión.

Tabla 2. Estudiantes del quinto grado IEE Daniel Alcides Carrión – 2022.

Grado y Sección	Nº de estudiantes
5 “A”	20
5 “B”	19
5 “C”	18
5 “D”	20
5 “E”	20
5 “F”	20
5 “G”	22
5 “H”	22
5 “I”	20
Total	181

Fuente: Secretaría de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión

3.5.2. Muestra

En la presente investigación se utilizó un muestreo probabilístico, garantizando que cada elemento de la población tuviera la misma posibilidad de ser seleccionado. Según Sánchez y Reyes (2015), “el muestreo es probabilístico cuando se puede calcular con anticipación la probabilidad de obtener cada una de las posibles muestras de una población o universo” (p. 143). El muestreo fue de tipo estratificado, lo que permitió

obtener una muestra representativa de la población. Sánchez y Reyes (2015) explicaron que “este tipo de muestreo se emplea cuando se considera que la población está compuesta por subgrupos o estratos que pueden diferir en las características bajo estudio” (p. 145).

Dado que el número total de estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión era de 181, se aplicó la siguiente fórmula para la determinación de la muestra:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * (1 - p)}{(N - 1) * E^2 + Z^2 * p * (1 - p)}$$
$$n = \frac{181 * 1.96^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}{(181 - 1) * 0.05^2 + 1.96^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}$$

$$n = 123$$

La muestra estuvo compuesta por 123 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión. La estratificación de la muestra se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 3. Estratificación de la muestra – 2022.

Grado y Sección	N° de estudiantes
5 “A”	14
5 “B”	13
5 “C”	12
5 “D”	14
5 “E”	14
5 “F”	14
5 “G”	14
5 “H”	14
5 “I”	14
Total	123

Fuente: Secretaría de la Institución Educativa

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Niño (2011) señala que “la técnica se entiende como las operaciones, procedimientos o actividades de investigación” (p. 30). En la presente investigación, se empleó la técnica de cuestionario, Se eligió el cuestionario como técnica principal de recolección de datos porque permite obtener información directa de un grupo amplio de estudiantes en un tiempo relativamente corto, de manera estandarizada y sistemática. Esta técnica es especialmente útil cuando se desea conocer opiniones, percepciones o actitudes, como en el caso de esta investigación, que busca identificar la frecuencia de uso de juegos educativos y los estilos de aprendizaje predominantes. El cuestionario, al estar estructurado con preguntas cerradas tipo Likert, facilita la cuantificación y análisis estadístico de los datos, asegurando mayor objetividad y comparabilidad entre

respuestas. Además, su aplicación colectiva e individual resulta práctica y viable en contextos escolares, permitiendo recopilar datos sin interrumpir significativamente el desarrollo de clases.

3.6.2. Instrumentos

Niño (2011) menciona que “el instrumento son los elementos o materiales que permiten la ejecución o aplicación de las técnicas” (p. 30). En esta investigación, se utilizó el cuestionario como instrumento, ya que permitió recolectar datos mediante preguntas cerradas a estudiantes de quinto grado.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Selección de los instrumentos

Para recolectar la información necesaria en este estudio, se seleccionaron dos cuestionarios estandarizados: uno sobre juegos educativos y otro sobre estilos de aprendizaje. Ambos instrumentos fueron elaborados por Vélchez et al. (2011), y han sido aplicados en investigaciones previas en contextos educativos similares. Su elección respondió a la necesidad de contar con herramientas específicas, estructuradas en formato tipo Likert, que permitieran una medición válida y fiable de las variables planteadas.

3.7.2. Validez de los instrumentos

La validez de los instrumentos fue determinada mediante el juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems con respecto a las dimensiones e indicadores establecidos en la operacionalización de variables. Este proceso garantizó que los cuestionarios midieran realmente lo que se proponían medir. Como resultado del análisis, se obtuvo un índice de validez de contenido de 0.84 para el cuestionario sobre juegos educativos y de 0.83 para el cuestionario de estilos de

aprendizaje, lo cual, según Hernández et al. (2014), indica una validez alta y aceptable para su uso en investigaciones educativas.

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad se determinó aplicando el coeficiente Alfa de Cronbach, que mide la consistencia interna de los ítems del instrumento. Los resultados fueron los siguientes:

- Para el cuestionario de juegos educativos: $\alpha = 0.82$
- Para el cuestionario de estilos de aprendizaje: $\alpha = 0.85$

Ambos valores superan el umbral mínimo de 0.70 recomendado por Nunnally y Bernstein (1994), lo cual indica que los instrumentos presentan una confiabilidad alta y pueden ser considerados adecuados para obtener datos estables y consistentes.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Técnicas de procesamiento

El procesamiento de los datos incluyó varias etapas cruciales. Primero, se llevaron a cabo las codificaciones, que organizaron la información en categorías manejables. A continuación, se realizaron conteos para cuantificar los elementos dentro de cada categoría, proporcionando una visión clara de las frecuencias y distribuciones. Finalmente, se ejecutaron tabulaciones que consolidaron los datos en tablas detalladas, permitiendo una revisión meticulosa y el análisis de patrones y tendencias. Cada uno de estos métodos contribuyó a una comprensión integral y precisa de la información recolectada.

3.8.2. Análisis de datos

En el proceso de análisis de datos, se emplearon diversas metodologías cuantitativas para asegurar una evaluación exhaustiva y precisa. Se comenzó con la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial, técnicas que permitieron una

comprensión clara y detallada de los datos. Los resultados se presentaron a través de una variedad de gráficos, los cuales facilitaron una interpretación visual de la información.

3.9. Tratamiento estadístico

Para el análisis de los datos, se llevó a cabo un tratamiento estadístico exhaustivo empleando técnicas de estadística descriptiva. En primer lugar, se utilizaron resultados frecuenciales para determinar la frecuencia con la que aparecían diferentes eventos o características en el conjunto de datos. Este análisis permitió comprender la distribución y prevalencia de cada elemento dentro del estudio. A continuación, se procedió con la sistematización de porcentajes, lo que facilitó la interpretación de los datos en términos proporcionales. Expresar los resultados como porcentajes proporcionó una visión clara y comparativa de la distribución, permitiendo identificar patrones y tendencias con mayor facilidad. Finalmente, se aplicó la correlación de Spearman para el resultado de la prueba de normalidad. Este análisis permitió evaluar las relaciones entre variables, eligiendo Spearman en función de la distribución de los datos para asegurar la precisión del análisis. La selección del método adecuado garantizó que el tratamiento estadístico reflejara con precisión las interrelaciones y el impacto mutuo de las variables estudiadas.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

