

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de la I.E.P.
“Uniciencia”, Chiclayo.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Idiomas Extranjeros.

Investigadoras: Bach. Chanta Campos, Lesly

Bach. Sigueñas Guevara, Luci Pamela

Asesora: Cabezas Martínez, Milagros del Pilar

Lambayeque - Perú

2025

**Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de la I.E.P.
“Uniciencia”, Chiclayo**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Idiomas Extranjeros.

Bach. Chanta Campos, Lesly
Investigadora

Bach. Sigueñas Guevara, Luci Pamela
Investigadora

Dra. Guerrero Rojas, Gaby Silvia
Presidenta

Dra. Cam Carranza, Gloria
Secretaria

Dra. Fenco Periche, Beldad
Vocal

Dra. Cabezas Martínez, Milagros del Pilar
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 965-2025

Siendo las 09:00 horas, del día viernes 12 de diciembre 2025 en los Ambientes de la FACHSE: ambiente docente 03, por mandato de la Resolución N° 4346-2025-D-FACHSE de fecha 11 de diciembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0655-2024-D-FACHSE de fecha 29 de mayo de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Gaby Silvia Guerrero Rojas
Secretario(a)	: Dra. Gloria Cam Carranza
Vocal	: Dra. Beldad Fenco Periche
Asesor(a) Metodológico	: M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LA I.E.P. "UNICIENCIA", CHICLAYO. Presentada por CHANTA CAMPOS LESLY Y SIGUEÑAS GUEVARA LUCI PAMELA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno**. Siendo las 10:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. Gaby Silvia Guerrero Rojas
PRESIDENTE(A)


Dra. Gloria Cam Carranza
SECRETARIO(A)


Dra. Beldad Fenco Periche
VOCAL

OBSERVACIONES: La resolución consigna que la sustentación se desarrollará vía virtual, sin embargo se realizó en modalidad presencial.

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Milagros del Pilar Cabezas Martínez usuario revisor de:

Tesis
 Trabajo de Suficiencia Profesional
 Trabajo Académico

Titulado _____

Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en Inglés de la I.E.P "Uniciencia,
Chiclayo"

Cuyo(s) autor(es) es(son):

Chanta Campos, Lesly DNI° 77708052

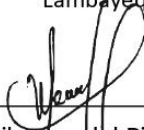
Sigueñas Guevara, Luci Pamela DNI° 77913929

declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 18%, verificables en el Resumen del Reporte Automatizado de similitudes que se acompaña.

El(La/Los/Las) suscrito(a/s/as) analizó y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 07 de Marzo del 2026



Nombres y Apellidos: Milagros del Pilar cabezas Martínez

DNI°: 16709583

ASESOR

Defina la modalidad con [X]

Adjuntar

- *Reporte Automatizado de similitudes*
- *Recibo Digital*

REPORTE AUTOMATIZADO DE SIMILITUDES

Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de la I.E.P. "Uniciencia", Chiclayo.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	7%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
5	revistas.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
	<i>Milagros del Pilar Cabezas Martínez</i> DNI: <u>16709583</u> Asesora	
6	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
13	Carita Auma, Monica Valeria. "Nivel de aprendizaje de los estudiantes del idioma inglés del 4to y 5to grado de la Institución Educativa Secundaria Simón Bolívar-Chatuma-2020.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
14	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	revistas.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca Trabajo del estudiante	<1 %
	repositorio.uncp.edu.pe	

Milagros del Pilar Cabezas Martínez
DNI: 16709583
Asesora

18	Fuente de Internet	<1 %
19	VITA AMBIENTAL S.R.L.. "PAMA de la Planta Industrial Dedicada a la Fabricación y Venta de Ladrillos-IGA0007926", R.D. N° 908-2019-PRODUCE/DVMYPE-I/DGAAMI, 2020 Publicación	<1 %
20	files.core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio-api.eespli.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
26	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Milagros del Pilar Cabezas Martínez
DNI: 16709583
Asesora

28	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad del Pacifico Trabajo del estudiante	<1 %
30	espanol.libretexts.org Fuente de Internet	<1 %
31	Ucharima Toma, Saliciana. "Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiante del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 38867 Miraflores Ayacucho – 2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
32	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
	<i>Milagros del Pilar Cabezas Martínez</i> DNI: 16709583 Asesora	
33	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.inglestotal.com Fuente de Internet	<1 %
37	issuu.com Fuente de Internet	<1 %

38	repositorio.unjpsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorioinstitucional.buap.mx Fuente de Internet	<1 %
40	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1 %
41	Barbara A. Lafford, Anita Ferreira Cabrera, Elisabet Arnó Macià. "Español para Fines Específicos (EFE) - The Routledge Handbook of Spanish for Specific Purposes (SSP)", Routledge, 2025 Publicación	<1 %
42	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Trabajo del estudiante	<1 %
45	dgip.unach.mx Fuente de Internet	<1 %
46	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
47	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Milagros del Pilar Cabezas Martínez
DNI: 16709583
Asesora

48	repositorio.uho.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	rodin.uca.es Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
52	doi.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Milagros del Pilar Cabezas Martínez
DNI: 16709583
Asesora

RECIBO DIGITAL



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Chanta Campos, Lesly Sigueñas Guevara, Luci Pamela
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de la ...
 Nombre del archivo: -_Actividades_L_dicas_para_Mejorar_el_Vocabulario_de_Ingl_s....
 Tamaño del archivo: 10.11M
 Total páginas: 125
 Total de palabras: 24,556
 Total de caracteres: 137,694
 Fecha de entrega: 07-mar-2026 09:01 a.m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2896810902



Milagros del Pilar Cabezas Martínez

DNI: 16709583

Asesora

DEDICATORIA

A Dios, por ayudarme a llegar a este momento tan especial de mi vida. Por los éxitos y los momentos difíciles que me ha enseñado a valorar cada día. Dedico esta tesis a mis padres Lidia y José, por su amor y apoyo incondicional, por sus sacrificios constantes en cada paso de mi vida. Gracias por creer en mí, incluso cuando yo dudaba. A mi hermana Taymary, mi confidente y mi mejor amiga. Gracias por tu amor, compañía y aliento en los momentos difíciles, por estar siempre a mi lado. Este trabajo es un humilde testimonio de la profunda gratitud que siento hacia vosotros. Sin su presencia, este logro no habría sido el mismo.

Att: Lesly Chanta Campos.

A mis amados padres, Nelidad Guevara Santacruz y Walter Sigueñas Santacruz, pilares fundamentales en mi vida. A ustedes, que con sacrificio, amor y dedicación me han brindado todo lo necesario para alcanzar mis sueños. Gracias por sus enseñanzas, por su ejemplo de esfuerzo y perseverancia, y por ser mi mayor fuente de inspiración.

Cada página de este trabajo es reflejo de su apoyo incondicional y del inmenso cariño con el que me han acompañado en este camino. Con todo mi amor y gratitud, para ustedes, mamá y papá.

Att: Luci P. Sigueñas Guevara

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darnos la fortaleza y la sabiduría para superar cada desafío.

A nuestros padres, quienes con su amor, paciencia y sacrificio nos han guiado en cada paso de nuestras vidas. Gracias por ser nuestra inspiración y nuestro sostén en los momentos difíciles.

A nuestros hermanos y familiares cercanos, por su apoyo incondicional y por recordarnos siempre la importancia de la perseverancia y la humildad.

A ti amiga que has sido mi segunda familia, compartiendo alegrías, desvelos y motivándome a seguir adelante.

Especialmente gracias a nuestra asesora, la Doc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez, quien con su guía y conocimientos hicieron posible la culminación de este trabajo.

A todos aquellos que, de una u otra manera, han formado parte de este proceso.

Att: Lesly Chanta Campos y Luci Sigueñas Guevara

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	II
CONSTANCIA.....	III
REPORTE AUTOMATIZADO DE SIMILITUDES.....	i
RECIBO DIGITAL.....	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
1. ÍNDICE DE TABLAS	xiv
2. ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
RESUMEN	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10
Capítulo I: Diseño Teórico.....	13
1.1. Antecedentes de la investigación.....	13
1.1.1. A nivel internacional.....	13
1.1.2. A nivel nacional	14
1.1.3. A nivel local.....	16
1.2. Bases Teóricas	17
1.2.1. Teorías que sustentan el aprendizaje del vocabulario en inglés	17
1.2.2. Teorías que sustentan el juego como actividad lúdica de aprendizaje.....	20
1.3. Bases conceptuales.....	26
1.3.1. El vocabulario	26

1.3.2. Actividades lúdicas	30
1.4. Definición y operacionalización de variables.....	37
1.4.1. Definiciones conceptuales	37
Capítulo II: Diseño Metodológico	38
2.1. Tipo y diseño de investigación	38
2.2. Población, muestra y muestreo.	39
2.2.1. Población.....	39
2.2.2. Muestra	39
2.3. Técnicas, instrumentos y equipos.	40
2.3.1. Técnicas	40
2.3.2. Instrumentos.....	40
2.3.3. Equipos y materiales	41
2.4. Materiales de recolección de datos	42
2.5. Procesamiento y análisis de datos.....	43
Capítulo III: Resultados	44
3.1 Examen diagnóstico mixto.....	44
Capítulo IV: Discusión de los Resultados	50
Capítulo V: Propuesta de Intervención	52
5.1. Datos generales de la propuesta	52
5.2. Objetivos	52
5.2.1. Objetivo general.....	52

5.2.2.	Objetivos específicos:	52
5.3.	Descripción	52
5.4.	Fundamentación Teórica.....	53
5.4.1.	Teoría Constructivista de Piaget	53
5.4.2.	Teoría Socio constructivista de Vygotsky	53
5.4.3.	Aprendizaje significativo de Ausubel	53
5.4.4.	Enfoque de aprendizaje cooperativo	54
5.5.	Momentos didácticos de una sesión de aprendizaje	54
5.5.1.	Inicio	54
5.5.2.	Desarrollo.....	55
5.5.3.	Cierre.....	56
5.6.	Modelo teórico	57
5.7.	Organización de las actividades de aprendizaje.....	58
5.8.	Métodos evaluativos para cada sesión de aprendizaje	61
5.8.1.	Escala de valoración	61
5.8.2.	Ficha de trabajo.....	61
	Conclusiones	62
	Recomendaciones	63
	Referencias.....	64
	Anexos	72
	Anexo 01: Examen de conocimiento	72

Anexo 2: Actividades de aprendizaje 78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Aspectos implicados en el conocimiento de una palabra	30
Tabla 2 Operacionalización de variables	37
Tabla 3 Población	39
Tabla 4 Muestra	40
Tabla 5 Estructura del examen escrito mixto.....	42
Tabla 6 Escala de nivel de logro	42
Tabla 7 Nivel promedio del dominio del vocabulario	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de Logro del Vocabulario	46
Figura 2 Promedio Vigesimal de las Dimensiones del Vocabulario	47
Figura 3 Categorización por pregunta y su promedio vigesimal.	47

RESUMEN

Hoy en día aprender el idioma inglés es indispensable a nivel mundial, ya que es la lengua oficial a nivel internacional y es el idioma que se requiere aprender para lograr una comunicación estándar con personas de diferentes rincones del planeta.

Es así, que nuestra investigación se enfoca en la I.E.P. Uniciencia, ubicada en el distrito de José Leonardo Ortiz en la provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque, donde el idioma inglés se dicta en los tres niveles educativos (inicial, primaria y secundaria) y cuyo nivel promedio es bajo.

Los problemas observados de los estudiantes con respecto al aprendizaje del vocabulario son: la mayoría de los estudiantes no saben pronunciar ni escribir correctamente, además, no logran contextualizar las palabras para poder agruparlas por categoría, por ende, se les dificulta el entendimiento de frases o expresiones cortas y es por ello que a veces se sienten incómodos, con vergüenza o no tienen confianza en ellos mismos hablando inglés.

Este trabajo de investigación se realizó con el objetivo de desarrollar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas para facilitar y mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo.

Se usó la metodología descriptiva - propositiva con la finalidad de diagnosticar el nivel de vocabulario en inglés, fundamentar teóricamente la propuesta didáctica y elaborar una propuesta de actividades lúdicas adecuadas para mejorar el aprendizaje del vocabulario. Se utilizó como técnica la prueba pedagógica y como instrumento un examen escrito mixto para determinar el nivel del vocabulario en los estudiantes. La muestra estuvo integrada por 30 estudiantes del primer grado de secundaria, cuyo resultado en cuanto al manejo del vocabulario se determinó que el **66%** de los estudiantes están en el nivel de **inicio (C)**, el **26%** están en un nivel de **proceso (B)**, el **4%** de los estudiantes están en el nivel de **logrado (A)** y el otro **4%** está en el nivel de **destacado (AD)**. Esto nos da a entender que el 92% de los estudiantes carecen de un nivel satisfactorio de manejo del vocabulario en inglés; es decir, que los estudiantes requieren de actividades lúdicas para mejorar y comprender el vocabulario del idioma. Es por ello, que se realiza una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas.

Palabras claves: Actividades lúdicas, vocabulario del inglés, propuesta didáctica, aprendizaje.

ABSTRACT

Nowadays, learning the English language is essential worldwide, since it is the official language internationally and it is the language that is required to learn to achieve standard communication with people from different corners of the planet.

Thus, our research focuses on the I.E.P. Uniciencia, located in the district of José Leonardo Ortiz in the province of Chiclayo, department of Lambayeque, where the English language is taught at the three educational levels (initial, primary and secondary) and whose average level is low.

