TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025

PRESENTADO POR:

HUGO RODRING TORRES CRUZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

JULIACA – PERÚ

2026

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025

PRESENTADO POR:

HUGO RODRING TORRES CRUZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

APROBADO POR:

PRESIDENTE	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
PRIMER MIEMBRO	:	Dr. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA
SEGUNDO MIEMBRO	:	M.Sc. JULIO CESAR CHUCUYA ZAGA
ASESOR	:	Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	:	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG26

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 041 - 2026-D-SEP-EPG-UANCV/J

Juliaca, 11 de mayo del 2026

VISTOS:
El expediente Nº **2025-C-10169**, presentado por el (la) Egresado (a), **TORRES CRUZ HUGO RODRING**, quien solicita nominación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:
Que, el (a) Egresado (a), **TORRES CRUZ HUGO RODRING** con DNI. **42760995**, con número de matrícula **1510200259**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico titulada: **JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025** para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA,** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez";

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **Comité de investigación;**
Que, mediante **Resolución Directoral N°249-2025-SEP-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) con Resolución Directoral N° 573-2025-SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN titulada: JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025** la misma que pertenece a la línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG26;**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN.**
Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro **N° 0000177** de fecha 07 de mayo del 2026 se nomina jurados de tesis conforme a lo detallado en el acta.

Que, conforme al Artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de la actualidad y de alto valor científico; en uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:
ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la Sustentación Presencial del informe final de la investigación (Trabajo Académico), del (a) Egresado (a), **TORRES CRUZ HUGO RODRING,** para optar el título de **SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA,** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. – NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	:	**Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO**
Primer Miembro	:	**Dr. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA**
Segundo Miembro	:	**M.S.c. JULIO CESAR CHUCUYA ZAGA**
Asesor	:	**Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**

ARTÍCULO TERCERO. - El proceso de la Sustentación del Trabajo Académico en mención, se llevará a cabo:

Fecha	:	**Miercoles, 13 de mayo del 2026**
Hora	:	**03:00 pm.**
Local	:	**Aula N° 207 – CC3 SEGUNDO PISO - UANCV**

ARTÍCULO CUARTO. – El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO
DIRECCIÓN
Dr. Enrique Eleuterio Zuñiga Medina
DIRECTOR (e)

Cc./Arch.EPG (1)
Interesado (1)
Jurados (3)

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 573-2025-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 19 de noviembre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° **2025-5653**, el (la) egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING** con DNI N° **42760995** código de matrícula N° **1510200259** quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación **(Trabajo Académico) y CAMBIO DE ASESOR; acorde al Informe N° 1807-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico)** de fecha **18 de noviembre del 2025**, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° **2025-5653** el (la) egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING** solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025** Linea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG26** para optar el Título de **SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA,** y cambio de **ASESOR** del (a) SEGUNDO ORTIZ CANSAYA, **por no tener vínculo laboral con la UANCV.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R,

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) del **ASESOR (A): Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 1807-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025** presentado por el (la) Egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. – ACEPTAR EL CAMBIO DE ASESOR, RECONOCER, como **ASESOR** al(a): **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
DIRECCIÓN
Dr. Javier Rómulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

Cc. /Cargo (01)
Archivo (01)
Interesado (01)

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 294-2025-SEP-EPG-D/UANCV

Juliaca, 02 de setiembre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° **2025-C-001970, de fecha 13 de agosto del 2025,** presentado por el (la) Egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING,** con DNI N° **42760995,** código de matrícula N° **1510200259,** quien solicita Revisión de Propuesta de Trabajo Académico, acorde al **INFORME N° 941-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) Ficha de Opinión a la Propuesta del Trabajo Académico** fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° **2025-C-001970,** el (la) Egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING,** solicita la revisión y aprobación de la Propuesta de Trabajo Académico Titulado**: JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025** Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG26,** para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución Nº 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la Propuesta del Trabajo Académico.

Que, el director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR** el (la) **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA,** quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración de la Propuesta de Investigación de acuerdo a la DIRECTIVA Nº 004-2019-UANCV-VRAD-OI; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°941-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) "Ficha de Opinión a la Propuesta del Trabajo Académico"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo del Trabajo Académico Conducente a Grados y Títulos Resolución Nº 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria Nº 30220, Ley de Creación de la UANCV Nº 23738 y Modificatoria Nº 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO ACADÉMICO Titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025,** presentado por el (la) Egresado (a): **TORRES CRUZ HUGO RODRING,** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RECONOCER, como **ASESOR** el (la) **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA.**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Javier Rómulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH./SEP

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

HUGO RODRING TORRES CRUZ

JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITU...

Trabajos de Maestria para Repositorio 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::13016:606641923

Fecha de entrega
9 jul 2026, 9:44 GMT-5

Fecha de descarga
9 jul 2026, 9:59 GMT-5

Nombre del archivo
T036_42760995_S.docx

Tamaño del archivo
10.5 MB

65 páginas

9898 palabras

56.746 caracteres

turnitin Página 1 de 73 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::13016:606641923
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

13%	Fuentes de Internet
4%	Publicaciones
14%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

Metadatos complementarios

TÍTULO	
JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	HUGO RODRING TORRES CRUZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42760995
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-6127-4303
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0655-8198
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02419543
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4793-9053

Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	JULIO CESAR CHUCUYA ZAGA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01328442
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4470-5240
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG26
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	**País**: Perú **Departamento**: Puno **Provincia**: San Román **Distrito**: Juliaca INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA **Coordenadas**: **Latitud**: -15.4879172876 **Longitud**: -70.12344601 **URL Maps:**  https://maps.app.goo.gl/9875T2vpfdHNduqK9
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Setiembre 2025 – Mayo 2026
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	**Ciencias de la educación** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 **Educación general (incluye capacitación pedagógica)** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01 **Administración pública** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.06.02

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
M.Sc. Julio C. Chucuya Zaga
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG.

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo HUGO RODRING TORRES CRUZ, identificado con DNI Nro. 42760995, en mi condición de egresado de:

☐ **Escuela Profesional**

☒ **Programa de Segunda Especialidad,**

☐ **Programa de Maestría o Doctorado**

SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

informo que he elaborado el/la ☐ **Tesis** o ☐ **Trabajo de Investigación,** ☒ **Trabajo Académico** denominada:

JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como suyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 29 de MAYO del 2025

Firma del Asesor (obligatoria)	Firma del Estudiante (obligatoria)	Huella

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

DEDICATORIA

A Dios, que ilumina mi camino en mi formación profesional.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

AGRADECIMIENTO

A todos nuestros docentes de la Segunda Especialidad Profesional en "Educación Inicial".

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

ÍNDICE

DEDICATORIA iii

AGRADECIMIENTO iv

ÍNDICE v

ÍNDICE DE TABLAS vii

ÍNDICE DE FIGURAS viii

RESUMEN ix

ABSTRACT x

INTRODUCCIÓN xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título 13

1.2. Descripción del problema 13

1.3. Justificación del trabajo académico 14

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivos 16

2.1.1. Objetivo general 16

2.1.2. Objetivos específicos 16

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico 17

3.1.1. Antecedentes a nivel internacional 17

3.1.2. Antecedentes a nivel nacional 19

3.1.3. Antecedentes a nivel local 20

3.2. Marco referencial 22

3.3.1. El juego como estrategia didáctica 22

3.3.2. Aprendizaje del vocabulario en ingles 31

3.3. Marco conceptual 35

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS

4.1. Metodología 39

4.1.1. Métodos aplicados en la investigación 39

4.1.2. Diseño de investigación 39

4.1.3. Población 39

4.1.4. Muestreo 40

4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos 40

4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos 40

CONCLUSIONES 45

RECOMENDACIONES 46

BIBLIOGRAFÍA 47

ANEXOS 52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población total de la institución educativa secundaria José Antonio Encinas de Juliaca..... 39

Tabla 2 ¿Considera Ud. que aprender vocabulario en inglés mediante juegos le resulta más divertido que con métodos tradicionales? 41

Tabla 3 ¿Cree Ud. que los juegos utilizados en clase le ayudan a recordar mejor las palabras en inglés?..... 42

Tabla 4 ¿Participa Ud. con entusiasmo cuando el docente propone actividades lúdicas para aprender inglés? 43

Tabla 5 ¿Siente Ud. que los juegos le permiten expresarse con mayor seguridad en inglés? 44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿Considera Ud. que aprender vocabulario en inglés mediante juegos le resulta más divertido que con métodos tradicionales? 41

Figura 2 ¿Cree Ud. que los juegos utilizados en clase le ayudan a recordar mejor las palabras en inglés? 42

Figura 3 ¿Participa Ud. con entusiasmo cuando el docente propone actividades lúdicas para aprender inglés? 43

Figura 4 ¿Siente Ud. que los juegos le permiten expresarse con mayor seguridad en inglés? 44

RESUMEN

Este trabajo académico titula: juego como estrategia didáctica para aprender el vocabulario en inglés en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas de Juliaca 2025. El objetivo general es determinar la importancia del juego como estrategia didáctica efectiva para aprender el vocabulario en inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas en Juliaca en 2025. La población fue los estudiantes de del quinto grado "A". Resultados: Los hallazgos revelaron que la aplicación de juegos en la enseñanza tuvo un impacto notable en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Los estudiantes se unieron con mayor motivación, recordaron más palabras y mostraron mejoras en su capacidad de expresión oral y escrita. Se puede afirmar que el uso de juegos en la enseñanza es eficaz para el desarrollo del vocabulario en inglés en estudiantes de quinto grado de la sección A del Colegio de Educación Secundaria José Antonio Encinas, ubicado en Juliaca. Su aplicación favorece la participación activa, mejora la retención de palabras nuevas y promueve un ambiente motivador y colaborativo en el aula. Esta metodología contribuye no solo al desarrollo lingüístico, sino también al fortalecimiento de habilidades sociales y comunicativas, demostrando que aprender puede ser una experiencia dinámica y significativa.