El trabajo de investigación se llevó a cabo con un riguroso cumplimiento académico y una fiel adherencia a los datos fácticos, manteniendo un firme compromiso ético para realizar investigaciones de manera responsable. La información recopilada y presentada reflejó el resultado del esfuerzo serio, paciente y meticuloso de los tesistas y del asesor designado. Este enfoque aseguró la integridad y validez del estudio, destacando la dedicación y profesionalismo en cada etapa del proceso investigativo.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, ubicada en el distrito de Chaupimarca, Pasco. Para iniciar el proceso, se solicitó la autorización del director de la institución y se realizó una reunión cuyo objetivo principal fue presentar la investigación. El estudio involucró a los estudiantes de quinto grado de secundaria, repartidos en sus nueve secciones, con el propósito de analizar cómo los juegos educativos pueden influir en la enseñanza del idioma inglés y su relación con los estilos de aprendizaje de los estudiantes. La investigación se desarrolló durante un período de 10 meses. Durante este tiempo, se aplicaron cuestionarios diseñados para evaluar las variables, dimensiones e indicadores pertinentes. Las encuestas permitieron recolectar datos de los alumnos de quinto grado para establecer la relación entre las dos variables en estudio. Para el análisis de los resultados, se emplearon herramientas avanzadas como SPSS versión 29 y Microsoft Excel. SPSS se utilizó para realizar análisis estadísticos descriptivos e inferenciales, permitiendo cálculos precisos de porcentajes y la interpretación de datos en función de

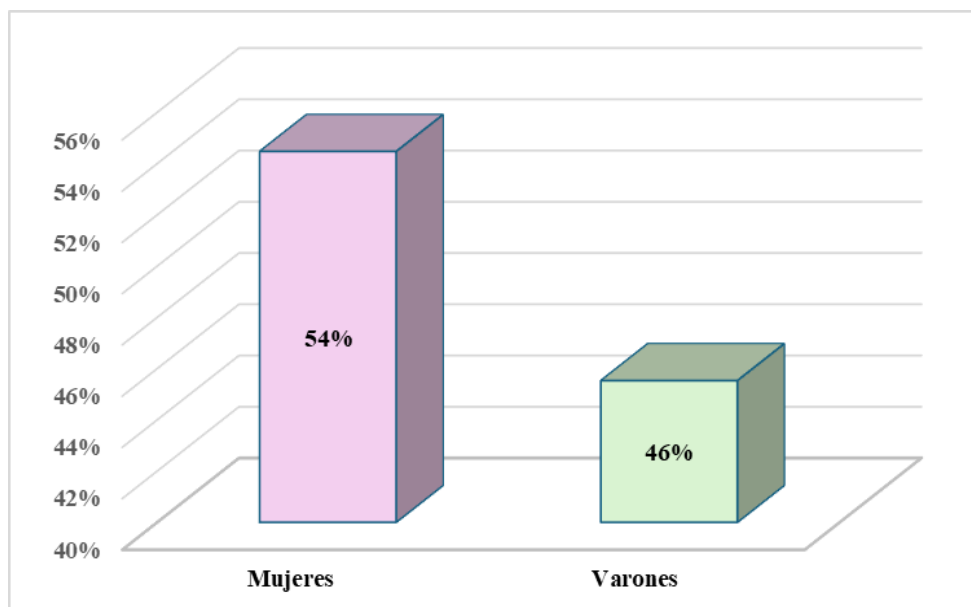
los objetivos específicos del estudio. Microsoft Excel se utilizó para la organización y visualización de datos, facilitando la creación de gráficos y tablas. Finalmente, se realizaron tablas y gráficos detallados para presentar los resultados de manera clara y comprensible, lo que permitió una mejor visualización y análisis de las relaciones entre los juegos educativos, los estilos de aprendizaje y el rendimiento en el idioma inglés.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

➤ Análisis descriptivos

Figura 1. Sexo de los estudiantes evaluados de la IEE Daniel Alcides Carrión - 2022

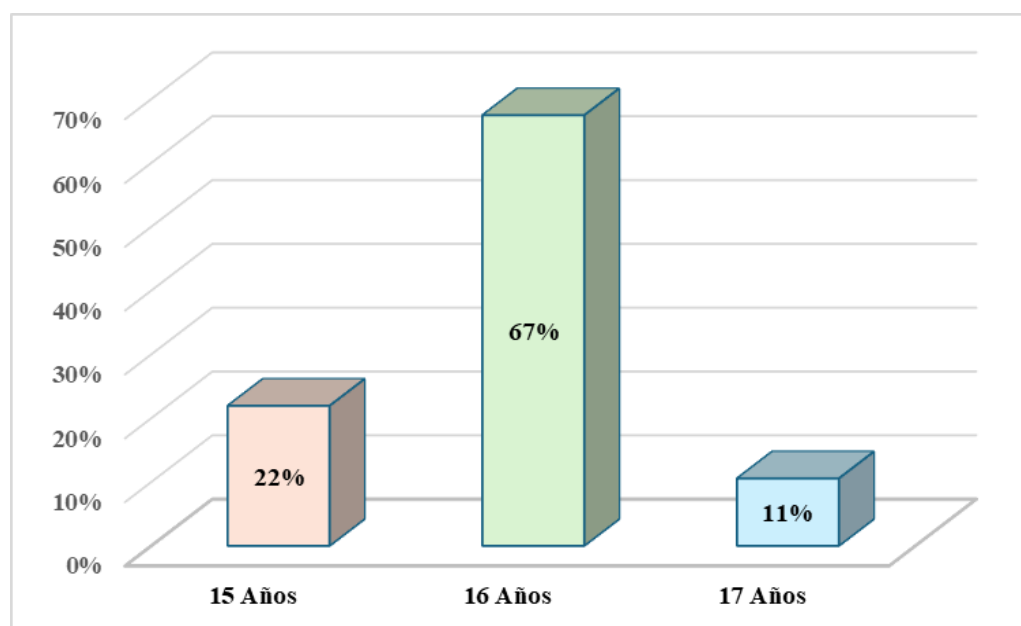
Nota: Administración de los instrumentos



Interpretación

En la Figura 1 se muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 54% (67) son mujeres y el 46% (56) son varones.

Figura 2. Edad de los estudiantes evaluados de la IEE Daniel Alcides Carrión - 2022

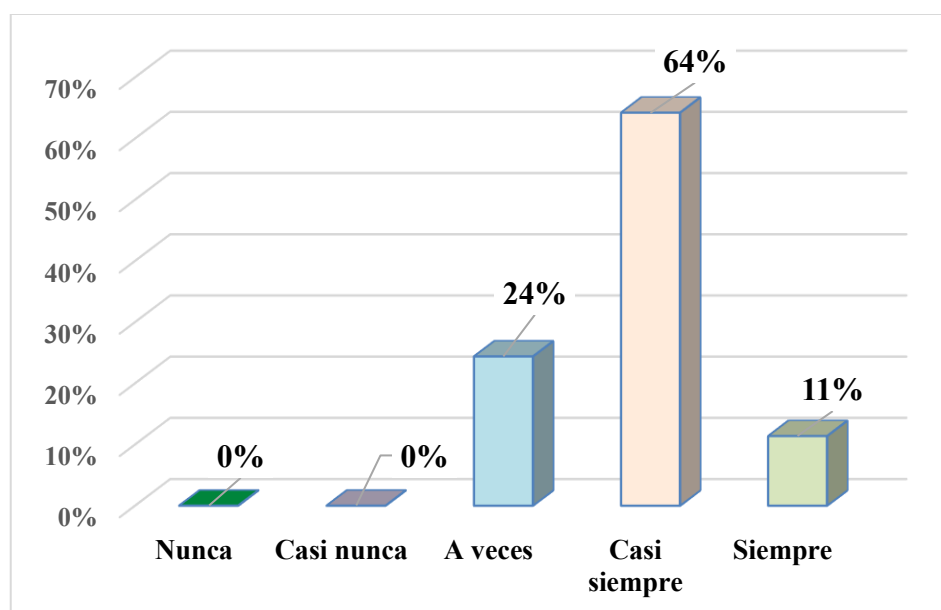


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 2 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 22% (27) tiene 15 años, el 67% (83) tiene 16 años y el 11% (13) tiene 17 años.