The problems observed of students with respect to vocabulary learning are: most students do not know how to pronounce or write correctly, in addition, they are not able to contextualize words to be able to group them by category, therefore, it is difficult for them to understand short phrases or expressions and that is why they sometimes feel uncomfortable, embarrassed or not confident in themselves speaking English.

This research work was carried out with the aim of developing a didactic proposal based on playful activities to facilitate and improve the learning of English vocabulary in the first year of secondary school students of the I.E.P. "Uniciencia", Chiclayo. The descriptive-propositional methodology was used in order to diagnose the level of vocabulary in English, theoretically support the didactic proposal and develop a proposal of appropriate recreational activities to improve vocabulary learning. The pedagogical test was used as a technique, and a mixed written exam was used as an instrument to determine the level of vocabulary in the students. The sample was made up of 30 students of the first grade of secondary school, whose result in terms of vocabulary management was determined that 66% of the students are at the beginning level (C), 26% are at a process level (B), 4% of the students are at the achieved level (A) and the other 4% are at the outstanding level (AD). This gives us to understand that 92% of students lack a satisfactory level of vocabulary management in English; that is, students require playful activities to improve and understand the vocabulary of the language. That is why a didactic proposal based on recreational activities is made.

Keywords: Recreational activities, English vocabulary, didactic proposal, learning.

INTRODUCCIÓN

Existen diferentes maneras de aprender durante el proceso del desarrollo del ser humano, desde como aprendemos a caminar, hablar, leer, escuchar, escribir, a comer, a vestirnos y hasta aprender otras capacidades que vamos a seguir adquiriendo durante nuestro crecimiento personal y profesional. De esta manera el ser humano logra ampliar su vocabulario de una forma que le permita tener una comunicación con mayor fluidez.

Es así, como el ser humano fortalece cada capacidad aprendida durante el desarrollo de su vida, captando las mejores experiencias vividas para mejorar las relaciones con las personas que lo rodean y de esta manera fortalecen su confianza en base a su aprendizaje. Existen actividades que permiten seguir mejorando nuestro aprendizaje de diferente forma, los cuales se van adquiriendo durante la etapa escolar con actividades lúdicas, tareas, exposiciones entre otros.

Según Cronquist & Fiszbein (2017), da a conocer la clasificación de los países por su nivel de dominio del idioma inglés a nivel internacional y Perú se encuentra ubicado en el puesto 51 de este ranking mundial con una puntuación de 517, logrando un nivel moderado. En el caso del ranking latinoamericano, Perú está ubicado en el puesto 10 de 20 países.

El aprendizaje del idioma inglés en el Perú según el Ministerio de Educación (MINEDU), implementó el plan “Inglés Puertas al Mundo” que se aprobó en el año 2016, con Decreto Supremo N° 007-2016-MINEDU que tuvo como objetivo principal que al año 2021 los estudiantes de las instituciones educativas públicas de secundaria logren la competencia comunicativa del idioma inglés en el nivel B1, (según estándares internacionales del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas), lo que permite acceder a oportunidades académicas, culturales y profesionales; de esta manera contribuir al trabajo productivo y competitivo de estos, Ministerio de Educación (2019). En función de esto se puede afirmar que los estudiantes que dominan el idioma inglés tienen mayores oportunidades académicas y laborales. Es así como los adolescentes tienden a mejorar su aprendizaje basado en sus conocimientos adquiridos.

A diario, se observa en los colegios como los estudiantes se esfuerzan por aumentar sus niveles de logro en esta materia. Sin embargo, son pocos los que han logrado tener éxito y dichos resultados se han visto reflejados en los altos niveles de desaprobación en las pruebas estandarizadas que existen en esta área como da a conocer el EF English Proficiency Index,

que la ciudad de Chiclayo se encuentra en el sexto lugar del ranking nacional con una puntuación de 477, esto significa que posee un nivel bajo de inglés.

Hoy en día, aprender el idioma inglés es indispensable a nivel mundial, ya que; es la lengua oficial a nivel internacional y es el idioma que se requiere aprender para lograr una comunicación estándar con personas de diferentes rincones del planeta.

Actualmente, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender de diversas maneras el idioma inglés, una de las que más destacan son las actividades lúdicas, las cuales son aplicadas de manera constante en el aula y son fundamentales para generar aprendizajes significativos, incluso los estudiantes que son tímidos se acoplan y participan logrando tener un resultado positivo.

La I.E. Uniciencia, está ubicada en el distrito de José Leonardo Ortiz en la provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque, donde el idioma inglés se dicta en los tres niveles educativos (inicial, primaria y secundaria) y cuyo nivel promedio es bajo coincidiendo con el nivel promedio de la ciudad de Chiclayo.

La I.E. Uniciencia, cuenta con 39 docentes en general y con 8 aulas en el nivel secundario, la institución no cuenta con un laboratorio especializado para el aprendizaje del idioma inglés. Además, cada grado lleva 1 hora pedagógica de 45 minutos para el área.

Los problemas observados de los estudiantes con respecto al aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés son: la mayoría de los estudiantes no saben pronunciar ni escribir correctamente, además, no logran contextualizar las palabras para poder agruparlas por categoría, por ende, se les dificulta el entendimiento de frases o expresiones cortas y es por ello que a veces se sienten incómodos, con vergüenza o no tienen confianza en ellos mismos hablando inglés.

En este sentido, esta investigación busca proponer actividades lúdicas que ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés de la I.E.P. “Uniciencia” de la ciudad de Chiclayo.

Después de identificar la situación problemática en estos estudiantes, las investigadoras trabajan en la solución cuyo **objetivo general** es: Proponer actividades lúdicas que ayuden a mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo. De este objetivo se desglosan los **objetivos específicos** que son: Diagnosticar el nivel de vocabulario en inglés de los estudiantes, Fundamentar teóricamente la propuesta

didáctica y Elaborar una propuesta de actividades lúdicas adecuadas para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Como respuesta a este problema, nace la hipótesis de este estudio, si se proponen las actividades lúdicas se contribuirá a mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo.

Para concluir, hay que mencionar que esta investigación está dividida en 5 capítulos. El capítulo I, detalla el diseño teórico compuesta por los antecedentes de la investigación, bases teóricas, definición y operacionalización de las variables. El capítulo II comprende el diseño metodológico, tipo de investigación, diseño de investigación, población, muestra, muestreo, técnicas, instrumentos, equipos, materiales, procesamientos y análisis de datos. En el capítulo III se describen los resultados obtenidos. En el capítulo IV se realiza la discusión de los resultados. En el capítulo V se plantea la propuesta de intervención al problema. Por último, se menciona las conclusiones a las que se llegó en esta investigación, así como las recomendaciones, referencias y anexos.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

1.1.1. *A nivel internacional*

Según Cruz & Camargo (2021), en su investigación “ Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo”, cuyo objetivo fue fortalecer el vocabulario del idioma inglés a través de la lúdica en los estudiantes del grado sexto del colegio Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca, Colombia.

Esta investigación tuvo un enfoque experimental ya que a lo largo de los años se evidenció en los estudiantes la poca memorización del vocabulario de inglés y se utilizó tres instrumentos para recopilar toda la información necesaria y llevar a cabo la propuesta pedagógica entre estos tenemos: el proceso de observación en clases a la población de estudiantes del grado 6A y 6B, actividades competitivas en el tablero de forma grupal o individual y la encuesta donde se evidencie la eficacia de las actividades propuestas.

Se concluyó que el nivel de relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del idioma inglés es directo, además que la propuesta contribuyó significativamente a la búsqueda de nuevas alternativas de enseñanza, promoviendo el uso de actividades y estrategias lúdicas para fortalecer el vocabulario en el idioma inglés de los estudiantes de grado sexto del colegio Fray José Ledo de Chaguaní, Cundinamarca. De esta manera, se impulsó un aprendizaje más dinámico y motivador, en el que el estudiante percibe la educación como una experiencia agradable y enriquecedora.

Para Abadía & Victoria (2023), en su investigación “Estrategia lúdica mediada con herramientas audiovisuales para fortalecer la habilidad Speaking en inglés del grado octavo de la I.E Capitán Bermúdez, municipio de Patía- Cauca” cuyo objetivo fue reforzar la habilidad del Speaking en inglés en los estudiantes que son materia de investigación.

En esta investigación se usó el enfoque cualitativo, con un tipo de investigación- acción y una técnica de recolección de datos de la observación participante, acompañada del instrumento de recolección de información del Diario de campo, donde la población fueron los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Capitán Bermúdez.

Se tiene como conclusión que es esencial considerar métodos diferentes de enseñar, dejando de lado lo tradicional con metodologías de enseñanza heredadas, ya que, estas generan en los estudiantes la apatía y renuencia por mejorar en su proceso educativo.

Según Higuera (2023), en su investigación titulada “Aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz”, cuyo objetivo fue mostrar opciones dinámicas y entretenidas para ser utilizadas, adaptadas o simplemente ejecutadas en las clases de inglés en los estudiantes de 4° de secundaria de dicho colegio, ubicado en la ciudad de La Paz, Bolivia.

En este caso la metodología usada fue un estudio aplicativo con un enfoque cualitativo, donde la población fue un total de 2000 estudiantes aproximadamente en todos sus grados y turnos en todo el colegio y la muestra corresponde a 3 secciones de 4to grado con 32 estudiantes por sección.

La presente investigación pudo concluir con que la gamificación usada en el área de inglés, incentiva al estudiante para ser activo, creativo y colaborativo. Con esta investigación se pudo observar que los estudiantes experimentan nuevas formas de aprender, aumentan la participación y el rendimiento académico.

1.1.2. A nivel nacional

Desde el punto de vista de Castillo (2021), en su investigación “English games”, un programa para mejorar el vocabulario de inglés en los estudiantes del tercer grado “C” de educación secundaria de la I.E. Juana Moreno Huánuco 2017, cuyo objetivo general fue ¿En qué medida la aplicación del Programa English games mejora el vocabulario en inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Juana Moreno?

Esta investigación sigue una metodología cuantitativa con un diseño preexperimental con un pretest y post test, cuya población fueron los estudiantes del tercer grado de secundaria, donde la muestra estuvo constituida por los estudiantes del Tercer año “C”. El tipo y nivel de esta investigación fue “Aplicada y Explicativa”, ya que el interés principal se centró en la utilización del programa English Games para potenciar el vocabulario en inglés.

Se concluyó que el programa “English Games” ha demostrado que mejora el vocabulario en los estudiantes de dicho grado. El porcentaje de dominio adecuado del vocabulario aumentó “significativamente” pasando del 7,7% al 61,5%. Asimismo, el nivel de reconocimiento ocasional también experimentó un incremento, pasando del 19,2% al 30,8%, mientras que el nivel de “no reconocimiento” disminuyó de manera notable, pasando del 73,1% al 7,7%.

Según Guerrero (2022), en su investigación titulada “Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés utilizadas por las estudiantes de tercer grado de secundaria de un colegio público de Piura”, cuyo objetivo general fue reconocer las estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés utilizadas por las estudiantes de tercer grado de secundaria de un colegio público de Piura.

Esta investigación sigue metodología cuantitativa, basada en el paradigma positivista con un diseño descriptivo simple, cuya población de estudio fueron estudiantes de tercer grado de secundaria, en la cual se tuvo una muestra constituida por 75 estudiantes.

Se tuvo como conclusión que la mayoría de los estudiantes de tercer grado de secundaria se inclinaron por utilizar las estrategias de determinación y tan solo unos cuantos de ellos por las estrategias sociales según el autor.

Por otro lado, Cabrejos (2022), en su investigación Propuesta Didáctica para desarrollar el vocabulario en inglés de los estudiantes del segundo año de la I. E. Alejandro Sánchez Arteaga de Bagua Grande, cuyo objetivo general fue crear una propuesta didáctica basada en el enfoque Lexical y el método de Respuesta Física Total (TPR) para desarrollar el vocabulario de inglés de los estudiantes de la I.E. Alejandro Sánchez Arteaga de Bagua Grande.

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo propositivo y tuvo como técnica e instrumento de recolección de datos: la interrogación y el examen, cuya muestra estuvo constituido por 30 estudiantes del segundo año “C” del nivel secundario.

Se tuvo como resultado del examen aplicado que el 83.3% de los estudiantes se encontraron en el nivel “Inicio” y el 16.7% en el nivel de “Proceso”, en lo que se refiere al desarrollo del vocabulario en inglés en sus tres dimensiones (forma, uso y significado).

Ante estos resultados, la autora propone elaborar una propuesta didáctica basada en estrategias y actividades del enfoque Lexical y método de Respuesta Física Total (RFT), ya que fue validado mediante juicio de expertos.

Para Izquiero (2024) en su investigación titulada “Actividades lúdicas y el aprendizaje del vocabulario del área inglés en estudiantes de primero de secundaria de la I.E N° 16040 "Parroquial San José" de Bagua”, cuyo objetivo fue diseñar una propuesta didáctica basada en el uso de actividades lúdicas para contribuir en el aprendizaje del vocabulario del área de inglés en estudiantes de primero de secundaria de la I.E. N° 16040 "Parroquial San José" de Bagua.

Esta investigación tuvo una metodología descriptiva – propositiva con un diseño cuantitativa transversal descriptiva no experimental. Así mismo, realizó la prueba como técnica y el examen mixto como instrumento. También, la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario para poder saber que tipo de juegos usaron los docentes. Su población fue de

158 estudiantes del nivel secundario y su muestra consto de 38 estudiantes del 1er año de secundaria.