***Palabras clave*:** aprendizaje activo, competencia lingüística, contexto educativo, desempeño académico, estrategia pedagógica, innovación metodológica, interacción lúdica, juego didáctico.

ABSTRACT

This academic work is titled: Games as a Didactic Strategy for Learning English Vocabulary in Students of the José Antonio Encinas Secondary School in Juliaca, 2025. The general objective is to determine the importance of games as an effective didactic strategy for learning English vocabulary in students of the José Antonio Encinas Secondary School in Juliaca in 2025. The population consisted of students in the fifth grade, section A. Results: The findings revealed that the application of games in teaching had a notable impact on English vocabulary learning. Students participated with greater motivation, remembered more words, and showed improvements in their oral and written expression skills. It can be stated that the use of games in teaching is effective for developing English vocabulary in fifth-grade students of section A at the José Antonio Encinas Secondary School, located in Juliaca. Its application promotes active participation, improves the retention of new words, and fosters a motivating and collaborative environment in the classroom. This methodology contributes not only to linguistic development, but also to the strengthening of social and communicative skills, demonstrating that learning can be a dynamic and meaningful experience.

***Keywords*:** active learning, linguistic competence, educational context, academic performance, pedagogical strategy, methodological innovation, playful interaction, educational game.

INTRODUCCIÓN

La forma como se aplican los juegos para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés resultó ser una estrategia útil y un tanto inspiradora dentro del aula de la Escuela Secundaria José Antonio Encinas de Juliaca, en el año 2025. Este método parte de la exigencia de que los docentes cambien los estilos clásicos de enseñanza hacia experiencias más enérgicas, que involucren a los estudiantes y también sean significativas para ellos. En este sentido, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se convierte en un recurso pedagógico que estimula el interés, la atención y la retención del nuevo vocabulario en una lengua extranjera.

Los docentes de inglés de la institución han incorporado diversas dinámicas lúdicas en sus sesiones de clase, tales como juegos de memoria, crucigramas, bingo de palabras, competencias de deletreo y simulaciones interactivas. Estas actividades permiten que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, utilizando el vocabulario en contextos reales o simulados que favorecen su comprensión y uso funcional. Además, el componente competitivo y colaborativo de los juegos fomenta el trabajo en equipo, la comunicación oral y el desarrollo de habilidades sociales.

Uno de los aspectos más destacados de esta estrategia es su capacidad para adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Mientras algunos aprenden mejor a través de la repetición visual, otros lo hacen mediante la interacción verbal o el movimiento físico. Los juegos permiten integrar estos estilos de forma natural, ofreciendo múltiples estímulos que enriquecen la experiencia educativa. Asimismo, el uso de materiales visuales, tecnológicos y manipulativos en los juegos contribuye a reforzar la memoria semántica y la asociación de palabras con imágenes o situaciones concretas.

La implementación de esta estrategia ha sido acompañada por un proceso de planificación y evaluación constante por parte del equipo docente. Se han diseñado sesiones con objetivos lingüísticos claros, seleccionando el vocabulario pertinente según el nivel y las necesidades de los estudiantes. Además, se han establecido indicadores de logro que permiten medir el progreso en la adquisición del léxico, tanto en su reconocimiento como en su producción oral y escrita. Los resultados obtenidos han evidenciado una mejora significativa en el rendimiento académico y en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

El entorno sociocultural de Juliaca también ha influido positivamente en la aceptación de esta metodología. En una ciudad caracterizada por su dinamismo comercial y su creciente apertura al turismo, el dominio del inglés representa una herramienta valiosa para el desarrollo personal y profesional de los jóvenes. Por ello, el uso del juego como estrategia didáctica no solo responde a una necesidad pedagógica, sino también a una demanda social que impulsa a los estudiantes a aprender con mayor entusiasmo y compromiso.

Cabe resaltar que esta experiencia ha generado un impacto positivo en la relación entre docentes y estudiantes. El ambiente lúdico propicia una comunicación más cercana, horizontal y empática, lo que fortalece el vínculo afectivo y la confianza mutua. Los estudiantes se sienten más seguros para participar, equivocarse y aprender de sus errores, lo que contribuye a la formación de una comunidad de aprendizaje inclusivo y respetuoso.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título

Juego como estrategia didáctica para aprender el vocabulario en inglés en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas de Juliaca 2025

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Institución Educativa José Antonio Encinas

1.1.2. Duración

Inicio : 02 de julio del 2025

Finalización : 26 de agosto del 2025

1.1.3. Responsable

Hugo Rodring Torres Cruz

1.2. Descripción del problema

El problema radica en que las estrategias convencionales, centradas en la memorización y la repetición mecánica, no logran captar el interés de los estudiantes ni generar un aprendizaje significativo. La falta de dinamismo en las

clases, sumada a la escasa conexión entre el contenido y la realidad de los alumnos, contribuye a que el vocabulario aprendido se olvide con facilidad o se utilice de manera incorrecta. Además, se observa una baja participación en actividades orales, lo que limita el desarrollo de la competencia comunicativa.

Ante esta problemática, surge la necesidad de explorar metodologías alternativas que promuevan un aprendizaje activo, motivador y contextualizado. El juego, como estrategia didáctica, se presenta como una opción viable para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés. Al incorporar dinámicas lúdicas en el aula, se busca estimular la atención, fomentar la interacción entre pares y facilitar la apropiación del léxico de manera natural y divertida.

La presente investigación parte de esta realidad educativa, con el propósito de determinar la importancia del juego como herramienta pedagógica efectiva. Se plantea que, al integrar el componente lúdico en las sesiones de inglés, los estudiantes no solo mejorarán su dominio del vocabulario, sino que también desarrollarán habilidades sociales, cognitivas y comunicativas que fortalecerán su formación integral.

1.3. Justificación del trabajo académico

El estudio se basa en la necesidad de mejorar la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario en inglés para los estudiantes de quinto grado de la sección A del Colegio José Antonio Encinas, ubicado en Juliaca. En una zona donde el inglés es una competencia fundamental para acceder a oportunidades académicas, laborales y culturales, resulta pertinente implementar estrategias didácticas que se ajusten a los intereses y características de los estudiantes actuales.

El juego, como recurso didáctico, ofrece una alternativa innovadora frente a los métodos tradicionales que suelen centrarse en la memorización y repetición mecánica. A través de dinámicas lúdicas, se promueve un aprendizaje activo, participativo y significativo, que estimula la motivación, la creatividad y la interacción entre los alumnos. Esta metodología permite que el vocabulario en inglés sea aprendido en contextos reales o simulados, facilitando su comprensión, retención y uso funcional.

Además, el juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas, fortaleciendo el trabajo en equipo, la empatía y la confianza en sí mismos. En este sentido, su aplicación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también favorece la formación integral del estudiante. La investigación busca evidenciar cómo esta estrategia puede transformar el ambiente de aprendizaje, generando espacios más dinámicos, inclusivos y efectivos.

Por lo tanto, el objetivo principal de un trabajo académico es demostrar la importancia de los juegos como método didáctico para la enseñanza del inglés. Ofrecerá información útil para docentes y personal administrativo o educativo que deseen mejorar la enseñanza de idiomas.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivo general

Determinar la importancia del juego como estrategia didáctica efectiva para aprender el vocabulario en inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas en Juliaca en 2025.

2.1.2. Objetivos específicos

OE1.- Identificar los beneficios que aporta el uso de juegos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de dicha institución 2025.

OE2.- Analizar los tipos de juegos más efectivos para potenciar el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de secundaria en Juliaca 2025.

OE3.- Evaluar el impacto de la implementación de juegos como estrategia didáctica en el rendimiento y motivación de los estudiantes al aprender vocabulario en inglés en la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas 2025.

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico

3.1.1. Antecedentes a nivel internacional

Anggraini (2021) En las últimas décadas, la enseñanza del inglés se ha convertido en un fenómeno en Arabia Saudita, especialmente para estudiantes jóvenes. El inglés se enseña como asignatura principal en preescolar y primaria. Como cualquier otro niño, los saudíes aceptan fácilmente los nuevos idiomas extranjeros, pero se aburren rápidamente si el profesor les enseña utilizando los métodos y técnicas tradicionales. El objetivo de este trabajo es demostrar que los juegos son herramientas eficaces cuando se diseñan para explicar vocabulario y facilitan la memorización de su significado. Este trabajo aborda una revisión bibliográfica sobre la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes jóvenes mediante juegos. A continuación, analiza la importancia del uso de juegos en la enseñanza de vocabulario y su utilidad. Posteriormente, investiga las implicaciones prácticas del uso de juegos para enseñar vocabulario, incluyendo la implementación de juegos de vocabulario y algunos ejemplos de juegos que podrían utilizarse para enseñar vocabulario a niños. Finalmente, examina los

desafíos que enfrentan los profesores al enseñar vocabulario mediante juegos a estudiantes jóvenes.