Figura 3. Juegos Educativos como Estrategia de Enseñanza – 2022

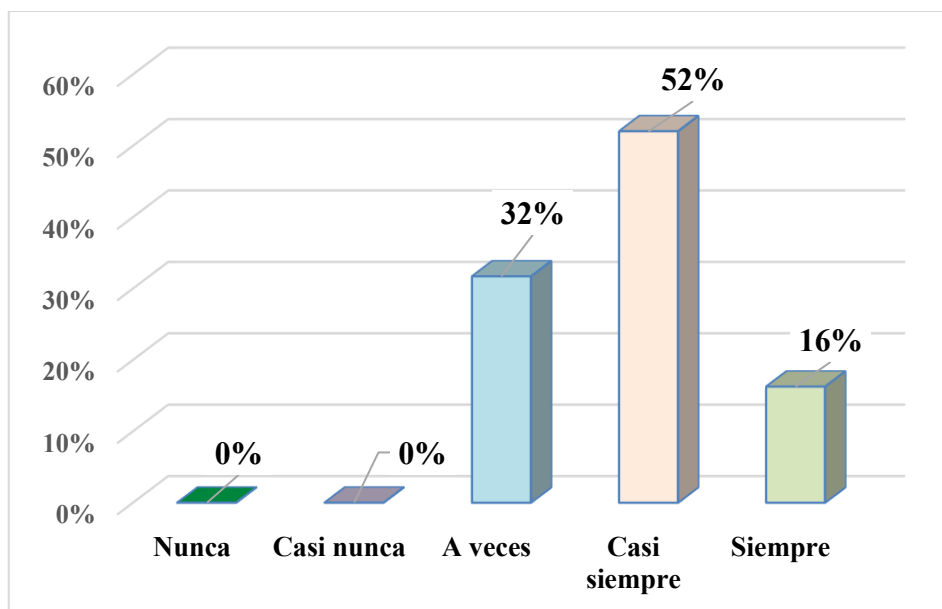


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 3 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 24% (30) de los estudiantes señaló que "a veces" los juegos educativos son efectivos, el 64% (79) indicó que "casi siempre" son útiles, y el 11% (14) mencionó que "siempre" los encuentran beneficiosos. Una gran mayoría, el 75% (93) de los estudiantes percibe que los juegos educativos son una estrategia efectiva en la enseñanza del inglés.

Figura 4. Dimensión: Juegos lingüísticos – 2022



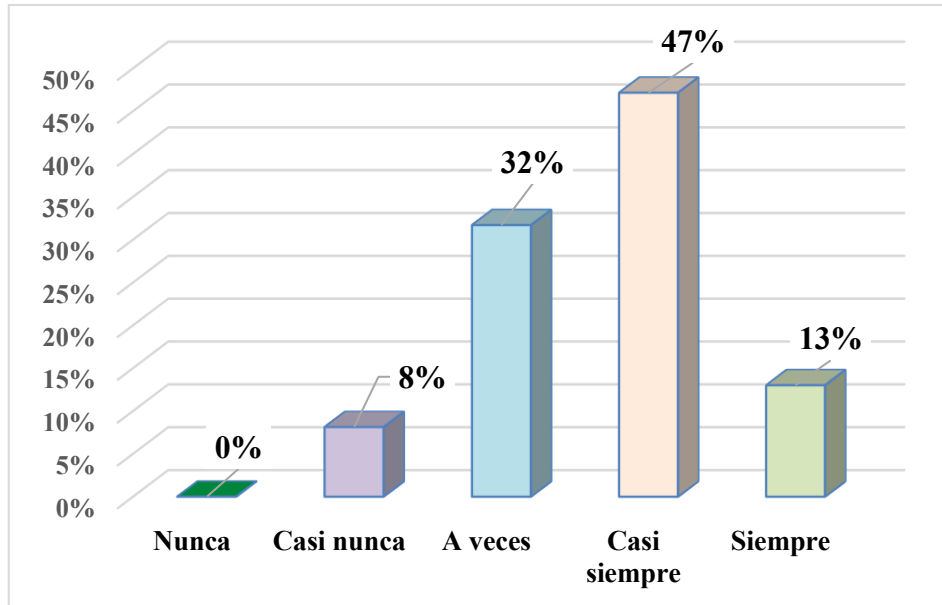
Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 4 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 32% (39) de los estudiantes indicaron que "a veces" los juegos lingüísticos facilitan su aprendizaje del inglés, el 52% (64) "casi siempre" encuentran estos juegos útiles, y el 16% (20) "siempre" consideran que estos juegos contribuyen positivamente. La mayoría de los estudiantes 68% (84) perciben que los juegos lingüísticos son útiles

en su proceso de aprendizaje, lo que sugiere que este tipo de juegos es una estrategia efectiva para mejorar la adquisición del idioma inglés.

Figura 5. Dimensión: Juegos populares – 2022

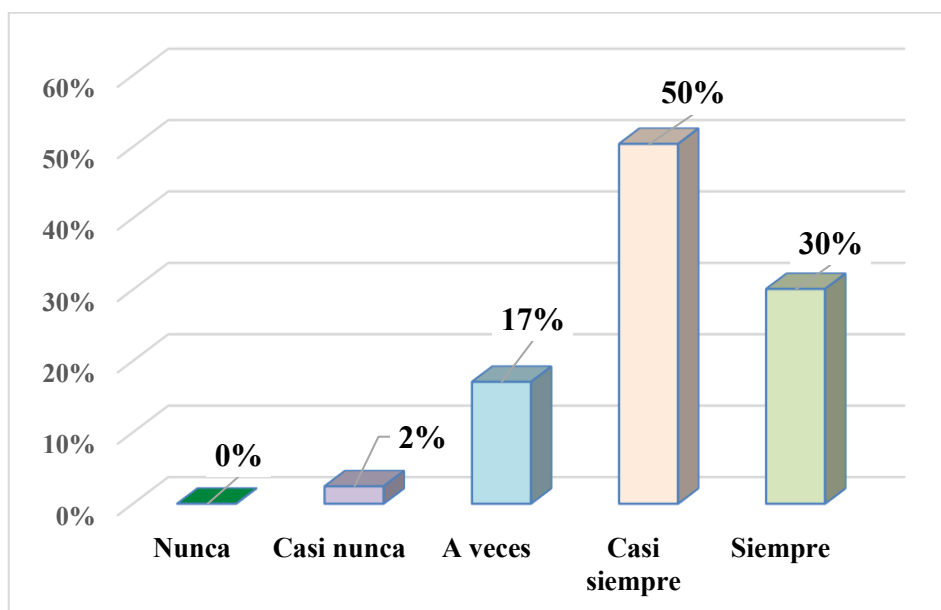


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 5 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, El 8% (10) de los estudiantes indicó que "casi nunca" los juegos populares ayudan en su aprendizaje, el 32% (39) "a veces" sienten que son útiles, el 47% (58) "casi siempre" los encuentran beneficiosos, y el 13% (16) "siempre" consideran que estos juegos contribuyen positivamente. Un 60% (74) de los estudiantes encuentran que los juegos populares tienen un impacto positivo en su aprendizaje. Esto sugiere que los juegos populares también son efectivos, aunque menos que los juegos lingüísticos.