Se concluyó que el 60% de estudiantes se encuentran por debajo del nivel satisfactorio en cuanto al dominio de vocabulario en inglés y que los docentes no desarrollan actividades lúdicas en un 81.6%, según manifestación de los estudiantes.

Ante dichos resultados, la autora elaboró una propuesta de utilizar actividades lúdicas para mejorar el nivel de vocabulario de los estudiantes, para ello planificó 10 sesiones en las cuales se aplicaron actividades como: juego de la manzana, ruleta del aprendizaje, simón dice, adivinanzas, sopa de letras, descubrir palabras intrusas, papa caliente, tabú, respuesta rápida, bingo, anagrama, batido de palabras, juego de dispersión, el ahorcado.

1.1.3. A nivel local

Para Santisteban (2021), describe en su tesis “Propuesta de integración: estrategias lúdicas para mejorar la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” dicha indagación se desarrolla con el objetivo de brindar soluciones del problema de la competencia oral, donde se observa una disminución de ésta en las aulas como consecuencia de la pandemia por Covid – 19. Por esta razón el objetivo general fue proponer una integración de estrategias lúdicas para mejorar la competencia en estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa emblemática Nicolás la torre de la ciudad de Chiclayo.

Esta investigación tuvo como metodología el paradigma positivista con un enfoque cuantitativo y el método fue no experimental con un diseño básico, por ende, se aplicó una guía de observación en el cual reconoció cuales serían los aspectos para mejorar en la competencia oral, la cual estuvo dirigida a una muestra de 77 estudiantes mujeres.

La tesis tuvo como principal conclusión que los estudiantes respondieron mejor a la expresión oral usando estrategias lúdicas, la cual reflejó un alto impacto y se propone incorporar en la educación como medio didáctico.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Teorías que sustentan el aprendizaje del vocabulario en inglés

1.2.1.1. Teoría del Enfoque Lexical

Este Enfoque Léxico está consolidado como una postura analítica frente a los métodos tradicionales de enseñanza de idiomas extranjeras, donde priorizan la gramática como eje central del aprendizaje. Dicho enfoque propone una modificación del proceso de la adquisición lingüística, otorgando al vocabulario un rol fundamental en el desarrollo de la competencia comunicativa.

Este enfoque prioriza el uso real del idioma y el desarrollo de la competencia lexical como elemento clave para alcanzar una mejor fluidez y la precisión lingüística.

a) Michael Lewis

Lewis (1993), sostiene que el lenguaje se organiza a partir del léxico y que la gramática emerge del uso recurrente del vocabulario. Esta postura, afirma de que “*language consists of grammaticalised lexis, not lexicalised grammar*” (p. 95).

En su obra *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward*, menciona que la fluidez en una lengua depende en gran medida del dominio de colocaciones, expresiones fijas y patrones léxicos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje del vocabulario se centra en grupos de palabras con significado que los hablantes adquieren.

Lewis (1997), amplía la idea en *Implementing the Lexical Approach*, donde afirma que la enseñanza del vocabulario debe basarse en el uso frecuente a un input auténtico y en la conciencia léxica del estudiante. Según el autor, el objetivo del docente es ayudar al estudiante a notar, registrar y reutilizar combinaciones léxicas frecuentes en inglés y no enseñar reglas gramaticales de forma explícita.

Además, sustenta que el lenguaje no se compone de estructuras gramaticales a las que se les añaden palabras, sino que está constituido por unidades léxicas. Es decir, afirma de manera categórica: “Lexis is the core or heart of language.” Lewis (1993)

Desde el punto de vista pedagógico, el Enfoque Léxico propone un cambio en las prácticas de aula, orientando la enseñanza hacia la exposición al lenguaje auténtico, la identificación consciente del léxico en contexto (noticing) y el trabajo sistemático con colocaciones y

expresiones frecuentes. De esta manera, el aprendizaje del vocabulario deja de ser un proceso memorístico para convertirse en una actividad cognitiva y comunicativa.

b) David Arthur Wilkins

Wilkins resalta la importancia del vocabulario en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, al afirmar que la competencia comunicativa de los estudiantes se sustenta en el dominio léxico más que en el conocimiento aislado de la gramática. Esta postura se resume en su conocida afirmación: “Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed” (Wilkins, 1972, pág 111–112).

Es así que, Wilkins enfatiza que la competencia léxica es un elemento indispensable de la competencia comunicativa, puesto que, en ausencia de un vocabulario suficiente, los estudiantes no pueden transmitir significados, ideas u opiniones ni participar en situaciones comunicativas, aun cuando posean conocimientos gramaticales.

En la obra *Notional Syllabuses*, el autor integra esta concepción dentro de su propuesta de sílabos nocionales y funcionales, en los cuales la selección del vocabulario se fundamenta en las necesidades comunicativas reales de los estudiantes. En este sentido, sostiene que: “The lexical content of learning, therefore, can be largely derived from an analysis of the topics likely to occur in the language use of a given group”, Wilkins (1976: pág. 76)

Esta afirmación fortalece la idea de que el aprendizaje de un idioma requiere el desarrollo de un vocabulario pertinente, frecuente y funcional, acorde con los contextos reales de uso de la lengua. De esta manera, la propuesta de Wilkins cooperó a desplazar el énfasis tradicional de la enseñanza de lenguas desde la gramática hacia el léxico, ejerciendo una influencia significativa como el Lexical Approach de Michael Lewis (1993). En síntesis, la teoría de Wilkins sostiene que la adquisición de un repertorio léxico amplio es un requisito para alcanzar un uso comunicativo eficaz del inglés.

c) James Hill

Hill (2000) profundiza en la aplicación pedagógica del enfoque léxico en el aula, enfatizando la importancia de enseñar colocaciones y chunks léxicos para favorecer la fluidez. También, reformula las prioridades de la enseñanza del inglés.

El autor sostiene que los errores de los estudiantes no son a causa del uso de la gramática, sino del uso inadecuado del vocabulario. En consecuencia, Hill afirma que dominar las colocaciones comunes permite que estudiantes produzcan un inglés más natural.

Por otro lado, Hill argumenta que el éxito comunicativo depende del manejo adecuado de combinaciones léxicas frecuentes. Asimismo, destaca que la enseñanza explícita de colocaciones ayuda a reducir errores léxicos recurrentes y mejora un aprendizaje más eficiente del vocabulario.

En síntesis, el aporte que realiza este autor refuerza la base teórica del Enfoque Léxico al evidenciar que el aprendizaje del vocabulario debe orientarse hacia el reconocimiento, práctica y reutilización de colocaciones, en lugar del estudio aislado de palabras o estructuras gramaticales, consolidándose, así como un componente principal para el desarrollo de la competencia comunicativa.

1.2.1.2. Teoría de la Lingüística de corpus y el enfoque de Sinclair

Desde la lingüística de corpus, Sinclair (1991), brinda fundamentos teóricos esenciales para dicho enfoque mediante el concepto del *idiom principle*. Según este principio, los hablantes nativos utilizan secuencias léxicas prefabricadas más que enunciados a partir de las reglas gramaticales. Este hallazgo refuerza la idea de que el aprendizaje del vocabulario debe basarse en colocaciones y patrones recurrentes.

También, demuestra la importancia del uso real frente a la intuición, proponiendo que el significado lingüístico surge de patrones repetidos observables en corpus mediante herramientas como las concordancias.

Su principal aporte es la distinción entre el principio de selección abierta y el principio idiomático, donde señala que el uso del lenguaje está dominado por secuencias léxicas prefabricadas. En este sentido, la colocación es primordial, ya que las palabras suelen aparecer de forma sistemática. Además, menciona que el significado no se compone con palabras aisladas, sino en conjuntos que incluyen colocaciones, patrones gramaticales y valores semánticos recurrentes.

En otras palabras, podemos decir que las aportaciones de Lewis, Wilkins, Sinclair y Hill respaldan teóricamente el Enfoque Léxico y refuerzan la idea de que el aprendizaje del vocabulario es la base para desarrollar las demás competencias lingüísticas. Estas perspectivas

coinciden de que una enseñanza centrada en el léxico, el uso contextualizado y las unidades prefabricadas mejora un aprendizaje más eficaz y funcional del idioma.

1.2.1.3. Teoría del Input Comprensible y el aprendizaje del vocabulario en inglés

a) Stephen David Krashen

Esta Teoría propuesta por Krashen (1982), afirma que la adquisición de una lengua extranjera ocurre cuando los estudiantes comprenden mensajes, aunque incluyan elementos lingüísticos más avanzados que su nivel actual, principio conocido como $i+1$. Este proceso permite el desarrollo progresivo del idioma, especialmente en el aprendizaje del vocabulario.

Desde este enfoque, el vocabulario se adquiere a través de la comprensión del significado en contextos comunicativos reales. Krashen afirma que el aprendizaje léxico se produce cuando el estudiante comprende el mensaje global: “Vocabulary acquisition occurs when language is understood, not when words are deliberately memorized.” Krashen (1985)

Asimismo, las prácticas orales y lecturas comprensibles facilitan que los estudiantes infieran el significado de nuevas palabras, incorporándolas a su vocabulario. Por otro lado, el autor señala que la comprensión precede a la producción, por lo que el vocabulario adquirido se activa de manera progresiva en el uso del idioma.

En conclusión, esta teoría respalda el aprendizaje del vocabulario, ya que se fortalece mediante la exposición continua al lenguaje comprensible y significativo, donde se constituye un fundamento teórico relevante para la enseñanza de una lengua.

1.2.2. Teorías que sustentan el juego como actividad lúdica de aprendizaje

Como investigadoras podemos recalcar que los juegos lúdicos son una interacción espontánea de los niños y adolescentes, que permite mejorar el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia principal y necesaria para los docentes, puesto que permite realizar actividades que ayudan a desarrollar de una manera activa el aprendizaje.

El juego permite desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos que son primordiales para el comportamiento escolar y personal de los estudiantes.

En un modelo pedagógico tradicional, los docentes no les daban importancia a las actividades lúdicas en la enseñanza a los estudiantes, puesto que en su mayoría eran propuestas por las mismas editoriales. Esto provocó que en los años siguientes las estrategias sean sugeridas por los textos adquiridos por los docentes. Parra (2003).

En la actualidad, la tecnología juega un rol importante en la educación. Esto ha hecho que los docentes tengan la necesidad de utilizar métodos, estrategias y enfoques educativos que llamen la atención de los estudiantes. La ludificación permite adaptarse e integrarse a los gustos de los adolescentes con el fin que permanezcan motivados, comprometidos y atentos a las enseñanzas que brinda el docente mediante estas actividades, ayudándolos a construir un nuevo conocimiento y a mejorar sus destrezas y habilidades.

1.2.2.1. Teoría Constructivista

Desde el enfoque de Jean Piaget podemos mencionar que hay diversos autores que defienden dicha teoría como menciona Ortega R (1991) que la teoría de Piaget es un modelo que se puede utilizar como referencia para describir el juego y explorar aspectos múltiples e interesantes. Como todo modelo, es útil no solo como una plataforma básica, sino también como una referencia que se pueden modificar elementos para la elaboración de nuevos constructos.

Según López, Lledó, Jiménez, Cano, & Viera (1988), Es indispensable que el docente acuerde previamente con los niños sobre su interés en los temas que les gustan, en lo que quieran saber y en cómo lograr alcanzar lo que ellos se propongan. Estos elementos sumados a la observación de las conversaciones de estudiantes, su manera de jugar e interactuar establecen las relaciones entre la realidad y el juego, esto es parte fundamental para que el maestro inicie un proceso de aprendizaje.

Para ello, se debe estimular e imponer las reglas que el niño y adolescente deben conocer, con el objetivo de construir sus conocimientos permitan entender las relaciones lógicas y sociales en el que se desarrolla un juego.

Desde el punto de vista de Ortega R (1991) se puede decir que, según la perspectiva de Piaget, el juego es una actividad que favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar ayuda a simbolizar o representar y se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico.

Para López (2017), jugar es un proceso donde se descubre la realidad de cómo es el mundo, en la cual los infantes y adolescentes van reestructurando poco a poco sus conocimientos, en los niños se va formando la afectividad y motricidad, mientras que para los adolescentes se va reforzando la inteligencia, sociabilidad y la creatividad, enlazados entre sí.

En el caso del adolescente, el juego mejora su desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional.

Clasificación del juego

Para Natalia (2021), quien cita a Martín Bravo & Navarro (2010, pp. 116-121), menciona a Piaget sosteniendo que el juego y el desarrollo de un niño desde su nacimiento hasta la adolescencia están íntimamente ligados. La evolución cognitiva, social, comunicativa y motriz del niño, a medida que crece, influye directamente en la forma en que juega. Esta relación se manifiesta en la progresión a través de diferentes etapas del juego:

- **Juegos de ejercicio:** este tipo de juegos hacen que el adolescente pueda descubrir de manera voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados.
- **Juegos simbólicos:** son típicos de la etapa preconceptual (2-4 años) y permiten al niño representar un objeto con otro, con el lenguaje jugando un papel crucial en esta capacidad de representación. Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, permitiendo al niño "hacer como si". Estos juegos evolucionan con el tiempo y se acercan más a la realidad que representan. Los movimientos involucrados en estos juegos a menudo se basan en actividades sensoriomotoras previamente aprendidas. En esta etapa, el niño puede acceder a eventos pasados y anticipar futuros a través de su juego. A partir de la etapa preoperatoria (4-7 años), el simbolismo puro permite juegos de fantasía que acercan al niño a la aceptación de las normas sociales. Sin embargo, los infantes de esta edad se centran en un solo aspecto, ignorando otras dimensiones y luchando por considerar objetos o eventos desde una perspectiva diferente a la suya.
- **Juegos de construcción o montaje:** Los juegos de ensamblaje o construcción no son una etapa evolutiva adicional, sino una transformación entre los niveles de juego y las conductas adaptativas. Cuando el niño ha coordinado suficientemente un conjunto de movimientos o acciones, se propone un objetivo o tarea específica. El juego se convierte en un montaje de elementos que adoptan diferentes formas, con un objeto como un trozo de madera que antes representaba algo, ahora usado para construirlo. Esto se logra a través de la habilidad de combinar varios elementos para crear un todo.