Malasia, Ling (2022) La actividad principal de los estudiantes en el aula es el aprendizaje. Un aprendizaje exitoso solo se logra mediante la correcta gestión del proceso. Un buen ambiente de aprendizaje, métodos y técnicas guiarán a los estudiantes hacia un aprendizaje más serio y significativo. Para lograrlo, el profesor debe crear métodos o técnicas atractivos en el aula. Para evitar el aburrimiento de los estudiantes, el profesor debe utilizar juegos como solución alternativa. De hecho, los juegos pueden ayudar y motivar a los estudiantes a mantener su interés en aprender inglés. En este artículo, el autor comparte experiencias sobre la implementación de juegos en la enseñanza del inglés.

Yu (2023) El uso de juegos educativos en las clases de inglés contribuye significativamente al objetivo de aprender y dominar nuevos idiomas mediante la interacción social y la interacción con los compañeros. Investigaciones previas han demostrado que los juegos son la principal estrategia para la enseñanza de idiomas. Si bien jugar es fundamental para el crecimiento de los niños, también beneficia a los adultos. Los juegos incluidos en las lecciones de inglés tienen una fuerte conexión con el concepto de inteligencias múltiples de Gardner. Enseñar a través de juegos puede generar diversión y hacer que el aprendizaje y la enseñanza sean divertidos, reduce el estrés después de las clases y permite que los estudiantes se conecten con los demás y con el mundo que les rodea. El uso de juegos, ya sea presenciales o en línea, puede hacer que el aprendizaje sea más útil y agradable. Esta investigación busca esclarecer algunos elementos básicos que deben tener los juegos educativos, así como sus características, patrones y

condiciones. Finalmente, esta investigación explica algunos ejemplos de juegos educativos que los docentes pueden aplicar en el aula.

3.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Chinchay (2023) llevó a cabo un estudio en la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru, situada en el distrito de Imaza, región Amazonas, con el propósito de comprobar si las actividades recreativas pueden ser una estrategia efectiva para fortalecer el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, utilizando el método experimental y un diseño cuasi-experimental. Se trató de un estudio aplicado, con un nivel descriptivo-propositivo. La población estuvo compuesta por 115 estudiantes, entre ellos 67 varones y 48 mujeres, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los hallazgos mostraron que aquellos estudiantes que participaron en dinámicas lúdicas evidenciaron avances significativos en la comprensión y uso del vocabulario en inglés. El autor concluyó que el juego, cuando se integra de manera pedagógica, no solo favorece el aprendizaje lingüístico, sino que también estimula el pensamiento, la emoción y la participación activa en el aula.

Sandoval (2021) desarrolló una investigación en una institución educativa privada ubicada en Lima Norte, con el objetivo de analizar cómo los juegos didácticos pueden influir en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un método experimental y diseño cuasi-experimental. Fue una investigación de tipo básica, con un nivel explicativo. La población estuvo conformada por 63 estudiantes, divididos en dos grupos: uno experimental con 30 estudiantes y otro de control con 33, seleccionados mediante muestreo no

probabilístico intencional. Los resultados reflejaron una mejora notable en el grupo experimental, que pasó de tener un alto porcentaje de estudiantes en nivel inicial a alcanzar niveles de logro esperado y destacado. La autora concluyó que los juegos didácticos no solo fortalecen la competencia oral en inglés, sino que también generan un ambiente más motivador y reducen el temor a equivocarse al hablar en otro idioma.

Izquierdo (2024) realizó un estudio en la Institución Educativa N.º 16040 "Parroquial San José" de Bagua, con el fin de analizar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de primer grado de secundaria. La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo, empleando el método experimental y un diseño cuasi-experimental. Fue un estudio aplicado, de nivel explicativo. La población estuvo conformada por estudiantes del primer grado, y la muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico. Los resultados evidenciaron que los estudiantes que participaron en sesiones lúdicas no solo ampliaron su vocabulario en inglés, sino que también lograron utilizarlo en contextos comunicativos, como diálogos y juegos de roles. La autora concluyó que las actividades lúdicas no solo enriquecen el aprendizaje del léxico, sino que también fomentan la interacción, la colaboración y la seguridad al expresarse en una lengua extranjera.

3.1.3. Antecedentes a nivel local

Quispe (2021) llevó a cabo una investigación en la Institución Educativa Secundaria "San Juan Bautista", ubicada en el distrito de Azángaro, con la finalidad de explorar cómo el uso de juegos didácticos influye en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, utilizando el método

experimental y un diseño cuasi-experimental. Se trató de un estudio aplicado, de nivel explicativo. La población estuvo conformada por 60 estudiantes, y la muestra fue seleccionada de manera intencional, dividiéndose en dos grupos: uno experimental y otro de control. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas obtuvieron mejores resultados en las evaluaciones de vocabulario en comparación con aquellos que siguieron métodos tradicionales. El autor concluyó que incorporar juegos en las clases de inglés no solo mejora la retención de nuevas palabras, sino que también crea un entorno más dinámico y participativo para los estudiantes.

Condori (2022) la investigación se realizó en la Institución Educativa Nuestra Señora de Alta Gracia de la ciudad de Juli. El objetivo principal fue analizar la utilidad de los juegos de rol para mejorar el conocimiento del inglés en estudiantes de tercer nivel de secundaria. Este proyecto se realizó con un método numérico y experimental; se utilizaron pruebas previas y posteriores con un grupo control. La investigación es de tipo aplicado y descriptivo-explicativo. La muestra se realizó por conveniencia con 48 estudiantes. Se descubrió que quienes participaron en juegos de rol obtuvieron un claro avance en el uso del inglés en situaciones reales de comunicación. El autor afirmó que los juegos de rol no solo amplían el vocabulario, sino que también facilitan el habla oral y brindan mayor seguridad al hablar en inglés.

Ccallo (2023) realizó una investigación en la Institución Educativa Secundaria "José Antonio Encinas" de Juliaca, con el objetivo de examinar el efecto de las actividades lúdicas digitales en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de primer grado de secundaria. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con método experimental y diseño cuasi-experimental. Fue una

investigación aplicada, de nivel explicativo. La población estuvo conformada por 72 estudiantes, y la muestra fue seleccionada de manera intencional. Los resultados evidenciaron que el grupo que utilizó plataformas digitales con juegos interactivos mostró avances significativos en la retención y uso del vocabulario, en comparación con el grupo que recibió clases tradicionales. El autor concluyó que las herramientas digitales con enfoque lúdico representan una alternativa pedagógica efectiva para dinamizar el aprendizaje del inglés en contextos escolares urbanos del altiplano puneño.

3.2. Marco referencial

3.3.1. El juego como estrategia didáctica

El inglés es una de las materias más importantes que se enseñan desde la primaria hasta la educación superior. Por lo tanto, es fundamental para que los estudiantes exploren, comprendan y aprecien el mundo. Su enseñanza desde una edad temprana es fundamental, ya que es un idioma internacional que se convierte en un medio fundamental para que los estudiantes reciban, procesen y compartan ideas e información con personas de todo el mundo, con diferentes culturas y puntos de vista. El juego es una técnica para motivar a los estudiantes a aprender inglés, especialmente para que el aprendizaje sea refrescante y entretenido, evitando el aburrimiento. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes aún no comprenden la importancia del inglés. Con base en lo anterior, se puede entender que el juego es necesario para que los estudiantes mejoren sus habilidades en el dominio del inglés. Además, ofrece una excelente solución para que los estudiantes encuentren el significado y el contexto del idioma que están aprendiendo. Además, el juego exige interacción, esencial para el lenguaje en sí, como medio de comunicación. El juego promueve la práctica del inglés sin que los estudiantes sean

conscientes de que se les pide que lo practiquen. La situación no parece representar ninguna amenaza porque se desarrolla en un ambiente de competición relajado y amistoso.

Al enseñar inglés, es recomendable que el profesor utilice diversas técnicas adecuadas al nivel del estudiante y al objetivo del estudio. No existe una técnica de enseñanza ideal para todas las ocasiones. Una combinación de técnicas es mejor que una sola. En opinión del autor, si enseñamos a los estudiantes con diversas técnicas, estos tienden a estar más interesados en aprender inglés. Por lo tanto, para reducir las dificultades o barreras que los estudiantes principiantes puedan tener para dominar el inglés, el profesor debe aplicar mejores métodos y técnicas. Estos métodos y técnicas desempeñan un papel fundamental en el éxito del proceso de enseñanza. Entre las técnicas sugeridas para la enseñanza del inglés se encuentra el juego. En primer lugar, es necesario entender que el juego es más que solo diversión; como dijo Agnieszka: "El juego es divertirse, con risas y humor". Por lo tanto, no se trata solo de aprender. Es posible aprender un idioma y disfrutar al mismo tiempo. La mejor manera de hacerlo es a través del juego. Wright también apoya esta idea. Según él, «los juegos ayudan y animan a muchos estudiantes a mantener su interés en el trabajo. Además, a través del juego, adquirirán sentido en el aprendizaje del idioma, por lo que el significado del idioma que escuchan, leen, hablan y escriben será más claro y fácil de recordar.