Figura 6. Estilos de Aprendizaje – 2022

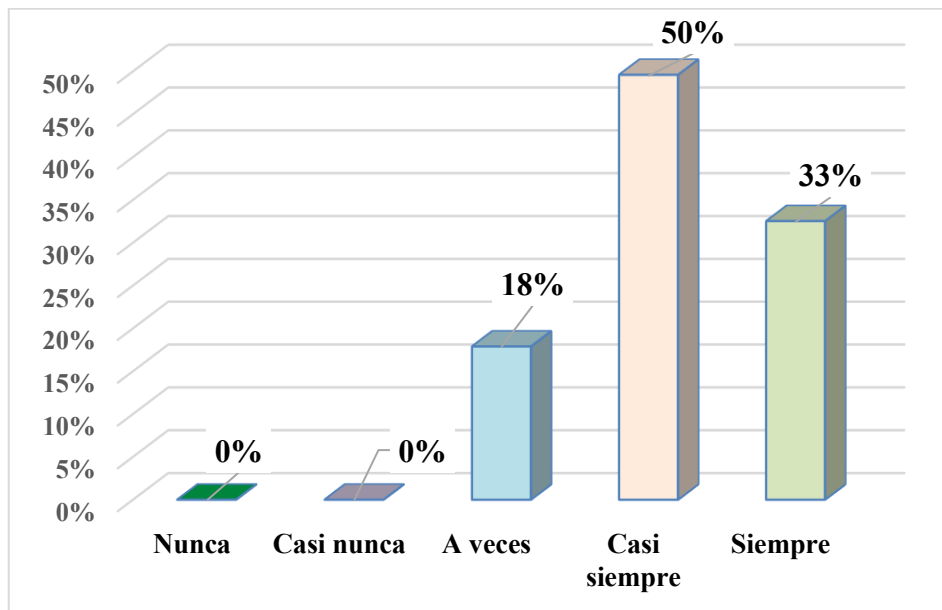


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 6 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 2% (3) de los estudiantes “casi nunca” emplean un estilo de aprendizaje específico, el 17% (21) de los estudiantes “a veces”, el 50% (62) “casi siempre”, y el 30% (37) “siempre” lo utiliza. La mayoría de los estudiantes 80% (99) utiliza algún estilo de aprendizaje con frecuencia, lo que indica que personalizar la enseñanza para acomodar diferentes estilos puede ser clave para mejorar el aprendizaje del inglés.

Figura 7. Dimensión: Estilo visual – 2022

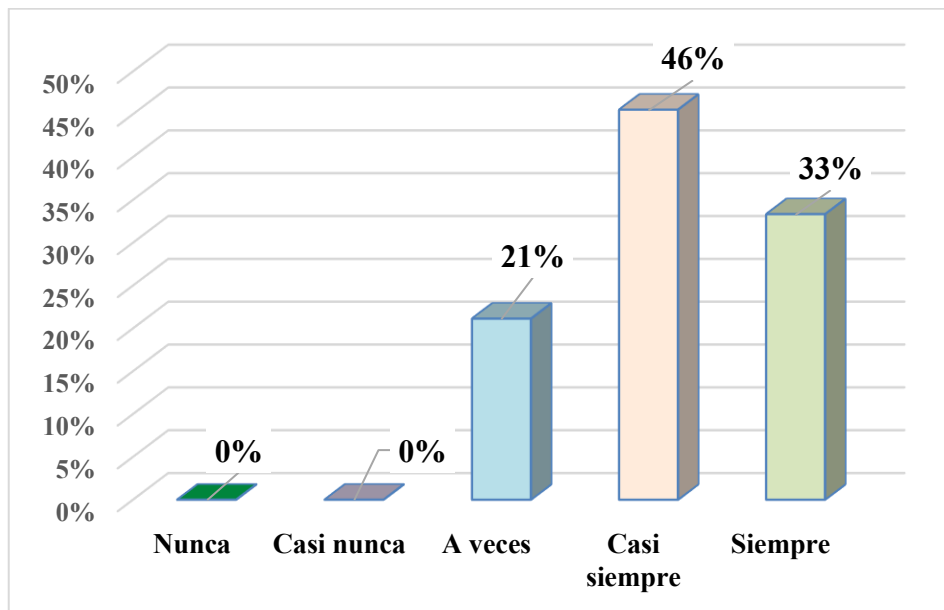


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 7 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 18% (22) de los estudiantes afirmó que “a veces” utiliza el estilo visual, el 50% (61) “casi siempre”, y el 33% (40) “siempre” utiliza este estilo en su aprendizaje. Con un 83% (101) de estudiantes que reportan un uso frecuente del estilo visual, es claro que este es un estilo de aprendizaje prevalente y efectivo en el contexto de la enseñanza del inglés. Los juegos educativos que emplean elementos visuales podrían ser particularmente efectivos.

Figura 8. Dimensión: Estilo auditivo – 2022

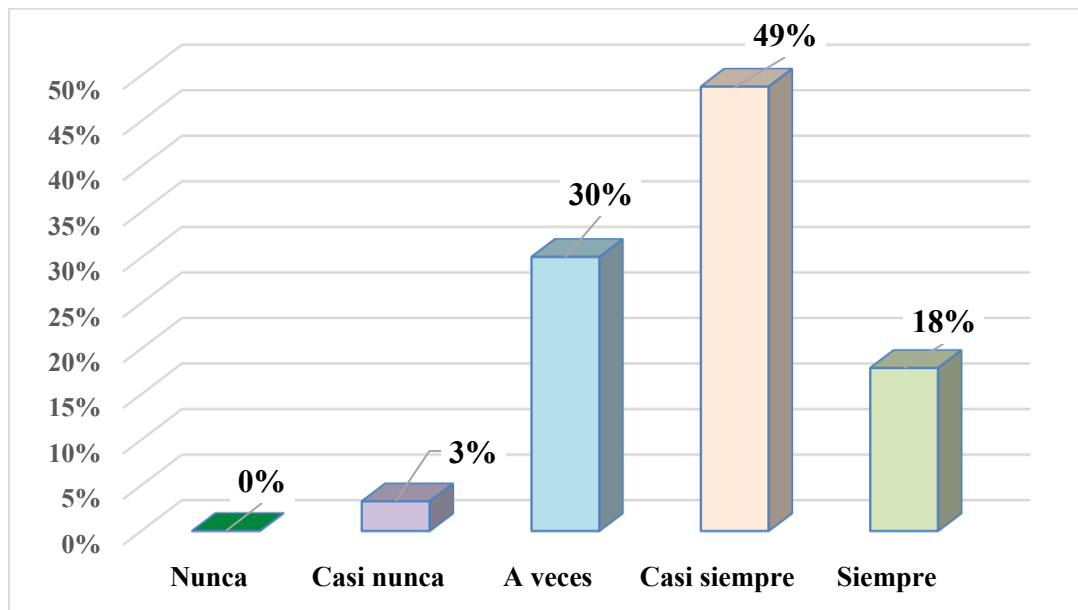


Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 8 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 21% (26) de los estudiantes “a veces” emplea el estilo auditivo, el 46% (56) “casi siempre” lo usa, y el 33% (41) “siempre” lo utiliza. El estilo auditivo también es ampliamente utilizado por los estudiantes, con un 79% (97) indicando un uso frecuente. Esto sugiere que los juegos que incorporan elementos auditivos, como canciones o cuentos, podrían ser muy efectivos en el aprendizaje del inglés.