- **Juegos de reglas (reglas simples y reglas complejas):** Los juegos de reglas surgen gradualmente entre los 4 y 11 años, influenciados por el entorno y los modelos a los que el niño tiene acceso. Estos juegos, persisten y evolucionan a partir de los 12 años, volviéndose más complejos, menos dependientes de la acción y más basados en la lógica. Además, ayudan a desarrollar estrategias sociales, controlar la agresividad, ejercer responsabilidad, democracia y fomentar la confianza en sí mismos.

1.2.2.2. Teoría Socio constructivista de Vygotsky

Según Clementin (2022), basándose en la teoría de Vygotsky, menciona que el juego se desarrolla durante el aprendizaje. Vygotsky ve el juego como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y socioemocional. Además, el juego facilita la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, permitiendo experimentar diferentes roles, resolver problemas, desarrollar la imaginación, creatividad y aprender a regular sus emociones.

A través del juego, los infantes exploran y experimentan diferentes situaciones de forma segura, lo que permite desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Para Castrillón (2017), el juego según Vygotsky inicia como necesidad de comunicarse con el otro permitiendo establecer roles. Durante las etapas del crecimiento humano, Vygotsky señala dos fases importantes en relación con el juego. En estas fases, el juego dramático se convierte en una herramienta psicopedagógica muy efectiva para desarrollar habilidades emocionales y de comunicación. Por lo tanto, incluir actividades como dramatizaciones, grabaciones de videos y concursos de canto en las clases de inglés puede ayudar a los jóvenes a construir su aprendizaje y a comprender su realidad social y cultural.

Además, si deseamos que el juego tenga un impacto significativo en una cultura, es importante considerar las características que Pastor (2004) quien sostiene que para que el juego sea efectivo al organizar juegos en el aula debemos cumplir con los siguientes aspectos:

- Establecer pautas claras para que la actividad lúdica cumpla el objetivo.
- Definir objetivos específicos.
- Diseñar actividades lúdicas que establezca límites y duración del juego.
- Permitir a los estudiantes tener mayor libertad en su desempeño y poder cambiar el papel del profesor de supervisor a facilitador.
- Hacer dinámicas divertidas y atractivas para los estudiantes.

En consecuencia, introducir el juego en el aula y en el proceso de aprendizaje de un idioma, se genera una mayor motivación intrínseca como extrínseca. Además, se convierte en una herramienta esencial para practicar estructuras gramaticales y lingüísticas, así como para adquirir conocimientos socioculturales del idioma que se está aprendiendo.

Según Castaño (2010), el juego puede ser utilizado por los maestros como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en el entorno escolar, independientemente del área específica. Esta herramienta puede facilitar el trabajo del docente, ya que el juego no requiere de muchos elementos, sino más bien de creatividad e imaginación. De esta manera, el juego se convierte en un medio efectivo y práctico para motivar el aprendizaje.

Es conveniente que los docentes que se dedican a la enseñanza del idioma inglés tengan la oportunidad de usar los juegos lúdicos como estrategia metodológica.

1.2.2.3. Aprendizaje significativo de Ausubel

Para Ausubel el aprendizaje debe ser significativo, para ello el contenido debe armarse en una estructura cognitiva previa, donde el estudiante incorpora lo aprendido a su conocimiento que ya tiene y lo transforma en uno nuevo. Además, menciona que el aprendizaje tiene que conectarse con sus saberes previos porque es entonces cuando se forman las estructuras de aprendizaje cognitivo y se encargan de encajar y formar la nueva idea o conocimiento mejorado (AWEN Centro de Psicología y salud emocional, 2023).

La Teoría de la Asimilación

Esta teoría es la base fundamental del aprendizaje y sostiene la integración de conocimientos nuevos y saberes que ya poseen.

La asimilación se manifiesta cuando el nuevo conocimiento se conecta en una estructura cognitiva previa, causando su conexión y extensión. Es de suma importancia recalcar lo antes mencionado, ya que Ausubel detalla este proceso según el cognitivismo.

Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel divide el aprendizaje significativo en tres formas, las cuales son:

- **Aprendizaje de Representaciones:** este aprendizaje es básico, pues los individuos les dan significado a los símbolos al relacionarlos de forma objetiva y concreta de acuerdo con la realidad.

- **Aprendizaje de Conceptos:** es similar al aprendizaje de representaciones, pero no asocia un símbolo a un objeto en específico, sino que se relaciona con una conceptualización más compleja.
- **Aprendizaje de Propositiones:** es la suma lógica de diferentes conceptos. Por consiguiente, se trata del tipo más complejo del aprendizaje. A diferencia de los anteriores tipos, se exige una mayor concentración, por lo que se brinda de manera consciente y voluntaria, Además, debemos entender que necesita del complemento de los aprendizajes anteriores para poder realizarse.

Existen diferentes tareas para reforzar el aprendizaje de cada estudiante como pensar en voz alta al completar una tarea; aprendizaje cooperativo, que promueve el trabajo en equipo; indicaciones concretas e interrogatorios. Además de incluir la activación de conocimientos previos, dando consejos, estrategias, pistas y procedimientos. West, Swanson, & Lipscomb (2010).

1.2.2.4. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo según la Digital Business & Law School (2021) es un método pedagógico que fomenta la adquisición de conocimientos mediante la socialización de los estudiantes. Su método consiste en separar la clase en grupos, para que los estudiantes trabajen de forma coordinada ejecutando tareas académicas encomendadas por el docente. Dicho método será logrado de manera positiva si el resto también lo logra.

Principios del aprendizaje cooperativo

De acuerdo con Digital Business & Law School (2021), menciona que hay 5 principios del aprendizaje, los cuales son:

- **Interacción:** para lograr las metas propuestas, el estudiante debe ayudarse uno con otro, compartir sus herramientas necesarias para apoyar sus aprendizajes y conocimientos.
- **Socialización:** cuando se va a trabajar en equipos, es importante lograr conceptos como el autocontrol, la confianza o la comunicación.
- **Interdependencia:** los estudiantes tienen que ser prudentes en sus esfuerzos, ya que estos les benefician a ellos como para el equipo.

- **Responsabilidad:** para lograr un trabajo en equipo, cada integrante debe cumplir con su parte asignado.
- **Evaluación:** promueve la autoevaluación del rendimiento académico, que logra desarrollar una capacidad crítica para tomar mejores decisiones.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. *El vocabulario*

1.3.1.1. Definición del vocabulario

Con respecto a la definición del vocabulario, Antúnez (2014) menciona que a menudo, hay una idea equivocada de que el aprendizaje de vocabulario se limita a la adquisición de palabras individuales. Sin embargo, aprender fragmentos léxicos implica frases de dos o más palabras, como "Buenos días", "Mucho gusto", etc. Aunque estas frases se basan en varias palabras, cada una de ellas es una unidad léxica.

Según García M (2009), el vocabulario es un conjunto de palabras en un idioma específico que se conoce en una sociedad. El vocabulario de una persona se considera como un indicador de su inteligencia o nivel educativo. Es necesario tener un buen dominio del lenguaje y saberlo utilizar correctamente. Es fundamental ampliar el aprendizaje del vocabulario y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

1.3.1.2. Importancia del uso del vocabulario

Para aprender un segundo idioma, es importante desarrollar nuevas habilidades para adquirir vocabulario. Los estudiantes deben acostumbrarse a buscar nuevas palabras y aprenderlas en contexto de manera que puedan retenerlas y utilizarlas con mayor frecuencia.

En este sentido London Academy (2016), menciona que existen numerosas academias dedicadas a enseñar este idioma, ya que se ha convertido en la lengua global que todos compartimos, sin importar nuestra ubicación geográfica, ya que aprender inglés en estos tiempos no solo es importante, sino prácticamente necesario.

Para Antúnez (2014), el vocabulario es esencial ya que, sin un buen dominio de palabras, las personas no podrían comprender a los demás ni expresar sus ideas. Según Wilkins (1972), mencionó "Without grammar, very little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed." Lo que significa "Sin la gramática uno muy poco se puede expresar, sin vocabulario

nada se puede transmitir". En todos los idiomas sin una gramática sólida, uno no puede comunicarse con palabras y expresiones útiles. A medida que los estudiantes adquieren fluidez y expresividad en inglés, es importante desarrollar un vocabulario para mejorar sus habilidades orales.

Los estudiantes son conscientes de la importancia del vocabulario en inglés para aprender el idioma. Como mencionó Schmitt (2010), "los alumnos llevan consigo diccionarios y no libros de gramática para comunicarse". Aprender vocabulario en inglés ayuda a los estudiantes a comprender y comunicarse con los demás. Aunque no podemos afirmar que aprender vocabulario nos garantice una comunicación adecuada, su adquisición es vital para dominar el idioma y alcanzar la fluidez deseada.

1.3.1.3. Aprendizaje del vocabulario en el aula

Según García (2009), para lograr un buen aprendizaje de vocabulario en el estudiante es necesario lograr cinco objetivos; los cuales son: atención, objeto de aprendizaje, motivación, asociación y repetición.

En el paso de la atención, el estudiante debe ser atraído por el objeto de aprendizaje, cuanto más logremos su concentración, mejor será la capacidad de procesar la información. Es decir, debemos ayudar a centrar la atención en la palabra que se está estudiando y en lo que ella conlleva. Un ejemplo que va a ayudar a fijar la atención en una palabra nueva es a través de preguntas sobre la relación que puede tener en la vida real.

Para enfocarnos en el objeto de aprendizaje, debemos tener en cuenta que para el estudiante se le hace más fácil aprender una nueva palabra si lo asimila con su entorno, es por ello la importancia de establecer alguna relación que tenga que ver con la palabra que se está aprendiendo y con la familiaridad que este tenga con el estudiante, de esta manera, el estudiante asimilará más fácilmente.

Un objetivo más que se debe conseguir es el interés que debe tener el estudiante y junto con ello la motivación que condiciona la cantidad de aprendizaje que va adquiriendo dentro de la escuela, si el estudiante está interesado, prestará mayor atención, de lo contrario el grado de aprendizaje ira disminuyendo. Es por ello la importancia de presentar vocabulario nuevo con actividades y temas de interés que motiven al estudiante y de igual forma que vayan en relación con un contexto.

El objetivo de lograr una asociación hace referencia a una organización e integración de las palabras nuevas que se van aprendiendo; es decir, mediante esquemas y redes que faciliten la retención de su significado. También se ha demostrado que el uso de imágenes visuales ayuda el aprendizaje.

Para la autora, el último paso que se debe seguir para lograr un buen aprendizaje de vocabulario dentro del aula es la repetición. Aunque no es la mejor manera de aprender un idioma nuevo, para el estudiante le resulta más estimulante para aprender una palabra, es importante tener en cuenta que, para aprender, reconocer y acordarse de una palabra en inglés, es necesario la implementación de ejercicios como la agrupación de palabras por categorías gramaticales, por su significado, etc. La repetición debe ser secuencial para que el estudiante ejercite su memoria, afiance el aprendizaje y logre su objetivo final.

1.3.1.4.La palabra

d) Definición

Para la Real Academia Española (2024), la palabra es la “unidad lingüística, dotada generalmente de significado, que se separa de las demás mediante pausas potenciales en la pronunciación y blancos en la escritura”.

Según Pérez (2023) la palabra es “la unidad léxica conformada por un conjunto de sonidos articulados, asociados o varios sentidos y que cuentan con una categoría gramatical en específico. El término también es considerado como una representación gráfica a través de signos, letras o sonidos, sin importar que estas sean palabras en inglés”. Además, la palabra en inglés o en cualquier idioma, es una herramienta fundamental para la comunicación humana, por ende, las palabras permiten a las personas transmitir ideas, pensamientos y emociones.

De acuerdo con Aristóteles, la palabra se percibe como la unidad más pequeña que tiene un significado. Esto se refiere a un grupo o serie de sonidos pronunciados que normalmente se pueden expresar con letras y que usualmente llevan asociado un significado.

e) ¿Qué significa conocer una palabra?

Para Medellín (2008), en su artículo titulado “La enseñanza de vocabulario en segunda lengua” sostiene que hay diferentes aspectos relacionados con el entendimiento de una palabra, como reconocer cómo se usa gramaticalmente y cuáles son los grupos de palabras más comunes que la acompañan.

Desde el punto de vista de Oliveira (2013), donde cita a Paul Nation, el cual afirma que comprender una palabra implica reconocerla cuando se escucha o se ve y esto se basa en dos tipos de conocimiento: el conocimiento receptivo o pasivo y el conocimiento productivo o activo.

Según Nation (2001), conocer una palabra implica tener un entendimiento de su forma, significado y uso.