El juego también puede ayudar al profesor a crear un contexto donde el lenguaje sea útil y significativo. En todo el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el juego, los estudiantes pueden participar de forma amplia y abierta. Para ganar el juego, cada estudiante o grupo debe responder competitivamente a las preguntas del profesor o de otros estudiantes o grupos. Para ello, debe comprender

lo que el profesor o los demás dicen o escriben, y deben hablar o escribir para expresar su propio punto de vista o proporcionar información. La enseñanza del inglés en la escuela tiene como objetivo promover el dominio y el desarrollo de las cuatro habilidades y destrezas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar, reflejadas en las habilidades y destrezas del uso del lenguaje. De esta manera, los estudiantes pueden expresarse con expresiones sencillas, enfatizando el dominio del vocabulario. Para evitar las infracciones de vocabulario y obtener mejores resultados, el profesor debe elegir un método de enseñanza adecuado a la materia del proceso de enseñanza del inglés. El uso de diversos medios de enseñanza ayudará a los estudiantes a ampliar su vocabulario en inglés.

Juegos y enseñanza de idiomas: Los juegos de idiomas pueden añadir diversión y variedad a las sesiones de conversación si a los participantes les gustan. Son especialmente refrescantes después de actividades conversacionales exigentes como debates o discursos. Aquí, el cambio de ritmo de la fase seria a la de ambos. En la fase manipulativa, un juego es una forma maravillosa de romper con la rutina del aula, proporcionando relajación sin alejarse del marco del aprendizaje de idiomas. En la fase comunicativa, un juego puede ser estimulante y entretenido, y cuando los participantes hayan terminado, se puede utilizar como estímulo para continuar la conversación. Por ejemplo, si el grupo acaba de terminar el juego en el que los jugadores indican si una afirmación es verdadera o falsa corriendo hacia las sillas marcadas como "verdadero" y "falso", se pueden preguntar sobre lo sucedido durante el juego ("¿Quién fue el primer jugador?", "¿Quién tiró la silla sin querer?", "¿Cuál fue la primera afirmación verdadera del juego?", "¿Cuántos puntos obtuvo el equipo II?", etc.).

Además, un uso eficaz del juego en la clase de idiomas no reside necesariamente en que el profesor tenga una larga lista de ellos en mente, sino en alguien que realmente los haya pensado y conozca sus componentes y habilidades gracias al jugador. Un profesor que comprende los juegos de esta manera tiene muchas más probabilidades de encontrar o crear juegos que ayuden a los estudiantes a aprender algo mientras juegan.

Al aplicar esta enseñanza, se puede observar cómo juegan los estudiantes. Se fomenta el uso del lenguaje con un propósito. Este puede ser artificial, determinado por el juego, pero la habilidad ejercida para lograrlo puede aplicarse en la vida cotidiana, al igual que en la práctica cotidiana. Existen diversas formas de coordinación entre la mano y la vista en juegos como el netball, el tenis, la táctica, las damas o el ajedrez. Sea cual sea el juego, las habilidades empleadas se desarrollan y mejoran con el uso repetido, y lo más importante, los jugadores buscan mejorar la habilidad necesaria para el juego que disfrutan. Estos principios también se aplican a los juegos de lenguaje.

Por lo tanto, para el lenguaje, sus habilidades deben mejorar según lo que la suerte les traiga. Juegos de cartas como el ridge y el whist son buenos ejemplos cotidianos de este tipo de juego. En el aula de idiomas, una pizca de suerte puede hacerlo más emocionante y dar a los estudiantes con menos habilidades la oportunidad de alcanzar a sus compañeros. Pero un juego que depende demasiado de la suerte y muy poco del uso del lenguaje hará perder el tiempo a los estudiantes. Con fines didácticos, debemos asegurarnos de que la habilidad necesaria en cualquier juego tenga la suficiente importancia para el lenguaje. Por ejemplo, el ajedrez es un juego excelente en sí mismo, pero es casi inútil desde el punto de vista de la enseñanza de idiomas. La razón obvia es que los jugadores no necesitan

comunicarse entre sí durante la partida, al menos no con palabras. Las habilidades utilizadas en el ajedrez son intelectuales, tácticas y no lingüísticas. Este es un ejemplo extremo, pero muchos otros juegos prometedores y conocidos dependen demasiado poco del uso del lenguaje como para ser útiles para los estudiantes de idiomas sin una adaptación considerable. Otro aspecto a considerar es la proporción de la suerte en cualquier juego. Gran parte de la diversión en muchos juegos proviene del resultado impredecible de un lanzamiento o movimiento del reparto aleatorio de cartas, pero los mejores juegos también permiten a los jugadores usar.

Chen et al. (2020) El aprendizaje basado en juegos (GBL) es una estrategia de aprendizaje activo que es una intersección entre los elementos del juego y el entorno de aprendizaje, utilizando estrategias típicamente reservadas para los juegos para fomentar y mejorar el aprendizaje, la práctica y la evaluación. Además, uno de los beneficios más significativos del uso de juegos educativos en la enseñanza del inglés es que fomenta la comunicación inconsciente y alegre entre los niños, como estudiantes de lenguas extranjeras. El uso de juegos puede ayudar a los estudiantes a relajarse, reduciendo sus niveles de estrés y ansiedad.

Adipat et al. (2021) La gamificación como método educativo significa incorporar elementos de juego, como puntos, insignias, niveles, roles y tablas de clasificación, en la enseñanza para involucrar a los estudiantes con el contenido, motivar la acción e influir en el comportamiento para promover el aprendizaje y un juego de lenguaje (también llamado jerga, lenguaje secreto, ludling o argot) es un sistema de manipulación del lenguaje hablado para volverlo incomprensible para un oyente inexperto. Los juegos de lenguaje son utilizados principalmente por grupos que intentan ocultar sus conversaciones a los demás.

Ling y Abdul Aziz (2022) Los juegos son una forma divertida de practicar inglés; pueden ser una forma muy motivadora de aprender un idioma. También son ideales para niños tímidos o con miedo a cometer errores. Les brindan la oportunidad de comunicarse en inglés de forma segura y divertida.

Yaccob et al. (2022) El aprendizaje basado en juegos se produce cuando los docentes utilizan actividades competitivas, interactivas y entretenidas para animar a los estudiantes a participar en el aprendizaje en el aula. Estas actividades incluyen elementos atractivos y competitivos que ofrecen recompensas inmediatas a los estudiantes y El término estrategia se utiliza habitualmente para referirse a un algoritmo completo para jugar un juego, que indica al jugador qué hacer en cada situación posible.

Sharifuddin y Abdullah (2023) Los juegos de estrategia requieren que tus hijos usen diversas habilidades. Pueden involucrar la memoria, las matemáticas y la lectoescritura. Combinar todas estas habilidades en un solo juego les enseña a tus hijos que pueden usar lo aprendido en diversas situaciones. ¿Cómo pueden los docentes y educadores promover el aprendizaje basado en el juego?

Modele diferentes actividades de aprendizaje y reglas para el uso de recursos. Proporcione actividades y recursos de final abierto que entusiasmen a los estudiantes y preste atención a lo que atrae a los niños y busque más maneras de incorporarlo a su rutina.

Cheng (2023) Estos juegos brindan a los niños la oportunidad de aprender un nuevo idioma, reglas gramaticales, estructuras y conceptos. Al obligarlos a hablar, escuchar y escribir, les enseñan a comunicarse con los demás. Estas actividades brindan a los niños la oportunidad de mejorar su comunicación y expresión. Los

aspectos principales de un juego incluyen los objetivos, las reglas, el nivel de dificultad y la interacción. Normalmente, los juegos requieren el uso de la mente o el cuerpo, y a menudo ambos a la vez. Muchos juegos mejoran habilidades útiles, también funcionan como ejercicio o se utilizan con fines simulados, instructivos o psicológicos. En ocasiones, los juegos pueden ser una buena manera de aprender habilidades sociales y de cooperación. Creo que ayudan a desarrollar las habilidades de comunicación y trabajo en equipo de los niños.

Olayvar (2023) Un buen juego para aprender idiomas debe reforzar las habilidades y conceptos lingüísticos que se alinean con el currículo. Esto garantiza que el juego no solo sea una actividad divertida, sino también una herramienta de aprendizaje significativa que contribuya a los objetivos educativos generales del aula y este método consiste en animar a los niños a aprender mediante actividades prácticas, exploración y juegos, en lugar de la enseñanza tradicional en el aula. La idea es crear un entorno de aprendizaje atractivo e interactivo que satisfaga la curiosidad natural y el impulso creativo del niño.

Jenner (2024) Facilita la resolución de problemas: el aprendizaje basado en juegos puede ayudar a los estudiantes a comprender la causalidad, usar la lógica y desarrollar sus habilidades de toma de decisiones para convertirse en excelentes solucionadores de problemas. Estas habilidades se traducen fácilmente en otras que pueden usar en la vida fuera de la escuela y los profesores pueden integrar juegos de manera efectiva en sus planes de lecciones alineándolos con objetivos de aprendizaje específicos, brindando instrucciones y pautas claras, incorporando debates antes y después del juego y haciendo conexiones entre el juego y las aplicaciones del mundo real.