Figura 9. Dimensión: Estilo kinestésico – 2022



Nota: Administración de los instrumentos

Interpretación

La Figura 9 muestra que, de los 123 estudiantes evaluados, el 3% (4) de los estudiantes "casi nunca" emplea el estilo kinestésico, el 30% (37) "a veces" lo usa, el 49% (60) "casi siempre", y el 18% (22) "siempre" lo utiliza. Aunque menos dominante que los estilos visual y auditivo, el estilo kinestésico es utilizado por el 67% (82) de los estudiantes con frecuencia. Esto indica que la incorporación de actividades físicas o el uso de objetos tangibles en los juegos podría mejorar el aprendizaje para un segmento significativo de estudiantes.

➤ **Normalidad de la Prueba**

Tabla 4. Prueba de normalidad para Juegos Educativos y Estilos de Aprendizaje del idioma Inglés.

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos educativos	0.190	123	0.004
Estilos de aprendizaje	0.145	123	0.003

Nota: Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Según los resultados presentados en la Tabla 4, la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov aplicada a dos variables, juegos educativos y estilos de aprendizaje, muestra que ambos conjuntos de datos no siguen una distribución normal. En el caso de los juegos educativos, el estadístico K-S es 0.190 con un valor p de 0.004, lo que indica que se rechaza la hipótesis nula de normalidad. Esto sugiere que los datos de los juegos educativos tienen una distribución significativamente diferente de la normal. De manera similar, para los estilos de aprendizaje, el estadístico K-S es 0.145 y el valor p es 0.003, lo que también lleva a rechazar la hipótesis nula de normalidad. En consecuencia, los datos relacionados con los estilos de aprendizaje tampoco se ajustan a una distribución normal. Por lo tanto, debido a que los datos no cumplen con la suposición de normalidad, se optó por utilizar una prueba no paramétrica, específicamente el coeficiente de correlación de Spearman (Rho).

4.3. Prueba de hipótesis

- Establecer la relación que existe entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del

quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 5. Relación entre juegos educativos y estilos de aprendizaje – 2022.

		rho/p	Estilos de Aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos educativos	Coefficiente de correlación	0.042
		Sig. (bilateral)	0.003

Nota: Prueba de Rho de Spearman

La Tabla 5 muestra la relación entre los juegos educativos y los estilos de aprendizaje. El análisis, realizado utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (Rho), reveló un coeficiente de correlación de 0.42 con un valor p de 0.003 ($p < 0.05$). Dado que el valor p es menor que el nivel de significancia de 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, que establece que *"existe una relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022."* Esto implica que hay una relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y los estilos de aprendizaje del idioma inglés. La correlación observada sugiere que una mayor participación en juegos educativos como estrategia de enseñanza está asociada con estilos de aprendizaje del idioma inglés más efectivos. Aunque la correlación es moderada, indicando una asociación significativa pero no extremadamente fuerte, es crucial tener en cuenta que otros factores también podrían influir en esta relación.

- Establecer la relación que existe entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 6. Relación entre juegos lingüísticos y estilos de aprendizaje – 2022.

		rho/p	Estilos de Aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos Lingüísticos	Coefficiente de correlación	0.038
		Sig. (bilateral)	0.005

Nota: Prueba de Rho de Spearman

La Tabla 6 muestra la relación entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés. El análisis, realizado utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (Rho), reveló un coeficiente de correlación de 0.038 con un valor p de 0.005 ($p < 0.05$). Dado que el valor p es menor que el nivel de significancia de 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, que establece que *"existe una relación significativa entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022."* Esto implica que hay una relación significativa entre los juegos lingüísticos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés. La correlación observada sugiere que una mayor participación en juegos lingüísticos está asociada con estilos de aprendizaje del idioma inglés más efectivos.

- Establecer la relación que existe entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.

Tabla 7. Relación entre juegos populares y estilos de aprendizaje – 2022.

		rho/p	Estilos de Aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos Populares	Coefficiente de correlación	0.281
		Sig. (bilateral)	0.026

Nota: Prueba de Rho de Spearman

En la Tabla 7 se presenta la relación entre los juegos populares y el estilo de aprendizaje del idioma inglés. El análisis estadístico se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (Rho), que reveló un coeficiente de correlación de 0.281 con un valor p de 0.026 ($p < 0.05$). Dado que el valor p es menor que el nivel de significancia de 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, que establece que "*existe una relación significativa entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.*" Esto significa que hay una relación significativa entre los juegos populares y los estilos de aprendizaje del idioma inglés. La correlación observada sugiere que una mayor participación en juegos populares está asociada con estilos de aprendizaje más efectivos. Aunque la correlación es moderada, es importante tener en cuenta que otros factores también podrían estar influyendo en esta relación.

4.4. **Discusión de resultados**

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten confirmar que los juegos educativos tienen una relación significativa con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E.E. Daniel Alcides Carrión. Esta afirmación se sustenta en el valor de correlación de Spearman ($\rho = 0.42$; $p = 0.003$), lo que indica una asociación positiva moderada y estadísticamente

significativa. Esto quiere decir que, a medida que se incrementa el uso de juegos educativos como estrategia didáctica, se favorece una mayor adecuación a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, mejorando así su proceso de adquisición del idioma inglés.

Este hallazgo es consistente con investigaciones previas, como la de Abrego (2022), quien señaló que los estudiantes que utilizaron juegos didácticos lograron mejores resultados en el aprendizaje del inglés que aquellos que emplearon métodos tradicionales. Asimismo, Espin (2021) destacó que los juegos de memorización ayudan a la retención de vocabulario, lo cual refuerza la importancia de adecuar las estrategias lúdicas al perfil de aprendizaje del estudiante.

Desde el análisis por dimensiones, se evidenció que los juegos lingüísticos ($\rho = 0.38$; $p = 0.005$) mantienen una relación significativa con los estilos de aprendizaje. Esto confirma que los juegos basados en el lenguaje, como crucigramas, sopa de letras o dinámicas de palabras, promueven el aprendizaje especialmente en estudiantes con estilo visual o auditivo, que fueron los más frecuentes (visual: 83%; auditivo: 79%).

Por otro lado, los juegos populares también mostraron una correlación significativa ($\rho = 0.45$; $p = 0.001$), lo cual indica que las dinámicas basadas en el movimiento y la interacción social, como charadas o mímicas, son especialmente efectivas con estudiantes de estilo kinestésico (67%). Esta diversidad de estilos destaca la necesidad de utilizar estrategias variadas y multisensoriales en el aula.