- **Por su forma:** Implica comprender tanto su forma hablada como escrita, así como las diferentes partes que la componen. Este conocimiento es fundamental para que los estudiantes puedan avanzar en su dominio del lenguaje. El dominio de la fonética, la estructura morfológica de las palabras y la ortografía genera una base sólida, para que los estudiantes puedan descifrar el significado de las palabras y utilizarlas correctamente en diversos contextos. Conocer la forma hablada implica ser capaz de comprender las palabras al escucharlas, lo cual es conocimiento receptivo, así como poder pronunciarlas y que los demás comprendan en una conversación, es un conocimiento productivo. Además, entender una palabra significa estar asociado con los términos relacionados que se ampliarán a medida que se desarrollen las competencias.
- **Por su significado:** Comprender una palabra implica establecer conexiones entre su forma y su significado, entre el concepto que representa y sus referentes, así como entre las palabras asociadas. Por lo general, estos aspectos se aprenden de manera conjunta. En cuanto a los conceptos y referentes, cada palabra tiene uno propio, aunque puede tener diferentes significados según el contexto. Conocer una palabra implica también estar familiarizado con las asociaciones de palabras, es decir, los vínculos que existen entre las palabras en la mente de las personas.
- **Por su uso:** Utilizar una palabra implica comprender sus funciones gramaticales, las colocaciones y las restricciones de su uso debido a diversos factores como; el registro, la frecuencia y las diferencias culturales. El registro se refiere a las restricciones estilísticas que determinan la adecuación de una palabra en una situación lingüística específica. Por otro lado, la colocación se define como la agrupación de palabras aceptada comúnmente en frases o cláusulas, y se menciona que la colocación ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos de manera más rápida.

Tabla 1*Aspectos implicados en el conocimiento de una palabra*

Forma	Hablada	R ¿Cómo suena la palabra? P ¿Cómo se pronuncia?
	Escrita	R ¿Reconozco esta palabra? P ¿Cómo se escribe o deletrea?
	Formas morfológicas	R ¿Qué formas morfológicas son reconocibles en esta palabra? P ¿Qué formas morfológicas son necesarias para expresar el significado?
Significado	Forma y significado	R ¿Qué significado indica esta forma de palabra morfológica? P ¿Qué forma morfológica de la palabra se puede usar para expresar este significado?
	Conceptos y Referentes	R ¿Qué se incluye en el concepto?
	Asociaciones	R ¿Con qué otras palabras las asociamos? P ¿Qué otras palabras podrían usarse en su lugar?
Uso	Funciones gramaticales	R: ¿Bajo qué patrones aparece la palabra?
		P: ¿Bajo qué patrones debemos usar esta palabra?
	Colocaciones	R: ¿Qué palabras o tipos de palabras aparecen junto a esta?
		P: ¿Qué palabras o tipos de palabras debemos usar junto a esta?
	Restricciones en el uso	R: ¿Dónde, ¿cuándo y cuan a menudo nos encontramos esta palabra?
P: ¿Dónde, ¿cuándo y cuan a menudo podemos usar esta palabra?		

Nota. Tomado de Nation (2001, p. 27) *R: conocimiento receptivo, P: conocimiento productivo

1.3.2. Actividades lúdicas

1.3.2.1. Definición

Las actividades lúdicas promueven la participación, la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades en un buen ambiente. Más que un simple entretenimiento, las actividades lúdicas se convierten en un espacio de aprendizaje donde la interacción, la imaginación y la experimentación se fusionan para generar experiencias significativas y transformadoras.

Según Guzmán & Zambrano (2017) sostiene que los juegos son fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que se comprueba que la falta de estas prácticas puede resultar en un bajo rendimiento de los estudiantes.

Para Huizinga (1955) quien sostiene que jugar no solo es fundamental para el desarrollo individual, sino que también es clave en la formación de culturas y sociedades, al promover la creatividad y la interacción social en un contexto libre de las limitaciones de la vida cotidiana.

1.3.2.2. Actividades lúdicas para el aprendizaje del vocabulario

Siguiendo con la información brindada por García (2009), en su investigación “Adquisición de vocabulario en inglés” propone actividades que son fáciles de diseñar y que se pueden encontrar en diversos documentos. Estas actividades son fáciles de realizar en el aula con los estudiantes y algunas de estas incluyen vocabulario con imágenes que contextualizan las palabras y los conceptos para que los estudiantes centren su atención en las palabras que aprenden por más tiempo, unen la nueva terminología con lo que el estudiante sabía previamente y establecen las palabras con relaciones temáticas y semánticas.

a) Actividades lúdicas Constructivistas

La teoría de Piaget resalta el valor de las experiencias educativas que sean retadoras y relevantes para los estudiantes, facilitándoles la construcción activa de su percepción del mundo a través del juego lúdico, la exploración y la interacción con su ambiente, dentro de estas actividades se han tomado las siguientes:

- ***Historieta***

Según Real Academia Española (2024), es la “serie de dibujos que representa un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro.”

Las historietas en inglés son una alternativa que ayudan a potenciar la comprensión lectora y el dominio del vocabulario. También, aumenta la creación de personajes y diálogos para ejercitar la pronunciación y la gramática. Asimismo, es posible monitorear y evaluar el progreso del aprendizaje. En conclusión, es un recurso creativo y eficaz para la enseñanza del inglés de forma entretenida y agradable.

Por otro lado, los niños y adolescentes pueden aprender vocabulario relacionado con diversos temas, como animales, comida, deportes, entre otros. Además, se puede usar para enseñar sinónimos y antónimos, lo que enriquece el vocabulario y mejorar la comprensión del idioma.

- ***Crucigrama***

Para Pérez & Gardey (2021), un crucigrama es un juego divertido que requiere habilidad intelectual, donde la regla es llenar las casillas de un cuadrado con letras para lograr la palabra correcta y las palabras deben leerse en direcciones variadas.

Del mismo modo, Timaná & Jacome (2023) sostiene que esta actividad sirve como una guía para descubrir significados precisos de palabras y poder ampliar su conocimiento de nuevos términos. Este juego es una forma extraordinaria de adquirir vocabulario y gramática. Los estudiantes tienen la oportunidad de aprender nuevas palabras y frases mientras resuelven el crucigrama.

- ***Adivinanzas***

Según López (2023) Las adivinanzas en inglés promueven la agudeza mental a través de un juego de palabras que ayuda al crecimiento del vocabulario y a la comprensión del contexto que se está presentando. Además, fortalece las habilidades cognitivas y lingüísticas. Al participar en ellas, los estudiantes desarrollarán aspectos fundamentales como el vocabulario, la comprensión auditiva, la pronunciación y la atención a las palabras clave.

b) Actividades lúdicas Socio constructivistas

Según la teoría de Vygotsky menciona que las actividades lúdicas fomentan la interacción social, la comunicación entre los participantes y el trabajo en equipo. A continuación, se menciona algunas actividades lúdicas tomadas de Díaz & Gómez (2016), en el cual detallan que los estudiantes deben aprender de los errores, desarrollar habilidades, aprender a ser líderes, pero sobre todo trabajar en equipo.

- **“Vocabulary Bingo” (Bingo de Vocabulario)**

Se trata de organizar un juego de bingo con las palabras que hemos aprendido en años anteriores. Saludos, color, familia, animales, frutas. Se necesitan dos trozos de cartulina de 1/8 cada parte, y cada uno dividido en 9 espacios del mismo tamaño. En un trozo, se pega diferentes imágenes que representen el vocabulario que queremos aprender, y en la otra parte se escribe la palabra correspondiente en inglés. Luego, la clase se divide en grupos y se coloca el vocabulario en una bolsa. Un estudiante sacará palabras de la bolsa, y los demás cubrirán la palabra correspondiente en su cartulina. El equipo ganador será el que complete su cartulina primero.

- **Hangman**

Este juego se puede disfrutar tanto en línea como en el aula. Se dibujan tantas líneas como letras tenga la palabra a adivinar. A continuación, se dan 5 oportunidades, en las que se pide a los grupos que sugieran una letra. Si la letra sugerida no está en la palabra, se añade una pieza a la horca. Si la letra está en la palabra, se llena el espacio correspondiente en las líneas. El grupo que logre adivinar la palabra primero será el ganador.

- **Stop**

Este juego clásico puede ser útil para revisar el vocabulario que se ha aprendido. Se puede jugar dividiendo la clase en grupos o con todos los estudiantes juntos. Se definen las categorías y luego se selecciona una letra que se usará para llenar cada una de ellas. El primero en completar su cartón es el ganador.

c) Actividades lúdicas según el aprendizaje significativo

De igual manera para Cervantes & Jelly (2016), sugieren mejorar las competencias lingüísticas mediante el uso de actividades lúdicas, empleando el juego como método. Por esta razón, propusieron las siguientes actividades (juegos): Let's play domino y Let's fish, donde detallan el objetivo, los materiales usados y las reglas del juego.

- **Let's Play Domino**

- Meta: Identificar los nombres de prendas de vestir para fortalecer las habilidades en la utilización adecuada del vestuario de acuerdo con las estaciones del año.

- Materiales necesarios: Juego de dominó hecho de cartulina.
- Descripción del juego: La clase puede ser dividido en equipos. Se indica a los estudiantes que van a emparejar las prendas de vestir con su respectivo nombre en inglés y luego se reparte para que las ensamblen. El equipo que termine primero sin errores es el ganador.
- Reglas del juego:
 1. El juego inicia cuando el profesor da la señal.
 2. Cada equipo que haya terminado de armar el dominó, el profesor debe corroborar si está bien ensamblado.
 3. El equipo que finaliza tiene alguna pieza incorrectamente ubicada, el equipo que terminó después será el ganador, siempre y cuando todas sus fichas estén correctamente colocadas.

- ***Let's Fish***

- Meta: Reconocer por escrito los materiales del aula para fomentar en los estudiantes el cuidado de este y las tecnologías presentes en las escuelas actuales.
- Materiales necesarios: Dos cañas de pescar, peces de cartulina, sartenes y barcos de cartón.
- Descripción del juego: La clase se divide en dos equipos. A cada equipo se le proporciona una caña de pescar. Los peces, que tienen un pequeño aro de alambre en la boca se colocan en el suelo. Estos peces llevan escritos los nombres de objetos, características físicas y todo lo que se incluya el vocabulario aprendido, pero solo habrá una palabra en cada pez. Los estudiantes deben pescar desde sus barcos creados de cartón cada pez y solo deben echar a la sartén si llevan escritos los nombres de los materiales del aula, apartando los demás. El equipo que acumule más peces en el tiempo designado por el docente será el ganador.
- Reglas del juego:
 1. El inicio y el fin de la pesca se realiza a la señal del profesor.
 2. Cada pez seleccionado de manera incorrecta debe ser devuelto al "estanque".

- ***“Four Corners Vocabulary” (Cuatro Esquinas del Vocabulario)***

- Meta: Asociar y reforzar palabras con su significado de manera divertida e interactiva.
- Materiales: Carteles con diferentes categorías de vocabulario, tarjetas con palabras, marcadores y pizarra.

- Descripción: Se colocan cuatro carteles en las esquinas del aula con las categorías de palabras (Ejemplo: Colors, Animals, Food, Actions). El docente menciona o elige una tarjeta con una palabra en inglés y los estudiantes deben correr a la esquina correcta. Luego, explican la palabra con mímica o un dibujo.
- Reglas del juego:
 1. Los estudiantes comienzan el juego ubicado en el centro del salón.
 2. Cada estudiante debe correr hacia la categoría y elegir la palabra que menciona la docente.
 3. El estudiante deberá dar un ejemplo de acuerdo a la palabra que escuchó con una mímica o un dibujo.
 4. El juego termina cuando el docente menciona la lista de palabras que tiene preparado para la clase.

d) Actividades lúdicas según el aprendizaje cooperativo

Johnson, Johnson, & Holubec (1994) sostiene que este aprendizaje permite al docente lograr metas importantes. En primer lugar, mejora el rendimiento de los estudiantes, incluso los que tienen dificultades para aprender. En segundo lugar, establece relaciones positivas entre estudiantes, teniendo así las bases de un aprendizaje donde se valora la diversidad. En tercer lugar, brinda experiencias que necesitan los estudiantes para lograr un desarrollo social, psicológico y cognitivo.

Uno de los juegos que este autor menciona es el juego de carreras *“Board Game Vocabulary Race”* donde permite al estudiante fomentar la interdependencia positiva ya que cada miembro debe colaborar para el éxito del grupo, y la responsabilidad individual es clara, pues cada estudiante debe dominar una parte del contenido para avanzar en la actividad.

- ***“Market Day” (Día de Mercado)***

- Meta: Aprender vocabulario relacionado con objetos cotidianos a través del juego de roles.
- Materiales: Dinero ficticio, objetos que se van a comercializar (clothes, fruits, vegetables, etc)
- Descripción: Los estudiantes organizan un mercado en inglés, donde unos son vendedores y otros compradores. Deben usar frases como "How much is this?", "I would like to buy..." y negociar el precio en inglés.

- Reglas del juego:
 1. Cada equipo estará integrado por 4 estudiantes (1 vendedor y 3 compradores)
 2. Los equipos diseñan sus tiendas, crean diálogos y gestionan las transacciones.
 3. El docente entrega a cada equipo una cierta cantidad de dinero para que hagan las transacciones.
 4. Los estudiantes pueden negociar los productos en un determinado tiempo. (5 productos diferentes como mínimo)
 5. El equipo ganador será aquel que logre acabar el dinero en el tiempo establecido.