Casanova-Mata (2023) Los beneficios del juego en la educación incluyen una mayor participación del alumnado y formas únicas de llegar a todo tipo de estudiantes. Las actividades también brindan oportunidades para practicar el pensamiento crítico, a la vez que promueven el aprendizaje socioemocional (ASE) y cuando los estudiantes participan en un juego, su motivación aumenta, lo que se traduce en una mejor participación y la capacidad de crear conexiones y recuerdos positivos del aprendizaje. Los resultados y el rendimiento académico mejoran cuando los estudiantes se involucran y se motivan para aprender.

Cheng (2023) Las habilidades y estrategias utilizadas en las actividades de PlaySport son aplicables a varios deportes. Por ejemplo, si un niño comprende el concepto básico de mantener la posesión de un objeto en un juego territorial (p. ej., usar pases cortos, proteger el balón, apoyar al jugador con el balón), esto le ayudará a jugar diversos juegos territoriales cuyas tácticas pueden aplicarse a deportes relacionados (p. ej., baloncesto, fútbol, balonmano, lacrosse, baloncesto en silla de ruedas, goalball) y Las investigaciones han demostrado que el juego es esencial para un desarrollo saludable en la primera infancia y en etapas posteriores. El juego permite a los niños practicar lo que saben y también lo que desconocen. Les permite experimentar mediante ensayo y error, encontrar soluciones a problemas, desarrollar las mejores estrategias y desarrollar nueva confianza y habilidades.

Suwen Liang (2021) Los juegos interactivos son una herramienta invaluable en el aula de inglés como segundo idioma (ESL). No solo hacen que el aprendizaje sea más ameno, sino que también mejoran la participación de los estudiantes, refuerzan las habilidades lingüísticas y fomentan la colaboración. Al incorporar juegos estratégicamente en sus clases, puede crear un entorno de aprendizaje dinámico

que se adapte a todos los estudiantes y les ayude a alcanzar sus objetivos lingüísticos. Tanto si es un profesor experimentado como si se inicia en la profesión, añadir juegos a su repertorio didáctico puede tener un gran impacto en el éxito de sus estudiantes en el aprendizaje del inglés y El aprendizaje basado en juegos es útil en el aula porque anima a los estudiantes a colaborar, comunicarse, participar y trabajar en equipo. Los juegos nos ayudan a mejorar todas nuestras habilidades, como la comprensión auditiva y escrita, las reglas del lenguaje, la gramática, la pronunciación, la producción oral y escrita, la ortografía, etc.

Jun et al. (2020) El Scrabble te ayudará especialmente a perfeccionar tu ortografía, pero también a aprender palabras nuevas: cuando otros jueguen una palabra que no conozcas, puedes pedirles que la definan. Si no te sientes seguro formando palabras de la nada, puedes probar Boggle, otro juego de palabras.

Chen et al. (2020) El aprendizaje basado en juegos incorpora las estrategias, reglas y experiencias sociales de un juego al aula. Este tipo de modelo permite a los docentes prestar atención a ciertas actividades que impulsan a los estudiantes a aplicar conceptos en la práctica. Esto permite generar experiencias de aprendizaje más participativas y profundamente atractivas, aunque pueda parecer surrealista conectar con personajes virtuales y aprender lecciones de vida de ellos, los videojuegos actuales cuentan con personajes y tramas muy cercanos. A través de una narrativa intrincada, los personajes de los videojuegos experimentan relaciones y luchas personales que evocan las de la vida real.

Adipat et al. (2021) La gamificación implica usar elementos propios de los juegos, como puntos, insignias, tablas de clasificación o niveles, pero fuera del contexto del juego, para motivar a los estudiantes a participar más. Las investigaciones demuestran que cuando se usan videojuegos durante la clase, los estudiantes se

motivan más. Los estudiantes se interesan por las lecciones, escuchan con mayor rapidez y se involucran en la clase. Los videojuegos ayudan a mantener la clase bajo control y aumentan la probabilidad de que los estudiantes trabajen.

3.3.2. Aprendizaje del vocabulario en ingles

Fan (2020) El aprendizaje de vocabulario es el proceso de adquisición de los elementos fundamentales en la adquisición de una segunda lengua. La influencia del vocabulario en la adquisición de una segunda lengua es un tema que muchos investigadores, educadores e incluso creadores de recursos didácticos desean explorar. El vocabulario es fundamental para la comprensión lectora, ya que se refiere a la comprensión de textos; sin conocer la mayoría de los significados de las palabras, los lectores no pueden comprender plenamente los pasajes. Cuando los estudiantes avanzan hacia textos de mayor dificultad, se ven obligados a adaptarse aprendiendo palabras desconocidas que no se utilizan en su habla habitual.

¿Por qué es importante desarrollar el vocabulario? El vocabulario sirve como base para conectar diversas habilidades de lectura crítica, fomentando una comprensión más profunda de la conciencia fonológica, la fonética y la fluidez.

Ghalebi (2020) El vocabulario inglés se refiere a la extensa colección de palabras y frases utilizadas en el idioma inglés, que abarca una amplia gama de términos cotidianos y especializados derivados de diversas fuentes, como el inglés antiguo, el francés normando, el latín y el griego y El vocabulario básico de una lengua constituye el núcleo de su léxico. Comprende las palabras más útiles para el hablante y el oyente, ya que son más frecuentes en textos de diferentes géneros, designan conceptos centrales para la vida humana y bastan para parafrasear y explicar todas las demás palabras del léxico y un vocabulario (también conocido

como léxico) es un conjunto de palabras, generalmente el conjunto de una lengua o el conjunto conocido por un individuo. La palabra vocabulario proviene del vocabulario latino, que significa "una palabra, un nombre".

Kai y Hua (2021) Leer es fantástico para mejorar tu inglés en general. Pero es especialmente bueno para aprender vocabulario nuevo. Esto se debe a que comprender una palabra nueva como parte de una historia la hace mucho más memorable que intentar aprender una lista de palabras fuera de contexto y las técnicas eficaces de aprendizaje de vocabulario. Cuando los profesores utilizan técnicas de aprendizaje de palabras y estrategias didácticas como el uso del diccionario, el análisis morfémico, la conciencia de cognados y el análisis contextual, los alumnos aprenden rápidamente y pueden recordar nuevas palabras, sinónimos y antónimos.

Rahmani, Asadi y Xodabande (2022) El vocabulario (el conocimiento de las palabras y su significado) es uno de los pilares fundamentales para aprender un nuevo idioma. Cuantas más palabras conozca un estudiante, mejor comprenderá lo que escucha y lee, y mejor se comunicará oralmente o por escrito y los niños que desarrollan un vocabulario rico tienden a pensar con mayor profundidad y a expresarse mejor. Mejorar las habilidades lingüísticas y de lectoescritura desde una edad temprana les permitirá comunicarse con mayor facilidad y tener éxito académico.

Teng (2022) La enseñanza de vocabulario es un proceso, pero sus objetivos son claros: no sólo hacer que los estudiantes universitarios memoricen palabras tanto como sea posible, sino también hacer que dominen sus habilidades de

memorización de vocabulario y entrenen su capacidad de adivinar el significado de las palabras a partir de los contextos.

Yu (2023) El descubrimiento es el primer paso para aprender vocabulario nuevo. Implica encontrar una palabra nueva, comprender su significado, forma, pronunciación y cómo se usa en contexto. Para aprender vocabulario eficazmente, debes intentar descubrir palabras en contexto, en lugar de simplemente memorizar listas de palabras y el vocabulario es un conjunto de palabras familiares que una persona conoce. Generalmente, se desarrolla con la edad y es una herramienta útil y esencial que ayuda a niños (¡y adultos!) a comunicarse y ampliar sus conocimientos.

Liu y Chen (2023) Un vocabulario amplio mejora todas las áreas de la comunicación, como la lectura, la escritura, la escucha y la expresión oral. El vocabulario es fundamental para el éxito de los niños por diversas razones. Por ejemplo, la forma en que se desarrolla está directamente relacionada con los resultados escolares. Cuando un niño en edad preescolar tiene un vocabulario amplio, puede tener un buen rendimiento en el aprendizaje de la lectura y de nuevos idiomas. Esto también es fundamental, ya que el significado de una palabra nueva suele enfatizarse en las aulas o en los materiales impresos. Por lo tanto, es un factor fundamental para la enseñanza del idioma y para los estudiantes.

Sun, Chen y Zhu (2023) Explicación directa. Explique a los estudiantes que a veces pueden usar pistas de contexto para descifrar el significado de una palabra desconocida que encuentren en su lectura. Recuérdeles que las pistas de contexto son las palabras, frases y oraciones que rodean una palabra desconocida y que pueden dar pistas sobre su significado y los siete pasos son: (1) Leer y/o escuchar

una historia; (2) Definir y visualizar palabras; (3) Identificar partes del discurso; (4) Categorizar palabras; (5) Completar actividades de rellenar espacios en blanco; (6) Producir una representación teatral o crear un elemento visual; y (7) Jugar un juego de palabras con palabras nuevas.

Teymouri (2024) La comprensión lectora se construye sobre la base del vocabulario. El léxico del lenguaje y el vocabulario del pensamiento operan en paralelo. En muchos casos, la base del juicio también se compone de vocabulario. El vocabulario es esencial para transmitir cualquier cosa que se quiera decir.