Comparando estos resultados con los antecedentes nacionales, se observa concordancia con los estudios de Román y Herrera (2019), quienes demostraron que la incorporación de juegos educativos mejora la comprensión y producción del idioma inglés. De igual forma, Huayta (2019) encontró que los juegos lingüísticos y populares incrementan el interés y la participación en clase.

A nivel regional, Yachas (2022) reportó que en el área de comunicación predominaban estilos de aprendizaje teóricos, lo que contrasta con los resultados de esta investigación, donde los estilos visual, auditivo y kinestésico son los más representativos. Esta diferencia puede explicarse por el enfoque más sensorial y práctico requerido en el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés.

Finalmente, los resultados del presente estudio reafirman que los juegos educativos no solo motivan y dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que permiten una mejor adecuación a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta estrategia promueve un aprendizaje más significativo, activo y contextualizado, lo cual es esencial en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que existe una relación significativa entre los juegos educativos y los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria. Los resultados evidencian que ambas variables se encuentran asociadas, lo que indica que la presencia de actividades lúdicas guarda correspondencia con las características de aprendizaje que presentan los estudiantes en el área de inglés.
2. Los juegos lingüísticos presentan una relación positiva con los distintos estilos de aprendizaje del idioma inglés. Su aplicación se asocia con que los estudiantes refuercen su comprensión auditiva, visual y kinestésica mediante actividades dinámicas que estimulan la memoria, la creatividad y el uso práctico del vocabulario en contextos significativos.
3. Del mismo modo, los juegos populares adaptados al aprendizaje del inglés se relacionan con la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes, asociándose con su disposición hacia el aprendizaje y su confianza para expresarse en una segunda lengua. Esta modalidad lúdica se vincula con un aula más participativa que guarda relación tanto con el aprendizaje cognitivo como el socioemocional.
4. En síntesis, los juegos educativos, en sus diversas formas, se consolidan como una estrategia pedagógica relacionada con la enseñanza del inglés en secundaria, al presentar asociaciones con aprendizajes activos, contextualizados y acordes a los diferentes estilos de los estudiantes. Su implementación sistemática se vincula con la calidad del proceso enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en el contexto escolar.

RECOMENDACIONES

- A la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión: Se recomienda desarrollar e implementar cursos de actualización que integren juegos educativos como una estrategia regular en la enseñanza del idioma inglés. Estos cursos de actualización podrían incluir talleres de capacitación para docentes sobre el diseño y aplicación de juegos lingüísticos y populares, asegurando que estas actividades estén alineadas con los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es crucial que estos programas se integren en el plan curricular y se utilicen de manera consistente en las clases para maximizar su impacto en el aprendizaje.
- A los Docentes: Se sugiere a los docentes del área de inglés adapten sus estrategias pedagógicas para incorporar juegos educativos que correspondan a los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico de los estudiantes. Actividades como juegos de mímicas, crucigramas, y ejercicios auditivos pueden ayudar a fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes. Además, es importante que los docentes evalúen regularmente el impacto de estas estrategias en el aprendizaje y ajusten sus métodos según sea necesario para mejorar la efectividad del proceso educativo.
- A los Estudiantes: Se recomienda a los estudiantes participen activamente en las actividades lúdicas propuestas en clase, reconociendo el valor que estos juegos tienen para su aprendizaje. Los estudiantes deben estar dispuestos a explorar diferentes estilos de aprendizaje a través de estas actividades, lo que puede ayudarles a descubrir sus preferencias y fortalezas en el aprendizaje del idioma inglés.
- A la Comunidad Educativa: Es recomendable que la comunidad educativa en general promueva el uso de juegos educativos como una herramienta clave para el aprendizaje. La difusión de los beneficios de estos juegos, a través de reuniones de padres, talleres y publicaciones en redes sociales, puede ayudar a crear un entorno de apoyo que valore y fomente la innovación en la enseñanza del inglés.

- Para Futuros Investigadores: Se sugiere que futuros estudios profundicen en la relación entre juegos educativos y otros factores que pueden influir en el aprendizaje, como la motivación y el rendimiento académico. Investigaciones adicionales podrían explorar cómo estos juegos impactan a diferentes grupos de edad o niveles de habilidad en el aprendizaje de un segundo idioma. Esto ayudaría a generar un marco más completo y específico sobre la implementación de juegos educativos en diferentes contextos educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abrego, E. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje del inglés desde un enfoque sociolingüístico en la educación básica general. *Revista Colegiada de Ciencia*, 3(2), 1-18. Recuperado de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/revcolciencia/article/view/2849>
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza*. Editorial Aique.
- Arias, G. (1991). *Introducción a la metodología de la investigación en ciencias de la administración y del comportamiento*. Editorial Trillas.
- Arvisu, M. (2009). El juego en el aula como estrategia de aprendizaje del idioma inglés (Tesis de licenciatura). Universidad Católica de la Santísima Concepción (UCSC). Recuperado de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/26723.pdf>
- Barreras, A. (2012). *Los cuentos orales en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Centro Virtual Cervantes.
- Barriga, A., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw Hill.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (4ª ed.). Pearson.
- Cabrera, J. (2005). El papel de los estilos de aprendizaje en la personalización de la enseñanza del inglés con fines específicos. *Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Lenguas, Encuentro*, 15.
- Callupe, M., & Cristobal, K. (2019). Los estilos de aprendizaje y el rendimiento académico en el aprendizaje del inglés en los alumnos del primer grado de la institución educativa Cesar Vallejo Mendoza – Yanacancha – 2016. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

- Caridad, C., & Font, S. (2020). Los estilos de aprendizaje: su utilización en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Práctica Integral de la Lengua Inglés. Varona(71). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3606/360670951021/html/>
- Castillejos, B. (2022). Inteligencia artificial y los entornos personales de aprendizaje: atentos al uso adecuado de los recursos tecnológicos de los estudiantes universitarios. *Educación*, 31(60), 5-6. Obtenido de <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.001>
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula*, No 16.
- Dale, S. (2004). *Teorías del aprendizaje*. Pearson Education.
- Dávila, M. (2020). Utilizar juegos como estrategia didáctica para desarrollar la habilidad de hablar en inglés como lengua extranjera (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. Recuperado de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/13586/>
- Dermican, B., Kiyak, Y., & Kaya, H. (2022). Eficacia de los juegos serios en la formación en enfermería: un metaanálisis de estudios controlados aleatorizados. *Educación de enfermería hoy*(142). doi:10.1016/j.nedt.2024.106330. PMID: 39128400
- EF Education First. (2022). Índice de dominio del inglés de EF: Clasificación de 111 países y regiones según su nivel de inglés. Obtenido de <https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-english.pdf>
- Espin, J. (2021). Juegos didácticos infantiles de memorización para el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés (Tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador. Recuperado de <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/25336>
- Ferreiro, R., & Calderón, M. (2005). *El ABC del aprendizaje cooperativo*. Editorial Trillas.
- Florián, S. (1997). *Estrategias para implementar la creatividad*. Editorial Magisterio.