- ***“Board Game Vocabulary Race” (Carrera de Vocabulario en Tablero)***
 - Meta: Reforzar vocabulario en inglés mediante preguntas y desafíos.
 - Materiales: Tablero hecho a mano, dado, fichas, tarjetas de preguntas.
 - Descripción: Se diseña un tablero tipo juego de mesa con casillas de preguntas sobre vocabulario. Para avanzar, los equipos deben responder correctamente. Algunas casillas tienen desafíos como “usa la palabra en una frase”, “deletrear una palabra”, “mencionar 3 colores”, o preguntas libres. Cada equipo elige una estrategia para ganar.
 - Reglas del juego:
 1. La clase se divide en grupos dependiendo la cantidad de estudiantes.
 2. Cada integrante tendrá un turno para jugar, lanzando el dado.
 3. El juego comienza cuando 1 integrante por grupo saque 6 lanzando el dado.
 4. El tablero tendrá casillas numeradas y los equipos lanzarán el dado para avanzar una cantidad de casillas.
 5. Para hacerlo más interesante, puedo incluir algunas casillas especiales como:
 - ✓ "Skip a turn": pierde un turno.
 - ✓ "Bonus round": responder una pregunta extra por puntos adicionales, como: "Spell a difficult word in English."
 - ✓ "Double points": Si responden correctamente, avanzan dos casillas en lugar de una.
 - ✓ "Wildcard": El equipo puede elegir cualquier categoría de vocabulario (por ejemplo, animales, deportes, colores, etc.)
 6. El juego termina cuando un equipo llegue a la meta y se considerará como el ganador,

1.4. Definición y operacionalización de variables.

1.4.1. Definiciones conceptuales

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variables	Componentes	Indicadores
Variable independiente Propuesta de Actividades lúdicas	Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> • Define el entorno y la situación problemática de los estudiantes en cuanto al manejo del vocabulario en inglés. • Se determinan las teorías en la que se basa la propuesta de intervención
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Se plantean los objetivos generales y específicos de la propuesta. • Se diseña la propuesta identificando y caracterizando las actividades lúdicas que se utilizarán para mejorar las diversas dimensiones del vocabulario en inglés. • Se diseñan sesiones de aprendizaje con el uso de actividades lúdicas • Se establecen los procesos de evaluación.
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Los expertos evalúan la propuesta considerando su calidad, relevancia y eficacia.
	Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la forma hablada y escrita de las palabras. • Domina la estructura morfológica y la ortografía de la palabra.
Variable dependiente Vocabulario en ingles (Receptivo)	Significado	<ul style="list-style-type: none"> • Establece una conexión entre imágenes y palabras • Identifica palabras con diferentes significados según el contexto. • Diferencia grupos de palabras dentro de un contexto
	Uso	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las palabras adecuadas dentro de un contexto respetando las funciones gramaticales y las colocaciones. • Identifica con qué frecuencia podemos usar la palabra.

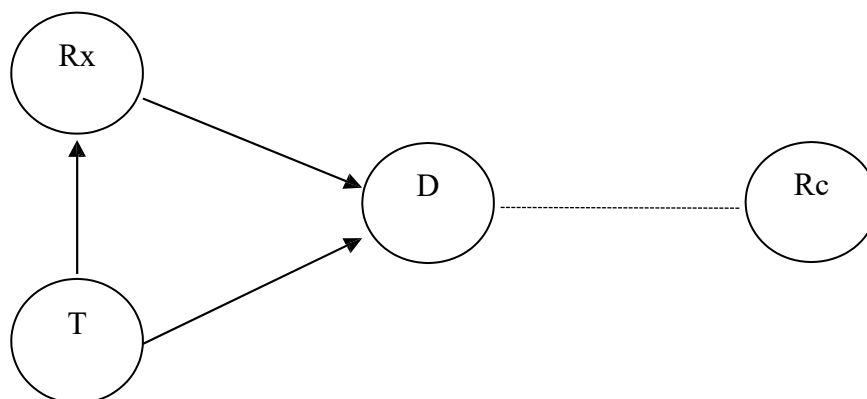
Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo y diseño de investigación

En este caso el tipo de investigación es descriptiva - propositiva, de tipo no experimental.

- Descriptiva: porque describe y muestra las características esenciales de la realidad en la que acontece la investigación, así mismo “La investigación descriptiva refiere minuciosamente e interpreta lo que es. Está relacionada a condiciones o conexiones existentes; práctica que prevalecen, opiniones, puntos de vista o actitudes que se mantienen; procesos en marcha; efectos que se sienten o tendencias que se desarrollan” Diaz (2016).
- Propositiva: Porque nos ayuda a diseñar las estrategias a usar en esta investigación. Según, Trahtemberg (2018, citado en Daza, 2021) menciona que este tipo de investigación se caracteriza por partir de un diagnóstico y en ese sentido se determinan metas y se diseñan estrategias para lograrlas.
- Cuantitativa: “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer patrones de comportamiento y probar teorías.” Sampieri, Fernández & Baptista (2014: pág. 4)

Además, el diseño de esta investigación cuantitativo – descriptivo.



Leyenda:

Rx: Diagnóstico de la realidad

T : Estudios o modelos teóricos

D : Diseño

Rc: Realidad cambiada

2.2. Población, muestra y muestreo.

2.2.1. Población

Para Arias (2012) la población es un conjunto limitado o ilimitado de elementos con características similares que serán extensivas para las conclusiones de la investigación. La I.E.P. “Uniciencia”, cuenta con 280 estudiantes en el nivel secundario y 39 docentes en sus tres niveles.

En este trabajo de investigación la población está constituida por el 1er grado de secundaria equivalente a 60 estudiantes, que consta de 2 secciones “A” y “B”, donde la sección “A” está integrada por 30 estudiantes, de los cuales 14 son mujeres y 16 son hombres. Por otro lado, la sección “B” también cuenta con 30 estudiantes, de los cuales 18 son mujeres y 12 son hombres.

Criterios de selección de la población:

- ✓ Cantidad de estudiantes: estudiantes del 1er grado del nivel secundario que llevan el curso de inglés.
- ✓ Estudiantes matriculados en la I.E. durante el periodo académico correspondiente.
- ✓ Estudiantes de sexo femenino y masculino.

Tabla 3

Población

NIVEL	POBLACIÓN	GRADO	ESTUDIANTES	MUJERES	HOMBRES
Secundaria	60 estudiantes	1ro “A”	30 estudiantes	14	16
		1ro “B”	30 estudiantes	18	12

2.2.2. Muestra

Para Arias (2012), es un subconjunto que representa una población accesible, la muestra en este caso se constituye por 30 estudiantes del 1º grado de secundaria de la I.E.P. “Uniciencia”.

Se eligió la sección “A”, porque constituye una etapa clave en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, ya que los estudiantes inician o consolidan las bases fundamentales de la lengua, como el vocabulario básico, la pronunciación y las estructuras gramaticales

elementales. Esto permite evaluar con mayor claridad el desarrollo de las competencias comunicativas desde un nivel inicial.

Además, se consideró el tiempo y horarios de las investigadoras que se ajuste al horario escolar de la I.E, es por ello por lo que se eligió la sección ya mencionada.

Criterios de selección de la muestra:

- ✓ Cantidad de estudiantes: 30 estudiantes del 1° grado “A” de secundaria, porque es una sección manejable en cuanto a comportamiento.
- ✓ Nivel académico: 1° grado “A” de secundaria es un punto crucial en la educación de los estudiantes, ya que es donde marca el comienzo de su educación. Además, en este grado se forman las bases para investigaciones futuras sobre el progreso y la efectividad de los programas de inglés a medida que los estudiantes avanzan en los grados superiores.
- ✓ Este grado presentan características homogéneas en cuanto a edad y nivel académico, lo que facilita la aplicación de instrumentos de evaluación y el análisis de los resultados, reduciendo variables externas que podrían afectar la investigación.

Tabla 4

Muestra

NIVEL	MUESTRA	GRADO	MUJERES	HOMBRES
Secundaria	30 estudiantes	1ro “A”	14	16

2.3. Técnicas, instrumentos y equipos.

2.3.1. Técnicas

- **Prueba Pedagógica:** Es una estrategia que analiza el progreso de aprendizaje de una clase y de cada estudiante de manera individual. Esto permite que se adapte al enfoque educativo teniendo en cuenta los recursos disponibles en la institución educativa. EducaWeb (2016).

2.3.2. Instrumentos

Según Medina, y otros (2023), los instrumentos son esenciales en el proceso de investigación y juegan un papel fundamental en la obtención de información clara y confiable.

En nuestra investigación, se aplicó el examen escrito mixto como instrumento para determinar el nivel de vocabulario de los estudiantes, así como lo sustenta Arias (2022, citado por (Medina, y otros, 2023), mencionando que hay varias pruebas objetivas, entre ellos la prueba de selección múltiple de preguntas abiertas y cerradas, donde el evaluado debe elegir la opción correcta. Este tipo de instrumento evalúa el vocabulario en inglés de manera completa, ya que combina distintos tipos de ítems midiendo el reconocimiento, la comprensión y la aplicación de las palabras. Además, permite una mayor confiabilidad y validez de los resultados, puesto que las preguntas objetivas ayudan a reducir la subjetividad en la calificación, mientras que las preguntas abiertas permiten razonar y expresarse de manera escrita.

En conclusión, se afirma que este instrumento se acomoda a los objetivos de nuestra investigación, ya que nos permitió recoger información precisa sobre el rendimiento académico y el nivel de aprendizaje del vocabulario alcanzado por los estudiantes en el área de inglés.

El examen tuvo 10 preguntas, de las cuales están divididas según las dimensiones del vocabulario: forma, uso y significado. Donde la puntuación por dimensión fue en forma 4.5 puntos, en significado 8 puntos y en uso 7.5 puntos, dando un total de 20 puntos.

Las preguntas realizadas para la dimensión forman fueron las preguntas 6,7 y 10, para significado las preguntas 3,4,5 y 8, por último, en uso las preguntas 1,2 y 9. Estas preguntas están detalladas en la tabla 7.

Este instrumento fue aplicado a estudiantes del 1er grado “A” de secundaria, el lunes 16 de Setiembre del 2024 durante 1h pedagógica (45 min) de manera presencial, a las 9 am en la I.E.P Uniciencia.

2.3.3. *Equipos y materiales*

Equipos	Materiales
Computadora y Laptop	Libros
Impresora	Hojas bond
Scanner	Lapiceros

2.4. Materiales de recolección de datos

Este estudio evaluó el vocabulario de los estudiantes mediante un examen escrito que abordó tres dimensiones principales: forma, significado y uso de las palabras. El examen constaba de 10 preguntas y se diseñó para medir el conocimiento léxico de los estudiantes en estas áreas. La siguiente tabla proporciona un desglose detallado de las dimensiones, criterios y puntuaciones del instrumento de evaluación.

Tabla 5

Estructura del examen escrito mixto

Dimensión	Indicador	ítems	Puntuación	Puntuación por dimensión
FORMA	Identifica auditivamente información con soporte visual	6	1.5 pts.	4.5 pts.
	Domina la estructura morfológica y la ortografía de la palabra.	7, 10	3 pts.	
SIGNIFICADO	Etiqueta imágenes con su respectiva palabra	5, 8	3.5 pts.	8 pts.
	Selecciona la palabra correcta de acuerdo con su significado según el contexto.	3	2 pts.	
	Categoriza familia de palabras	4	2.5 pts.	
USO	Identifica las funciones de las estructuras lexicales	1, 9	5 pts.	7.5 pts.
	Utiliza las colocaciones.	2	2.5 pts.	

Tabla 6

Escala de nivel de logro

NIVEL	PUNTAJE	PUNTAJE
	LITERAL	VIGESIMAL
Inicio	C	0 – 10
Proceso	B	11 – 13
Logrado	A	14 -17
Destacado	AD	18 – 20

2.5. Procesamiento y análisis de datos

Para saber el nivel de vocabulario de los estudiantes de la I.E.P “Uniciencia”, JLO, se aplicó un examen escrito mixto a 27 de 30 estudiantes del 1er año de secundaria, ya que 3 de ellos estuvieron ausentes. Para la aplicación del instrumento se solicitó el permiso correspondiente a la I.E para poder ingresar al aula de 1ro “A” a evaluarlos.

Se aplicó como instrumento el “examen mixto”, el cual consiste en preguntas cerradas y abiertas, es decir; la primera forma es limitada porque se elige una de las opciones presentadas y la segunda es ilimitada porque ofrece la posibilidad de responder abiertamente. Calvo (2022). El examen tuvo 10 ítems, el cual sirvió para la recopilación de información de las dimensiones, forma, significado y uso del vocabulario del inglés.

Dicho examen fue aplicado el lunes 16 de Setiembre del 2024, durante 1h pedagógica (45min), de manera presencial. Antes de comenzar el diagnostico, las investigadoras, explicaron las instrucciones del desarrollo del examen y durante la aplicación del examen, los estudiantes mostraron buen comportamiento, utilizaron lápiz para el desarrollo de este, se utilizó un parlante para el desarrollo del listening y las investigadoras estuvieron atentas a cualquier duda durante el examen. El examen empezó a las 9 :00 am y finalizó a las 9:45 del mismo día.

Después de aplicar el examen se recopiló la información para su proceso estadístico mediante una matriz del programa Excel, también se realizó el procesamiento de datos para realizar las tablas y gráficos respectivos que se mostrarán en los resultados.