Quizlet y Anki. Un excelente método para aprender vocabulario en inglés es el método WLCR: escribe la palabra, mírala, cúbrela y repítela varias veces. Esta técnica es más efectiva cuando se practica durante tus mejores horas de estudio, cuando tu mente está más aguda y receptiva y Nos permite elegir las palabras más precisas y con matices para expresar nuestras ideas, sentimientos y experiencias, lo que facilita una autoexpresión eficaz. Éxito académico: En el ámbito académico, un vocabulario sólido es crucial para el éxito. Facilita la comprensión, la escritura y la expresión clara de ideas y el vocabulario es el número total de palabras que conoces en un idioma en particular. Su habla es inmadura; su vocabulario es limitado. Leemos para mejorar nuestro vocabulario. Sinónimos: idioma, palabras, léxico, vocabulario. Más sinónimos de vocabulario.

La razón de la cantidad de palabras se debe a que el inglés ha recibido muchas influencias: las invasiones de los anglosajones, los vikingos y los normandos, quienes aportaron sus propias palabras. También influyen el latín (antaño utilizado por académicos y en la religión) e, indirectamente, el griego.

Ziyang y Yaqin (2024) Se ha estimado que el vocabulario del inglés incluye aproximadamente un millón de palabras (aunque la mayoría de los lingüistas tomarían esa estimación con cautela, y algunos han dicho que no les sorprendería si se equivocara en un cuarto de millón); ese recuento incluye los innumerables nombres de productos químicos y otros términos científicos...y los profesores utilizan un organizador gráfico sencillo para enseñar previamente el significado de palabras importantes en aproximadamente 5 minutos por palabra. Durante esta rutina, introducen las palabras clave con definiciones, pistas visuales y ejemplos. Los alumnos practican inmediatamente el uso de las palabras mediante actividades colaborativas de conversación por turnos.

Una de las maneras más efectivas de enseñar vocabulario es mostrarles a los estudiantes la palabra. Las palabras concretas (principalmente sustantivos) suelen transmitirse mediante imágenes o objetos reales. Por ejemplo, una palabra como "silla" (como sustantivo) es bastante fácil de enseñar, señalando una silla o mostrando una imagen.

3.3. Marco conceptual

- **El juego como recurso pedagógico**

  El juego es una actividad estructurada que combina entretenimiento con objetivos educativos. En el ámbito pedagógico, se utiliza para facilitar la adquisición de conocimientos mediante la exploración, la resolución de problemas y la interacción social. Su carácter dinámico y flexible permite adaptarlo a diferentes contenidos y niveles de aprendizaje, convirtiéndolo en una herramienta poderosa para captar la atención de los estudiantes y estimular su curiosidad.

- **Fundamentos teóricos del aprendizaje lúdico**

  Diversas teorías respaldan el uso del juego en la educación. El aprendizaje significativo de David Ausubel destaca la importancia de relacionar los nuevos conocimientos con los saberes previos del estudiante. Por su parte, el enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas promueve el uso del lenguaje en contextos reales, donde el juego facilita la práctica del vocabulario de forma espontánea y funcional. Estas teorías coinciden en que el aprendizaje es más efectivo cuando se involucra emocionalmente al estudiante.

- **Importancia del vocabulario en inglés**

  El vocabulario es el componente esencial de cualquier idioma. En inglés, el dominio léxico permite a los estudiantes comprender textos, expresar ideas y participar en conversaciones. Sin un vocabulario adecuado, se limita el desarrollo de las habilidades comunicativas. Por ello, enseñar vocabulario no debe centrarse únicamente en la memorización, sino en su uso contextual y significativo.

- **Aplicación del juego en el aprendizaje léxico**

  El juego permite que los estudiantes utilicen el vocabulario en situaciones simuladas o reales, lo que facilita su comprensión y retención. Actividades como juegos de roles, competencias grupales, dinámicas de asociación y juegos digitales ofrecen oportunidades para practicar el léxico en inglés de manera divertida y efectiva. Estas experiencias fomentan la participación activa y el uso funcional del idioma.

- **Motivación y disposición para aprender**

  Uno de los principales beneficios del juego es su capacidad para motivar a los estudiantes. Al aprender jugando, se genera un ambiente relajado que reduce la ansiedad y aumenta la disposición para participar. La motivación intrínseca, es decir, el interés genuino por aprender, se fortalece cuando el estudiante se siente involucrado y disfruta del proceso educativo.

- **Desarrollo de habilidades sociales**

  El juego no solo contribuye al aprendizaje académico, sino también al desarrollo de habilidades sociales. Al trabajar en equipo, competir sanamente y comunicarse con sus compañeros, los estudiantes aprenden valores como la cooperación, el respeto, la empatía y la tolerancia. Estas habilidades son fundamentales para la formación integral del alumno y para la construcción de un clima escolar positivo.

- **Contexto sociocultural de Juliaca**

  Juliaca es una ciudad con creciente actividad comercial y turística, donde el dominio del inglés representa una ventaja competitiva. En este contexto, enseñar vocabulario en inglés adquiere relevancia no solo académica, sino también social. Los estudiantes necesitan herramientas lingüísticas que les permitan desenvolverse en escenarios reales, y el juego puede ser el puente entre el aula y el mundo exterior.

- **Innovación en la práctica docente**

  La incorporación del juego en la enseñanza del inglés representa una innovación metodológica. Frente a las prácticas tradicionales centradas en

la repetición y el dictado, el juego ofrece una alternativa creativa que transforma el rol del docente en facilitador del aprendizaje. Esta estrategia requiere planificación, creatividad y disposición para adaptar los contenidos a formatos lúdicos.

- **Diversidad de estilos de aprendizaje**

  Cada estudiante tiene una forma particular de aprender. Algunos son visuales, otros auditivos o kinestésicos. El juego permite integrar estos estilos mediante el uso de imágenes, sonidos, movimiento y participación activa. Esta diversidad de estímulos favorece la inclusión y garantiza que todos los estudiantes tengan oportunidades de aprender de acuerdo con sus preferencias.

- **Planificación y evaluación del juego**

  Para que el juego sea efectivo como estrategia didáctica, debe ser cuidadosamente planificado. Es necesario definir objetivos claros, seleccionar el vocabulario adecuado y establecer criterios de evaluación. La observación, las rúbricas y los registros de participación permiten medir el impacto del juego en el aprendizaje y ajustar las actividades según los resultados obtenidos.

- **Integración de lo cognitivo y lo emocional**

  El juego permite integrar el desarrollo cognitivo con el crecimiento emocional. Al aprender en un ambiente positivo, los estudiantes fortalecen su autoestima, se sienten valorados y se atreven a participar sin temor al error. Esta integración favorece la formación de individuos seguros, creativos y capaces de enfrentar nuevos desafíos con entusiasmo.

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS

4.1. Metodología

4.1.1. Métodos aplicados en la investigación

En el presente trabajo académico se utilizó el método:

Método Cuantitativo:

Se recopilaron datos numéricos mediante pruebas y actividades específicas para medir el nivel de razonamiento lógico antes y después..

4.1.2. Diseño de investigación

Se ha trabajado con el diseño No experimental.

4.1.3. Población

- Estudiantes del nivel secundaria "José Antonio Encinas de Juliaca

Tabla 1

Población total de la institución educativa secundaria José Antonio Encinas de Juliaca

.N°	POBLACIÓN (GENERO)		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
	15	20	**35**
TOTAL	**15**	**20**	**35**

Nota. **UGEL** – San Román

4.1.4. Muestreo

Para obtener la muestra se ha trabajado con la población total de estudiantes de la sección de quinto grado "A" de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas de Juliaca.

4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos

a. Técnicas:

- **Encuesta**

  En esta técnica de recolección de datos se puede elegir opciones predeterminadas y los resultados se pueden analizar correctamente.

b. Instrumentos:

- **Cuestionario**

  Conjunto de preguntas para la recogida de información. Debido a que los cuestionarios se basan en una serie de interrogantes relacionadas con una o más variables que se están midiendo.

c. Fuentes:

Según Chirif (2016) indica que ésta señala a la referencia bibliográfica elemental y esencial que nos garantice contar con la información requerida para emprender el trabajo académico (p. 26).

4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para analizar e interpretar los datos se recopilaron datos

4.2. Resultados:

Resultados sobre el juego como estrategia didáctica para aprender el vocabulario en inglés

Tabla 2

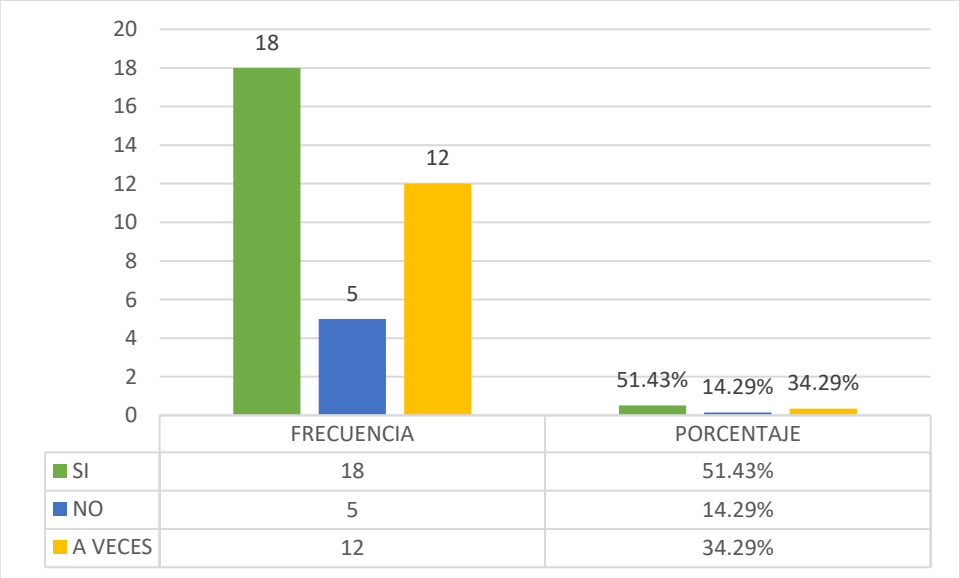
¿Considera Ud. que aprender vocabulario en inglés mediante juegos le resulta más divertido que con métodos tradicionales?