- García, L. (2019). Los juegos educativos como estrategia de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del 4to grado de la I.E. Integrada 30529 'Leoncio Cangahuala Maravi', anexo de Llacuaripampa, Sincos, Jauja (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Federico Villarreal.
- Gómez, I., & Escobar, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. *Chakilan*, (15), 152-165. Obtenido de <https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10>
- Hearn, I., & Garcés, A. (2003). *Didáctica del inglés*. Pearson Prentice Hall.
- Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación* (4ª ed.). McGraw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4ª ed.). McGraw Hill.
- Huayta, F. (2019). 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 Convención - Cusco (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1630>
- Lee, M., Shin, S., Lee, M., & Hong, E. (2021). Resultados educativos de los juegos serios digitales en la formación en enfermería: una revisión sistemática y un metaanálisis de ensayos controlados aleatorizado. *BMC Med Educ*, 24(1458). doi:10.1186/s12909-024-06464-1. PMID: 39696231
- Loayza, S. (2007). Estilos de aprendizaje y el nivel de rendimiento académico. Recuperado de <http://www.slideshare.net/carloschavezmonzon/aprendizaje-y-rendimiento-academico>
- Marrero, M. (2001). Proyecto de tesis: Estilos de aprendizaje y su impacto en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en el curso Aplicación de Terapia Ocupacional en Disfunción. Universidad de la Habana.

- Morote, P. (2012). *Juegos de la lengua y literatura*. Centro Virtual Cervantes.
- Niño, G. (2011). *Elaboración de cuestionarios en investigación educativa*. Editorial Trillas.
- Pajuelo, B. (2012). Proyecto de tesis: Estilos de aprendizaje en alumnos de segundo año de secundaria de la Red No 02 de Ventanilla - Callao. Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe>
- Perú 21. (20 de noviembre de 2022). Perú recupera 5 puestos en ranking EPI, pero mantiene un dominio “medio” del inglés. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://peru21.pe/cheka/nivel-ingles-peru-nivel-de-ingles-peru-recupera-cinco-puestos-en-el-ranking-epi-pero-mantiene-un-dominio-medio-del-idioma-noticia>
- Puig, J., & Sático, A. (2004). *Jugar es aprender*. Editorial Graó.
- Queyrat, P. (1926). *Le jeu dans l'éducation*. Presses Universitaires de France.
- Roman, M., & Herrera, F. (2019). Importancia de los juegos para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Antonio Raimondi, de La Morada, Marañón, 2019 (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Recuperado de <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6484>
- Rubio, A. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Universitaria*, 6.
- Ruiz, C. (2008). La enseñanza de idiomas a través de la música. *Revista Digital "Innovación y Experiencias Educativas" #13*.
- Sánchez, P., & Reyes, L. (2015). Técnicas de muestreo en investigaciones educativas. Editorial Porrúa.
- Sarlé, P. (2004). *El juego como actividad didáctica*. Editorial Kapelusz.

- Caridad, C., & Font, S. (2020). Los estilos de aprendizaje: su utilización en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Práctica Integral de la Lengua Inglés. Varona(71). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3606/360670951021/html/>
- Castillejos, B. (2022). Inteligencia artificial y los entornos personales de aprendizaje: atentos al uso adecuado de los recursos tecnológicos de los estudiantes universitarios. Educación, 31(60), 5-6. Obtenido de <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.001>
- Dermican, B., Kiyak, Y., & Kaya, H. (2022). Eficacia de los juegos serios en la formación en enfermería: un metaanálisis de estudios controlados aleatorizados. Educación de enfermería hoy(142). doi:10.1016/j.nedt.2024.106330. PMID: 39128400
- EF Education First. (2022). Índice de dominio del inglés de EF: Clasificación de 111 países y regiones según su nivel de inglés. Obtenido de <https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-english.pdf>
- Gómez, I., & Escobar, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. Chakilan(15), 152-165. Obtenido de <https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10>
- Lee, M., Shin, S., Lee, M., & Hong, E. (2021). Resultados educativos de los juegos serios digitales en la formación en enfermería: una revisión sistemática y un metaanálisis de ensayos controlados aleatorizado. BMC Med Educ, 24(1458). doi:10.1186/s12909-024-06464-1. PMID: 39696231
- Perú 21. (20 de noviembre de 2022). Perú recupera 5 puestos en ranking EPI, pero mantiene un dominio “medio” del inglés. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://peru21.pe/cheka/nivel-ingles-peru-nivel-de-ingles-peru-recupera-cinco-puestos-en-el-ranking-epi-pero-mantiene-un-dominio-medio-del-idioma-noticia>

- SUTEP. (2021). Propuesta de Política Pública Educativa: Alternativa del Perú: 2021-2030. Lima. Obtenido de https://ei-ie-al.org/sites/default/files/docs/version_digital_alta_documento_politica_educativa_per_u_version_digital.pdf
- UNESCO. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción. Obtenido de <https://doi.org/10.54676/WWUU8391>
- Uceda, J. (2018). Uso de juegos didácticos en el aprendizaje del idioma francés en estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Educación de la UNDAC – Pasco, 2018 (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Yachas, I. (2022). Estilos de aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa General Córdova de Santa Ana de Tusi - Daniel A. Carrión – Pasco – 2022. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS EDUCATIVOS

Iniciales de los apellidos y nombres:

Edad: Sexo: Grado: Sección:

Instrucciones: Lee cada enunciado y selecciona la opción que consideres más adecuada. Marca con una X el número (del 1 al 5) que elijas. No hay respuestas correctas o incorrectas. Asegúrate de responder todos los enunciados.

Escala valorativa

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	JUEGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	1	2	3	4	5
<i>Dimensión: juegos lingüísticos</i>						
1.	El juego del bingo me ayuda a conocer el vocabulario nuevo en la clase de inglés.					
2.	El juego del bingo me ayuda a recordar el vocabulario inglés durante la clase.					
3.	Los juegos con palabras en inglés facilitan mi aprendizaje.					
4.	Aprendo nuevas palabras en inglés haciendo uso del crucigrama.					
5.	Los juegos de rompecabezas que se usa para formar oraciones despiertan interés para saber el tema de la clase de inglés.					
6.	Los juegos de rompecabezas que se usa para formar oraciones despiertan interés para saber el tema de la clase de inglés.					
7.	Aprendo mejor los adjetivos en inglés a través del juego de rompecabezas que se usan para conocer personajes famosos.					
8.	En la clase de inglés la profesora utiliza juegos de rompecabezas para despertar mi intención.					
<i>Dimensión: juegos populares</i>						
9.	Las adivinanzas me ayudan a entender frases y oraciones en inglés.					
10.	Los juegos de charada incrementan mi participación durante la clase de inglés.					
11.	Los juegos con mímicas me facilitan desenvolverme mejor en el idioma inglés.					

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
 FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

CUESTIONARIO SOBRE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Iniciales de los apellidos y nombres:

Edad: **Sexo:** **Grado:** **Sección:**

Instrucciones: Lee cada enunciado y selecciona la opción que consideres más adecuada. Marca con una X el número (del 1 al 5) que elijas. No hay respuestas correctas o incorrectas. Asegúrate de responder todos los enunciados.