A partir de los resultados y el marco teórico en que se basa este estudio, se planteó una propuesta didáctica a través de actividades lúdicas para mejorar y enriquecer el vocabulario del inglés.

Los recursos utilizados para dicha investigación fueron:

- Fuente Primaria: 27 de 30 estudiantes del primer grado “A” de secundaria de la I.E.P “Uniciencia” JLO, Chiclayo.
- Fuente Secundaria: Material impreso, libros e internet.

Capítulo III: Resultados

A continuación, se muestran los datos recopilados a través del instrumento aplicado en esta investigación.

3.1 Examen diagnóstico mixto

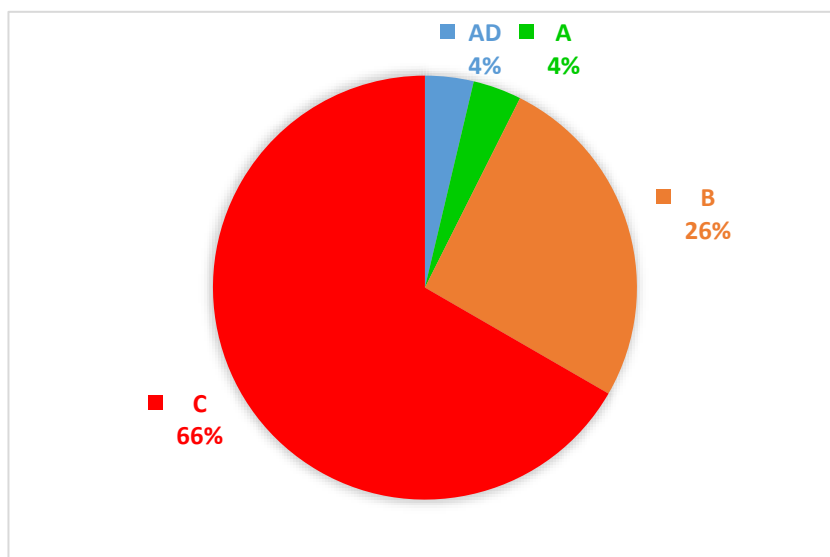
Tabla 7

Nivel promedio del dominio del vocabulario

N° ESTUDIANTES	FORMA			SIGNIFICADO				USO			PROMEDIO	PUNTAJE LITERAL	NIVEL
	P. 6 (Speaking form) pts: (1.5)	P. 7 (Written form) pts: (1)	P. 10 (Written form) pts: (2)	P. 3 (Meaning form) pts: (2)	P. 4 (Categories meaning) pts: (2.5)	P. 5 (Meaning) pts: (2.5)	P. 8 (Meaning) pts: (1)	P. 9 (Use of lexical structures) pts: (2.5)	P. 2 (Use of collocations) pts: (2.5)	P. 1 (Use of function) pts: (2.5)			
1	1.5	0.25	1.5	2	0.5	0	1	0.5	0	2	9.3	C	Inicio
2	1.5	0.25	1	2	1	1	0.75	1.5	0	1.5	10.5	C	Inicio
3	1	0.25	1.5	1.5	1	0	0.5	0	1	0.5	7.3	C	Inicio
4	1	0.25	0.5	1.5	0.25	0	1	0	0	0	4.5	C	Inicio
5	1	0.25	0	1	0	0.25	1	0	0	1	4.5	C	Inicio
6	0	0	0	0.5	0	0	0	0	0	0.5	1.0	C	Inicio
7	1	0.5	0.75	2	1	0	1	2.5	0	1.5	10.3	C	Inicio
8	1.5	0.25	1.5	2	0	0	1	0	1	1.5	8.8	C	Inicio
9	1.5	0.25	0	2	0	0	0.75	0	0	0	4.5	C	Inicio
10	1	0.25	1	2	0.25	0.25	1	0	0.5	1.5	7.8	C	Inicio

11	1	0	0	2	0.25	0	1	0.5	0	0.5	5.3	C	Inicio
12	0.5	0	0.25	1	1	0	0.75	0	1	0.5	5.0	C	Inicio
13	0.5	0.25	0	1	0.75	0.25	0.75	0	1.5	0.5	5.5	C	Inicio
14	1.5	0	0	1.5	0.25	0	1	0	0	1.5	5.8	C	Inicio
15	1.5	0.25	0.75	1.5	2	0	1	0	0.5	1.5	9.0	C	Inicio
16	1	1	1.5	2	2.5	2	1	2.5	1.5	2.5	17.5	AD	Destacado
17	1	0.5	1	1.5	2	0	0.75	1.5	1.5	1.5	11.3	B	Proceso
18	1.5	0.75	1.5	2	2.5	0.5	0.75	0	1	2.5	13.0	B	Proceso
19	1	0.75	1.5	2	1.5	0.5	1	0.5	0.5	1.5	10.8	B	Proceso
20	1.5	0.25	1.5	1.5	0.75	0.5	1	0.5	1	2.5	11.0	B	Proceso
21	1.5	0.25	1.5	2	2.5	0.5	0	1.5	0.5	2	12.3	B	Proceso
22	1.5	0.25	1.5	2	2	0.75	0.75	0.5	0.5	1	10.8	B	Proceso
23	1.5	0.5	1.5	2	2.5	0.5	1	1	1.5	2.5	14.5	A	Logrado
24	1	0.25	0	2	2	0.5	0.75	0	2	2.5	11.0	B	Proceso
25	0	0	0	2	1.25	0	0	1.5	1.5	2	8.3	C	Inicio
26	1	0.25	1	1	0.5	0.75	0.5	1	0.5	1	7.5	C	Inicio
27	0.5	0.75	1.5	1.5	1	0	0.5	0.5	1	1.5	8.8	C	Inicio
PROMEDIO GENERAL											8.71	C	INICIO

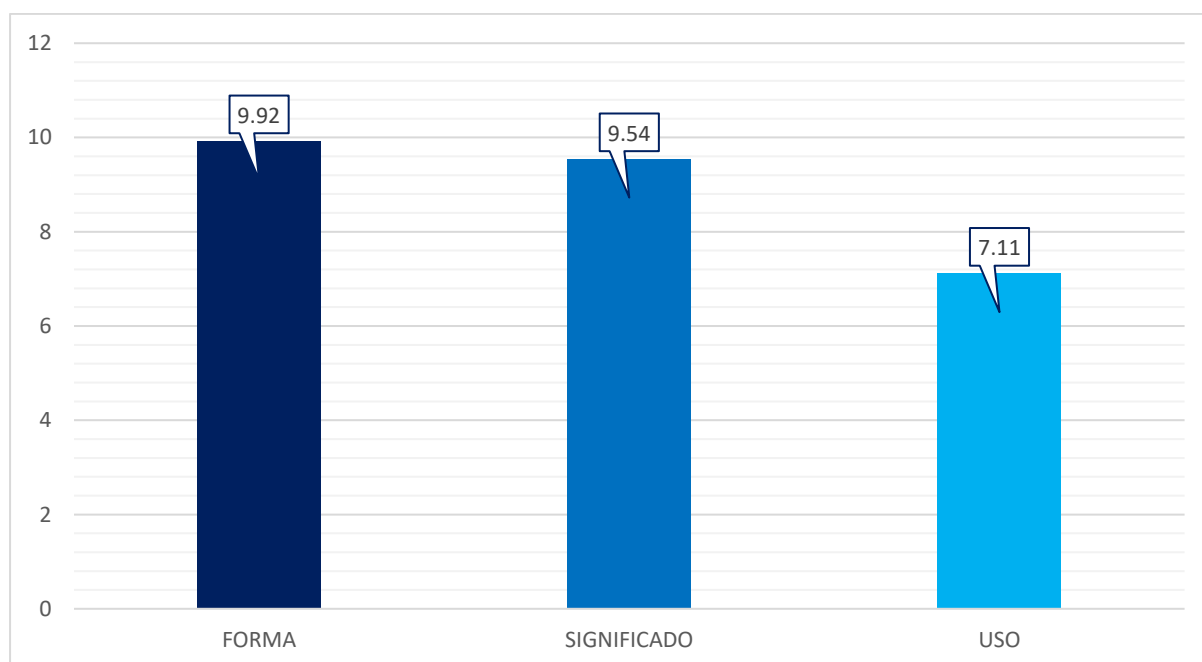
Se puede visualizar en la **Tabla 5** los resultados del examen escrito mixto aplicado al primer grado de secundaria, mostrando los resultados de **las tres dimensiones del vocabulario (Uso, Forma y Significado)**. Donde el resultado final indica que los estudiantes tuvieron un **promedio vigesimal de 8.71**, lo que permite afirmar que el promedio de manejo del vocabulario en inglés se encuentra en **“Inicio”**.

Figura 1*Nivel del Logro del Vocabulario*

En la Figura 1, se verifica que el **66%** de la muestra en cuanto al manejo del vocabulario en inglés están en un nivel de **inicio (C)**, el **26%** están en un nivel de **proceso (B)**, el 4% de los estudiantes están en el nivel de **logrado (A)** y un **4%** está en el nivel de **destacado (AD)**. En conclusión, el **92%** de los estudiantes aún no han logrado un nivel satisfactorio de manejo del vocabulario.

Figura 2

Promedio Vigesimal de las Dimensiones del Vocabulario



En la **Figura 2** se observan las dimensiones del vocabulario evaluado donde resaltan las dimensiones de forma, uso y significado. En la dimensión **forma**, los estudiantes lograron un promedio de **9.92** puntos, esto nos muestra un mejor desempeño de la forma escrita y oral del vocabulario. Este resultado indica que los estudiantes logran identificar palabras básicas, pero aún no se encuentra completamente consolidado.

Con respecto a la dimensión **significado**, alcanzaron un promedio de **9.54** puntos, lo que significa que los estudiantes presentan dificultades para comprender el sentido de las palabras en inglés. Aunque el puntaje es cercano al de la dimensión forma, se observa que la comprensión semántica del vocabulario aún es limitada.

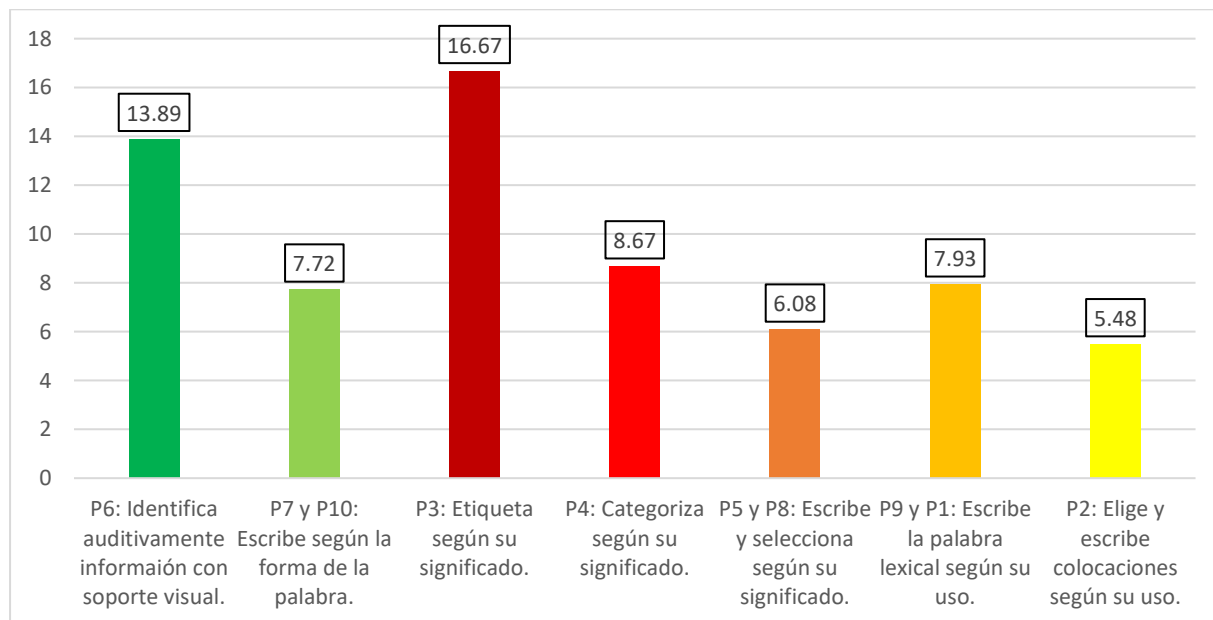
En la dimensión **uso**, el promedio es de **7.11** puntos, esto refleja que es el desempeño más bajo. Este resultado muestra que los estudiantes tienen mayores dificultades para usar el vocabulario aprendido en contextos comunicativos simples, lo que les limita el uso funcional del idioma.

En conjunto, los resultados muestran que los estudiantes presentan un mejor desempeño en la forma y el significado del vocabulario, mientras que el uso constituye la principal

dificultad, lo que refuerza la necesidad de estrategias que promuevan la aplicación práctica del vocabulario en situaciones reales comunicativas.

Figura 3

Categorización por pregunta y su promedio vigesimal.



En la **Figura 3** se visualiza la categorización por pregunta del examen aplicado. Según los resultados, se observa que la pregunta 6 **“Identifica auditivamente información con soporte visual”** se tiene como resultado una nota de 13.89 según el promedio vigesimal. En las preguntas 7 y 10 **“Escribe según la forma de la palabra”** se tiene como resultado una nota de 7.72 según el promedio vigesimal. Estas preguntas nos ayudan a visualizar el nivel promedio de la dimensión **FORMA**.