Respuestas	Cantidad	%
Sí	18	51.43%
No	05	14.29%
A Veces	12	34.29%
Total	35	100.00%

Nota. Encuesta

Figura 1

¿Considera Ud. que aprender vocabulario en inglés mediante juegos le resulta más divertido que con métodos tradicionales?



INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los estudiantes (51.43%) considera que aprender vocabulario en inglés mediante juegos es más divertido que con métodos tradicionales. Un 34.29% lo percibe así solo a veces, mientras que el 14.29% no lo encuentra más entretenido. Esto indica una tendencia positiva hacia el uso del juego en el aula.

Tabla 3

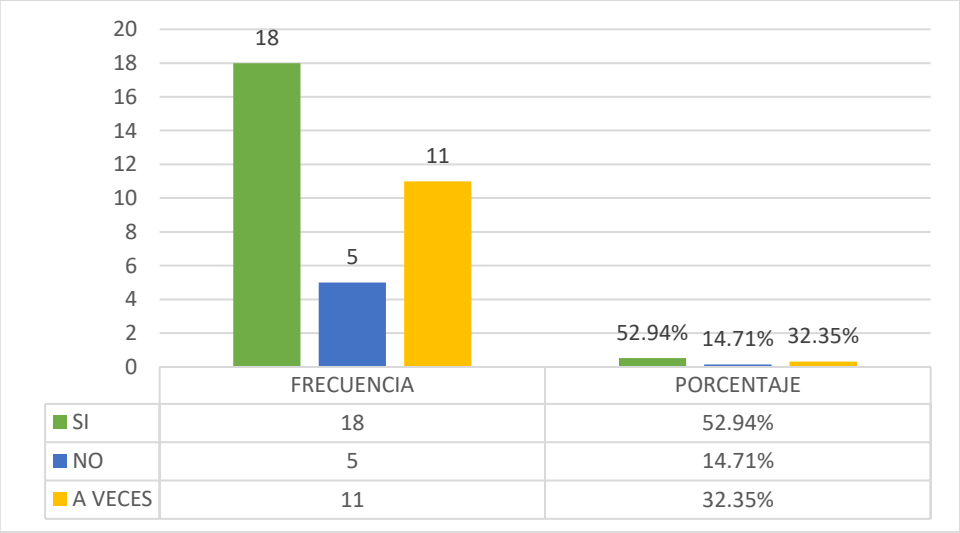
¿Cree Ud. que los juegos utilizados en clase le ayudan a recordar mejor las palabras en inglés?

Respuestas	Cantidad	%
Sí	18	52.94%
No	05	14.71%
A Veces	11	32.35%
Total	35	100.00%

Nota. Encuesta

Figura 2

¿Cree Ud. que los juegos utilizados en clase le ayudan a recordar mejor las palabras en inglés?



INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los estudiantes (52.94%) considera que los juegos utilizados en clase les ayudan a recordar mejor las palabras en inglés. Un 32.35% cree que esto ocurre solo a veces, mientras que el 14.71% no percibe beneficio. Esto indica una tendencia favorable hacia el uso del juego como apoyo en la memorización del vocabulario.

Tabla 4

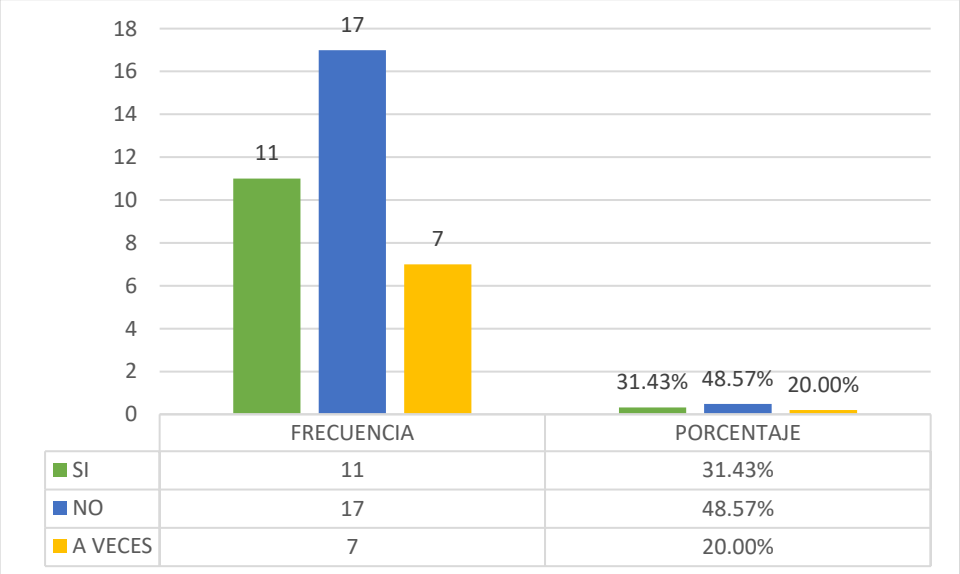
¿Participa Ud. con entusiasmo cuando el docente propone actividades lúdicas para aprender inglés?

Respuestas	Cantidad	%
Sí	11	31.43%
No	17	48.57%
A Veces	07	20.00%
Total	35	100.00%

Nota. Encuesta

Figura 3

¿Participa Ud. con entusiasmo cuando el docente propone actividades lúdicas para aprender inglés?



INTERPRETACIÓN:

Los resultados muestran que el 48.57% de los estudiantes no participa con entusiasmo en actividades lúdicas para aprender inglés, mientras que solo el 31.43% sí lo hace y el 20.00% lo hace a veces. Esto indica una baja motivación general hacia el uso del juego en clase.

Tabla 5

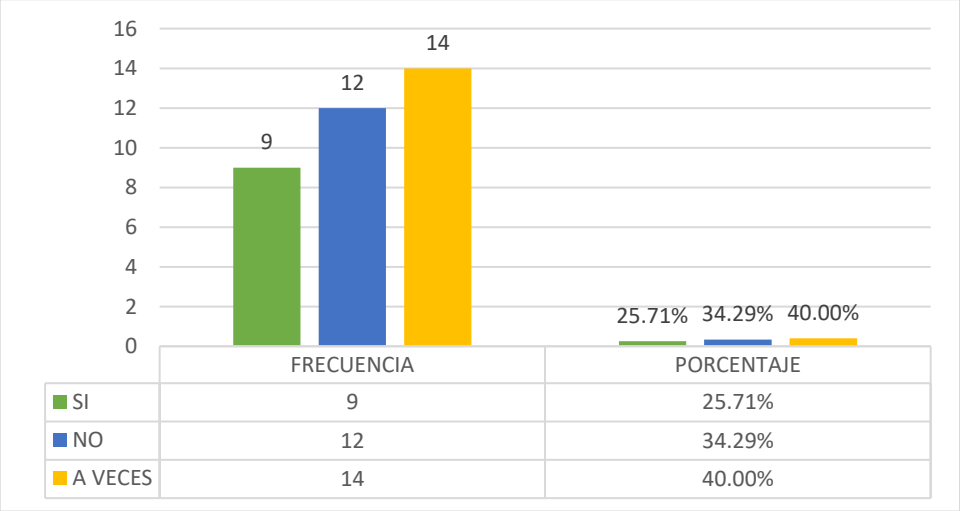
¿Siente Ud. que los juegos le permiten expresarse con mayor seguridad en inglés?

Respuestas	Cantidad	%
Sí	9	25.71%
No	12	34.29%
A Veces	14	40.00%
Total	35	100.00%

Nota. Encuesta

Figura 4

¿Siente Ud. que los juegos le permiten expresarse con mayor seguridad en inglés?



INTERPRETACIÓN:

Los resultados indican que solo el 25.71% de los estudiantes siente que los juegos les permiten expresarse con mayor seguridad en inglés, mientras que el 34.29% no lo percibe así y el 40.00% lo experimenta ocasionalmente. Esto refleja una percepción moderada sobre el impacto del juego en la confianza comunicativa.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se concluye que el juego es una estrategia didáctica efectiva para facilitar el aprendizaje del vocabulario en inglés entre los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas en Juliaca, ya que promueve una participación activa y un aprendizaje más significativo.

SEGUNDA: Se concluye que el uso de juegos como estrategia didáctica aporta beneficios importantes, como la mejora en la retención del vocabulario, el aumento de la motivación y el interés por aprender inglés, además de fortalecer habilidades comunicativas y sociales en los estudiantes.

TERCERA: Se concluye que los tipos de juegos más efectivos para potenciar el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de secundaria en Juliaca son aquellos que combinan elementos lúdicos con actividades de interacción, como juegos de roles, concursos y actividades colaborativas, que facilitan la memorización y el uso práctico del vocabulario.