Escala valorativa

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	ESTILOS DE APRENDIZAJE	1	2	3	4	5
<i>Dimensión: visual</i>						
12.	Prefiero ver imágenes, gráficos o esquemas para entender mejor una explicación.					
13.	Recuerdo más fácilmente lo que veo en un video, dibujo o mapa que lo que escucho					
14.	Al leer, me concentro mejor cuando hay ilustraciones o recursos visuales.					
<i>Dimensión: auditiva</i>						
15.	Presto más atención cuando escucho a un docente que cuando leo un texto.					
16.	Aprendo mejor escuchando grabaciones, canciones o diálogos.					
17.	Me resulta útil repetir en voz alta lo que estudio o aprendo.					
<i>Dimensión: kinésico</i>						
18.	Aprendo mejor cuando participo en actividades prácticas o manipulando objetos.					
19.	Prefiero moverme o realizar acciones al estudiar, en lugar de solo leer o escuchar.					
20.	Me concentro mejor cuando hago ejercicios, dramatizaciones o juegos de rol.					

PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS


FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: **Luis Javier de la Cruz Patiño**
- 1.2. Cargo y/o institución donde labora: **Docente - Undac**
- 1.3. DNI: **04011202** 1.4. Numero de celular: **973 862 614**
- 1.5. Nombre del instrumento: Los estilos de aprendizaje del idioma inglés
- 1.6. Titulo de tesis: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
- 1.7. Autores de la tesis: Javier Raul Espinoza Cardenas y Eliza Judith Sanchez Martinez

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
11.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					82
12.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				80	
13.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología				70	
14.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores					88
15.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad					85
16.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés					90
17.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.					90
18.	Coherencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.					90
19.	Metodología	Responde al propósito de la investigación					90
20.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					90
Promedio de valoración cuantitativa						150	705

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **Aplicable**
- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: **855/10 = 85.5 (Excelente)**


FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: Luis Javier de la Cruz Patiño
 1.2. Cargo y/o institución donde labora: Docente - Undac
 1.3. DNI: 04011202 1.4. Numero de celular: 973 862 614
 1.5. Nombre del instrumento: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza
 1.6. Título de tesis: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
 1.7. Autores de la tesis: Javier Raul Espinoza Cardenas y Eliza Judith Sanchez Martinez

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
1.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					82
2.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				79	
3.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología				75	
4.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores					85
5.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad					85
6.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés					87
7.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.					85
8.	Coherencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones					85
9.	Metodología	Responde al propósito de la investigación					90
10.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					90
Promedio de valoración cuantitativa						154	689

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
 III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 843/10 = 84.3 (Excelente)


FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: **Yancan Camahuali Antonio Edmundo**
 1.2. Cargo y/o institución donde labora: **Docente - Undac**
 1.3. DNI: **20713044** 1.4. Numero de celular: **964 419 475**
 1.5. Nombre del instrumento: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza
 1.6. Título de tesis: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
 1.7. Autores de la tesis: Javier Raul Espinoza Cardenas y Eliza Judith Sanchez Martinez

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
1.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					82
2.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables					82
3.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología					82
4.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores				80	
5.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad				80	
6.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés				80	
7.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.					82
8.	Coherencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones					82
9.	Metodología	Responde al propósito de la investigación.					82
10.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					82
Promedio de valoración cuantitativa						240	574

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **Aplicable**
 III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: **814/10 = 81.4 (Excelente)**


FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: **Yancan Camahuallí Antonio Edmundo**
 1.2. Cargo y/o institución donde labora: **Docente - Undac**
 1.3. DNI: **20713044** 1.4. Número de celular: **964 419 475**
 1.5. Nombre del instrumento: **Los estilos de aprendizaje del idioma inglés**
 1.6. Título de tesis: **Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.**

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
11.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					82
12.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables					82
13.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología					82
14.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores				80	
15.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad					82
16.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés					82
17.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.					82
18.	Coherencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones					82
19.	Metodología	Responde al propósito de la investigación					82
20.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					82
Promedio de valoración cuantitativa						80	738

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **Aplicable**
 III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: **818/10 = 81.8 (Excelente)**


FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: Sudario Remigio Oscar
 1.2. Cargo y/o institución donde labora: Docente - Undac
 1.3. DNI: 04007555 1.4. Numero de celular: 963 662 107
 1.5. Nombre del instrumento: Los estilos de aprendizaje del idioma inglés
 1.6. Título de tesis: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
 1.7. Autores de la tesis: Javier Raul Espinoza Cardenas y Eliza Judith Sanchez Martinez

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
11.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				80	
12.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				80	
13.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología				80	
14.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores					85
15.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad					85
16.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés					85
17.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.					90
18.	Coherencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones					90
19.	Metodología	Responde al propósito de la investigación					90
20.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					85
Promedio de valoración cuantitativa						240	610

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
 III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 850/10 = 85 (Excelente)


Dr. OSCAR SUDARIO REMIGIO
FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: Sudario Remigio Oscar
 1.2. Cargo y/o institución donde labora: Docente - Undac
 1.3. DNI: 04007555 1.4. Numero de celular: 963 662 107
 1.5. Nombre del instrumento: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza
 1.6. Título de tesis: Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.
 1.7. Autores de la tesis: Javier Raul Espinoza Cardenas y Eliza Judith Sanchez Martinez

Nº	Indicadores	Criterios	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
1.	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					81
2.	Objetividad	Esta expresado en conductas observables					81
3.	Actualidad	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología				78	
4.	Organización	Existe una organización lógica entre variables e indicadores				78	
5.	Suficiencia	Comprendo los aspectos necesarios en cantidad y calidad					90
6.	Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la especialidad inglés					90
7.	Pachuca	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.				79	
8.	Cohereencia.	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones					85
9.	Metodología	Responde al propósito de la investigación					85
10.	Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de investigación					85
Promedio de valoración cuantitativa						235	597

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable
 III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 832/10 = 83.2 (Excelente)



Dr. OSCAR SUDARIO REMIGIO
FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

Matriz de Consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022</p>	<p>Problema general ¿De qué manera los juegos educativos como estrategia de enseñanza se relaciona con los estilos de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes dl quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los juegos lingüísticos se relacionan con el estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022? • ¿De qué manera los juegos populares se relacionan con el estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022? 	<p>Objetivo general Establecer la relación que existe entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación que existe entre los juegos lingüísticos y el estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022 • Establecer la relación que existe entre los juegos populares y el estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022 	<p>Hipótesis general <i>H_i</i> Existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y le tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p><i>H_o</i> No existe relación significativa entre los juegos educativos como estrategia de enseñanza y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>H₁</i> Existe relación significativa entre los juegos lingüísticos y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022. • <i>H₀</i> No existe relación significativa entre los juegos lingüísticos y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022. • <i>H₂</i> Existe relación significativa entre los juegos populares y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022. • <i>H₀</i> No existe relación significativa entre los juegos populares y el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022. 	<p>V1 Juegos populares</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos lingüísticos • Juegos populares <p>V2 Estilos de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visual • Auditivo • kinestésico 	<p>Tipo de investigación es cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación e descriptiva correlacional.</p> <p>Diseño de investigación es no experimental transversal correlacional</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Población conformada por 181 estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión, 2022</p> <p>Muestra conformada por 123 estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2022</p>

Evidencias fotográficas



Aplicación de los instrumentos – Recolección de datos