CUARTA: Se concluye que la implementación de juegos como estrategia didáctica tiene un impacto positivo en el rendimiento académico y en la motivación de los estudiantes al aprender vocabulario en inglés, contribuyendo a un proceso de enseñanza más dinámico, participativo y efectivo en la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda que los docentes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas incorporen de manera sistemática el uso de juegos didácticos en sus clases de inglés, especialmente aquellos que fomenten la participación activa y la interacción entre los estudiantes, como los juegos de roles, concursos y actividades colaborativas. Esto permitirá potenciar el aprendizaje del vocabulario, motivar a los alumnos y fortalecer sus habilidades comunicativas y sociales.

SEGUNDA: Se propone que la institución educativa facilite recursos y materiales adecuados para la implementación de actividades lúdicas, así como capacite a los docentes en el diseño y utilización de juegos didácticos efectivos, con el fin de maximizar los beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

TERCERA: Se sugiere que se realicen talleres y sesiones de capacitación periódicas dirigidas a los docentes, en las que puedan aprender nuevas estrategias y metodologías lúdicas que promuevan el interés y la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así a mejorar su rendimiento académico en el área de inglés.

CUARTA: Se exhorta a los directivos y responsables del centro educativo a promover un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo, en el cual los juegos didácticos sean una herramienta complementaria y habitual en las clases de inglés, favoreciendo un proceso más motivador, efectivo y significativo para los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Anggraini. (2021). Enseñanza de vocabulario en inglés para jóvenes estudiantes mediante juegos electrónicos de adivinanzas. VELES (Voces de la Sociedad de Educación en Lengua Inglesa), 5(2), 206–214. https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3873

Ling, N. S. (2022). La eficacia de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos en el aprendizaje de vocabulario de estudiantes de inglés como segundo idioma (ESL) de primaria. Revista Internacional de Investigación Académica en Educación Progresiva y Desarrollo, 11(2), 845–860. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266

Yu, Z. (2023). Resultados de aprendizaje, motivación y satisfacción en el aprendizaje gamificado de vocabulario en inglés. SAGE Open, 13(2), 1–14. https://doi.org/10.1177/21582440231158332

Chinchay Santos, R. (2023). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de inglés a los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru, Chiriaco, Imaza [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11408

Sandoval Solignac, S. (2021). Juegos didácticos para mejorar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa privada [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/73152

Izquierdo Roque, R. L. (2024). Actividades lúdicas y el aprendizaje del vocabulario del área inglés en estudiantes de primero de secundaria de la I.E. N.º 16040 "Parroquial San José" de Bagua [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional

Pedro Ruiz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/13961/Izquierdo_Roque_Roxana_Lizbeth.pdf

Quispe Mamani, J. A. (2021). Influencia del juego didáctico en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de secundaria de Azángaro [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].

Condori Apaza, M. L. (2022). Juegos de roles como estrategia para fortalecer el vocabulario en inglés en estudiantes de secundaria de Juli [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].

Ccallo Ticona, R. E. (2023). Actividades lúdicas digitales y su efecto en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de primer grado de secundaria de Juliaca [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A. y Adipat, B. (2021). Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el aprendizaje basado en juegos: Los conceptos fundamentales. Revista Internacional de Tecnología en la Educación, 4(3), 542–552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Casanova-Mata, L. (2023). Plataforma basada en juegos y competencia en inglés. Revista HRMARS. https://hrmars.com/papers_submitted/22895/game-based-learning-in-esl-context-a-systematic-literature-review-2020-2024.pdf

Chen, S., Zhang, S., Qi, G. Y. y Yang, J. (2020). Alfabetización lúdica para la formación docente: Hacia la implementación del aprendizaje basado en juegos. Tecnología Educativa y Sociedad, 23(2), 77–92. https://www.jstor.org/stable/26921135

Cheng, S. (2023). Aplicación del método de enseñanza de juegos en la enseñanza del inglés en primaria. Revista Internacional de Nuevos Desarrollos en Educación, 5(8), 31–36. https://doi.org/10.25236/IJNDE.2023.050806

Jenner, J. (2024). El arte de la gamificación: Explorando la influencia transformadora de los juegos en la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Revista de Estudios Literarios y Culturales.

Jun, L., et al. (2020). Aprendizaje basado en juegos en el contexto de ESL: Una revisión sistemática de la literatura. Revista HRMARS. https://hrmars.com/papers_submitted/22895/game-based-learning-in-esl-context-a-systematic-literature-review-2020-2024.pdf

Ling, N. S., y Abdul Aziz, A. (2022). La efectividad de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos en el aprendizaje de vocabulario de estudiantes de ESL de primaria. Revista Internacional de Investigación Académica en Educación Progresiva y Desarrollo, 11(2), 845–860. Español: https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266

Olayvar, S. R. (2023). Integración del aprendizaje basado en juegos como herramienta docente innovadora para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en inglés. Revista Internacional de Instrucción, 16(3), 677–690. https://doi.org/10.29333/iji.2023.16336a

Sharifuddin, S. S., y Abdullah, M. H. (2023). La eficacia de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segunda lengua. 2(2). https://doi.org/10.38198/JMS/2.1.2023.25

Suwen, L. (2021). La aplicación del método de enseñanza mediante juegos en la enseñanza del inglés en primaria.

https://www.clausiuspress.com/assets/default/article/2021/12/24/article_1640404115.pdf

Yaccob, N. S., et al. (2022). Gamificación de las aulas de inglés como segunda lengua (ESL) mediante la enseñanza y el aprendizaje gamificados. 8, 177–191. https://dx.doi.org/10.24093/awej/call8.12

Fan, N. (2020). Uso de estrategias en el aprendizaje de vocabulario en segundas lenguas y su relación con la amplitud y profundidad del conocimiento del vocabulario: Un estudio de modelado de ecuaciones estructurales. 11, 752. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00752

Ghalebi, R. (2020). Estrategias de aprendizaje de vocabulario: Un estudio comparativo de estudiantes de inglés como lengua extranjera. Cogent Psychology, 7(1), 1824306. https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1824306

Kai, T. F. y Hua, T. K. (2021). Mejora del aprendizaje de vocabulario en inglés entre estudiantes indígenas a través del Traductor de Google. 8(2), 143–148. Español: https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.143.148

Rahmani, A., Asadi, V. y Xodabande, I. (2022). Uso de dispositivos móviles para el aprendizaje de vocabulario fuera del aula. Frontiers in Psychology, 13, 899885. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.899885

Teng, M. F. (2022). La efectividad del contenido multimedia en el aprendizaje y la retención de vocabulario. Innovation in Language Learning and Teaching, 17(3), 738–754. https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2131791

Yu, Z. (2023). Resultados de aprendizaje, motivación y satisfacción en el aprendizaje gamificado de vocabulario en inglés. SAGE Open, 13(2), 1–14. https://doi.org/10.1177/21582440231158332

Liu, P.-L. y Chen, C.-J. (2023). Uso de una aplicación de traducción con detección de objetos basada en IA para el aprendizaje de vocabulario en inglés. 26(3), 5–20. https://doi.org/10.30191/ETS.202307_26(3).0002

Sun, D., Chen, Z. y Zhu, S. (2023). ¿Qué afecta al aprendizaje de vocabulario en una segunda lengua? Evidencia del análisis multivariante. 8, 1210640. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1210640

Teymouri, R. (2024). Desarrollos recientes en el aprendizaje de vocabulario asistido por dispositivos móviles: Una mini revisión de estudios publicados sobre tarjetas digitales. Fronteras en la Educación, 9, 1496578. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1496578

Ziyang, L. y Yaqin, L. (2024). Un estudio sobre la eficacia del aprendizaje móvil de vocabulario en inglés para estudiantes universitarios en la era de internet. Tomemos como ejemplo la plataforma. 7(3), 69–74. https://doi.org/10.25236/FER.2024.070312

ANEXOS

.

PANEL FOTOGRÁFICO

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7


AUDITORIUM ENCINIANO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN ROMÁN
CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS
LANZAMIENTO DEL PLAN LECTOR
Fomentando el hábito de la lectura
Leemos para Transformarnos
¡Si hay no puede para un encinano!

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X] Fecha de entrega: 29 /05/2026

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: HUGO RODRING TORRES CRUZ
Dirección: Jr. Manto Nro 245 – Puno
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 42760995
Teléfono: 950824521 email: intecnomecftc@gmail.com
Nombres y Apellidos:
Dirección:
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:
Teléfono: email:
Facultad y/o Escuela de Posgrado: ESCUELA DE POSGRADO
Escuela Profesional o Mención: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
Asesor: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [ ] Tesis [ ] Trabajo de Suficiencia Profesional [ ] Trabajo Académico [X]

Título: JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA APRENDER EL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ ANTONIO ENCINAS DE JULIACA 2025

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje activo, competencia lingüística, contexto educativo, desempeño académico, estrategia pedagógica, innovación metodológica, interacción lúdica, juego didáctico.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV [1, 2]?

2

[1] Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.
[2] Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Titulo ☒ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a):_____

☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comérciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

☐ Sí autorizo

☒ No autorizo

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral**. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☐ Internacional

☒ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG26





29 – MAYO – 2026

Firma de Autor | huella digital | Fecha

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/