En la pregunta 3 **“Etiqueta según su significado”** se tiene como resultado una nota de 16.67 según el promedio vigesimal. En la pregunta 4 **“Categoriza según su significado”** se tiene como resultado una nota de 8.67 según el promedio vigesimal. En la pregunta 5 y 8 **“Escribe y selecciona según su significado”** se tiene como resultado una nota de 6.08 según el promedio vigesimal. Estas preguntas nos ayudan a visualizar el nivel promedio de la dimensión **SIGNIFICADO**.

En la pregunta 9 y 1 **“Escribe la palabra lexical según su uso”** se tiene como resultado una nota de 7.93 según el promedio vigesimal. En la pregunta 1 **“Elige y escribe colocaciones**

según uso” se tiene como resultado una nota de 5.48 según el promedio vigesimal. Estas preguntas nos ayudan a visualizar el nivel promedio de la dimensión **USO**.

En conclusión, se observa que los estudiantes destacaron en la pregunta número 3 que demuestra que pueden etiquetar imágenes que pertenece a la dimensión “significado”. Por otro lado, se aprecia que los estudiantes presentaron mayor dificultad en la pregunta número 2 donde debían elegir y escribir colocaciones que pertenece a la dimensión “uso” de la palabra.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados

Después de analizar los resultados obtenidos a través del examen aplicado, verificamos los resultados del objetivo específico el cual es “Diagnosticar el nivel de vocabulario en inglés de los estudiantes” y se determinó que de los 30 estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P Uniciencia, JLO – Chiclayo, el 66% de ellos están en un nivel de “Inicio”, el 26% de estudiantes se encuentran en el nivel “Proceso”, mientras que el 4% de los estudiantes están en el nivel “Logrado” y el otro 4% logró el nivel “Destacado”. Estos resultados nos muestran el nivel real de los estudiantes en cuanto al manejo del vocabulario del idioma inglés teniendo en cuenta sus tres dimensiones (forma, significado y uso).

Se concluye que el 92% de estudiantes no han alcanzado el nivel de vocabulario esperado para su grado. Esto sugiere que se requiere la implementación de actividades lúdicas para mejorar sus habilidades en inglés, especialmente en el ámbito del vocabulario. Según Ortega 1991, argumenta dentro de la perspectiva de Piaget que el juego es una actividad fundamental que favorece al desarrollo cognitivo.

Los resultados de nuestra investigación coinciden con los resultados realizados por Izquierdo (2024) ya que en sus estudios se determinó que el 71% de los estudiantes están en un nivel inicio mientras que en nuestra investigación los estudiantes del mismo grado están en un 66%, es decir también se encuentran en nivel inicio, con respecto al uso del vocabulario del inglés. Esto nos demuestra que los estudiantes necesitan implementar un vocabulario pasivo y activo, así como nos muestra Castillo (2021) en la aplicación del programa English Games, donde demostró que los estudiantes lograron aumentar su vocabulario significativamente pasando del 7.7% al 61.5% en cuanto a sus tres dimensiones (forma, uso y significado). Mientras que en nuestro examen diagnóstico los estudiantes demostraron que carecen del nivel de vocabulario del inglés. Es por ello por lo que se propone actividades lúdicas para mejorar progresivamente el vocabulario.

Mientras que en esta investigación se propone realizar actividades lúdicas, Cabrejos (2022) propone el método de respuesta física total basada en el enfoque lexical, teniendo como resultados de su examen aplicado que el 83.3% de estudiantes se encontraron en nivel “inicio” y el 16,7% en nivel de “proceso”. Resultados con los que coincidimos por el nivel bajo del vocabulario en los estudiantes al aplicar el examen diagnóstico.

Para Santisteban (2021) quien se enfocó en su propuesta sobre Integración de estrategias lúdicas para mejorar la competencia “se comunica oralmente”, tuvo como resultado que los estudiantes respondieron mejor mediante el uso de dichas estrategias. Esto nos da a entender que si el autor logró mejorar el nivel del vocabulario en los estudiantes en la competencia se comunica, entonces esta propuesta puede lograr que los estudiantes se desenvuelvan y adquieran mayor vocabulario si se aplica las actividades lúdicas en las tres competencias del área, ya que nosotras al igual que el autor sugerimos que es una necesidad incorporarlas en la educación como recurso didáctico.

Por otro lado, en nuestra investigación diagnóstica en las dimensiones del vocabulario, logramos tener como resultados, que los estudiantes presentan mayor dificultad en la dimensión de “Uso” con promedio vigesimal de 7.11 luego de la dimensión “Significado” donde tienen el promedio vigesimal de 9.54 y por último en “Forma” con un promedio vigesimal de 9.92. Con estos resultados nos damos cuenta de que los estudiantes presentan dificultad para identificar el significado, uso y forma de una palabra, la cual según Pérez (2023), menciona que es una unidad léxica formada por sonidos articulados y asociados que cuentan con una categoría gramatical. Así como, Nation (2001), afirma que conocer una palabra implica tener un entendimiento en su forma, significado y uso. De esta manera se puede utilizar las actividades lúdicas empleando el juego como un método para mejorar las competencias lingüísticas, según lo sugiere Cervantes & Sierra (2016).

Las actividades lúdicas y los juegos son herramientas esenciales para generar un ambiente más dinámico y significativo. Para una enseñanza efectiva del vocabulario, es crucial que las actividades sean auténticas y relevantes para los estudiantes. Así como lo demostró Higuera (2023), en su investigación en la cual concluye que la gamificación estimula el aprendizaje, la creatividad y la colaboración.

Capítulo V: Propuesta de Intervención

5.1. Datos generales de la propuesta

- Título: Actividades lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo.
- Institución Educativa.: Uniciencia
- Asignatura: inglés
- Grado: 1° secundaria
- Horas semanales: 1h pedagógica (45’)
- Duración: 2 meses y medio (10 semanas)
- Elaborado: Chanta Campos, Lesly / Sigueñas Guevara, Luci Pamela

5.2. Objetivos

5.2.1. *Objetivo general*

Mejorar el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo, a través de una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas.

5.2.2. *Objetivos específicos:*

- ✓ El estudiante podrá dominar la estructura morfológica y la ortografía de las palabras.
- ✓ El estudiante podrá identificar y categorizar palabras de acuerdo a su contexto.
- ✓ El estudiante podrá utilizar las palabras adecuadas dentro de un contexto respetando las funciones gramaticales y las colocaciones.

5.3. Descripción

Esta propuesta didáctica se orientada a utilizar las actividades lúdicas para poder mejorar el vocabulario en inglés en estudiantes que cursan el primer grado de secundaria de la I.E.P. Uniciencia, Chiclayo. Se proponen 10 sesiones durante 2 meses y medio establecidos. Las actividades lúdicas están diseñadas para 1 hora pedagógica (45 minutos), donde se utilizarán estrategias fundamentadas que se encuentran en las bases teóricas propuestas.

Las sesiones se desarrollarán semanalmente dirigiéndose a cumplir objetivos educativos específicos, incluyendo competencias, capacidades y desempeños esperados en los estudiantes. En cada sesión, se trabajarán las habilidades del idioma (comprensión y

producción oral y escrita) y el mejoramiento del vocabulario en inglés. Además, se incorporan estrategias de evaluación y retroalimentación como parte del proceso de mejora continua.

5.4. Fundamentación Teórica

Esta propuesta tiene como objetivo general: Mejorar el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la I.E.P. “Uniciencia”, Chiclayo, a través de actividades lúdicas con el propósito de impulsar su interés en un marco divertido y dinámico. Es por ello, que se presentan los fundamentos teóricos que guían la selección y diseño de la propuesta.

5.4.1. Teoría Constructivista de Piaget

Para Piaget, el juego es crucial en el desarrollo cognitivo, ya que simboliza y promueve el aprendizaje activo, esto permite que los estudiantes construyan su comprensión del mundo a través de actividades lúdicas, las cuales resultan particularmente efectivas para enriquecer el vocabulario y la comprensión del inglés de manera creativa y significativa. Piaget reafirma que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes construyen sus conocimientos, mediante experiencias relevantes. Es así, que las actividades lúdicas, al estar diseñadas para ser entretenidas y relevantes, generan una motivación intrínseca, incentivándolos a explorar el idioma activamente (Ortega, 1991).

5.4.2. Teoría Socio constructivista de Vygotsky

Según Vygotsky, el juego es necesario para el desarrollo cognitivo, socioemocional y social; ya que permite interactuar, experimentar roles, resolver problemas y desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas mediante actividades lúdicas como dramatizaciones, grabaciones y concursos que fomentan el aprendizaje activo, la interacción y el trabajo en equipo (Clementin, 2022). Así, se incentiva y no solo se desarrolla el vocabulario en una L2, como el inglés, sino también apoyarse de sus compañeros, esto permite ser activo y significativo en un trabajo en equipo.

5.4.3. Aprendizaje significativo de Ausubel

Para Ausubel, este enfoque resalta la importancia de conectar el contenido nuevo con los saberes previos, ya que es a través de estas conexiones que se forman estructuras de aprendizaje cognitivo más sólidas y completas. (AWEN Centro de Psicología y salud

emocional, 2023). Entonces, al relacionar el vocabulario en inglés con el conjunto léxico que los estudiantes ya conocen se facilita su aprendizaje y retención.

5.4.4. Enfoque de aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo, alude a un sistema pedagógico que fomenta la socialización y colaboración entre estudiantes, promoviendo la interacción, responsabilidad compartida y la evaluación crítica (Digital Business & Law School, 2021).

Desde este enfoque, resulta eficaz el desarrollo del vocabulario, porque permite a los estudiantes practicar activamente el idioma en contextos reales cotidianos y a través de actividades lúdicas compartidas como un diálogo a la par, los estudiantes desarrollan habilidades y competencias comunicativas.

5.5. Momentos didácticos de una sesión de aprendizaje

5.5.1. Inicio

Esta etapa es un medio de introducción en la que se desea captar la atención e interés de los estudiantes, ya sea como motivación y/o la definición de lo que se pretende desarrollar en la sesión. Para ello, se usan diversas estrategias, como preguntas que impulsen el pensamiento crítico de los estudiantes y activar sus conocimientos previos. Además, se fomenta la integración y el enfoque de los estudiantes a través de dinámicas interactivas. Entre las metodologías más utilizadas destacan los juegos lúdicos, los cuales promueven la participación y el compromiso con el aprendizaje.

En esta etapa del desarrollo de la sesión, se propone usar las siguientes actividades lúdicas:

- a) *Anagrama*: Los anagramas son un juego de palabras donde se ordenan las letras de una palabra para obtener la palabra correcta. Esta actividad ayuda a reforzar el vocabulario, la ortografía y el pensamiento crítico del estudiante.

Para esta actividad se propone los siguientes temas: Greetings and Farewells.

- b) *Crucigrama*: Los crucigramas son actividades atractivas y entretenidas que pueden mantener a los estudiantes motivados para aprender la escritura de nuevas palabras. Se adapta al siguiente tema: Jobs and Occupations.
- c) *Hangman*: Esta actividad es ideal para iniciar y desarrollar una clase de forma dinámica, interactiva y divertida, pues puede mantener a los estudiantes comprometidos

y motivados para aprender y despertar el interés. El tema para esta actividad es: Food and Drinks

- d) *Let's Fish*: Es un juego donde se puede utilizar para repasar el vocabulario en inglés de forma divertida y dinámica. Se puede usar para activar el aprendizaje y reforzar lo aprendido. Para esta actividad se toma en cuenta el siguiente tema: School Objects.
- e) *Stop*: Es un juego educativo, divertido y eficaz para aprender, ya que estimula el uso del idioma de manera dinámica y activa, trabajando aspectos importantes como el vocabulario, la rapidez mental y la fluidez. Para esta actividad se toma en cuenta los siguientes temas: Colors, Animals, Fruits and vegetables, Cities and Countries.

5.5.2. *Desarrollo*

Esta fase es el núcleo de la sesión, donde se introduce el nuevo contenido, se estimulan la participación e interacción de los estudiantes y también se realiza las actividades de práctica. Para asegurar una mejor comprensión y aplicación de los conocimientos, se utilizan diferentes metodologías y recursos didácticos. El docente explica el tema, monitorea constantemente el desempeño de los estudiantes y ofrece la retroalimentación necesaria. Además, orienta el aprendizaje mediante actividades lúdicas y dinámicas, como crucigramas, fichas didácticas, identificación de palabras, actividades grupales, etc., con el fin de mejorar la construcción de un aprendizaje efectivo.

En esta etapa se propone usar las siguientes actividades lúdicas:

- a) *Let's Play Domino*: Esta actividad es útil para aprender vocabulario de manera divertida y dinámica, promoviendo la asociación de palabras, el reconocimiento visual y la memoria. Este juego se puede usar en el tema: Parts of the House (There is – There are)
- b) *Four Corners Vocabulary*: Este juego ayuda a los estudiantes a aprender y repasar vocabulario de manera interactiva. Es ideal para introducir palabras nuevas y fortificar el vocabulario aprendido previamente. Dicho juego se emplea con el tema: Present Simple (Actions Verbs)
- c) *Historieta*: Esta actividad es una herramienta eficaz para aprender vocabulario de forma dinámica, divertida y competitiva ayudando a los jugadores a utilizar nuevas

palabras en contextos narrativos. Además, ayuda a estimular la creatividad y se emplea los temas de: conectores, expresiones, lugares y emociones.

5.5.3. *Cierre*

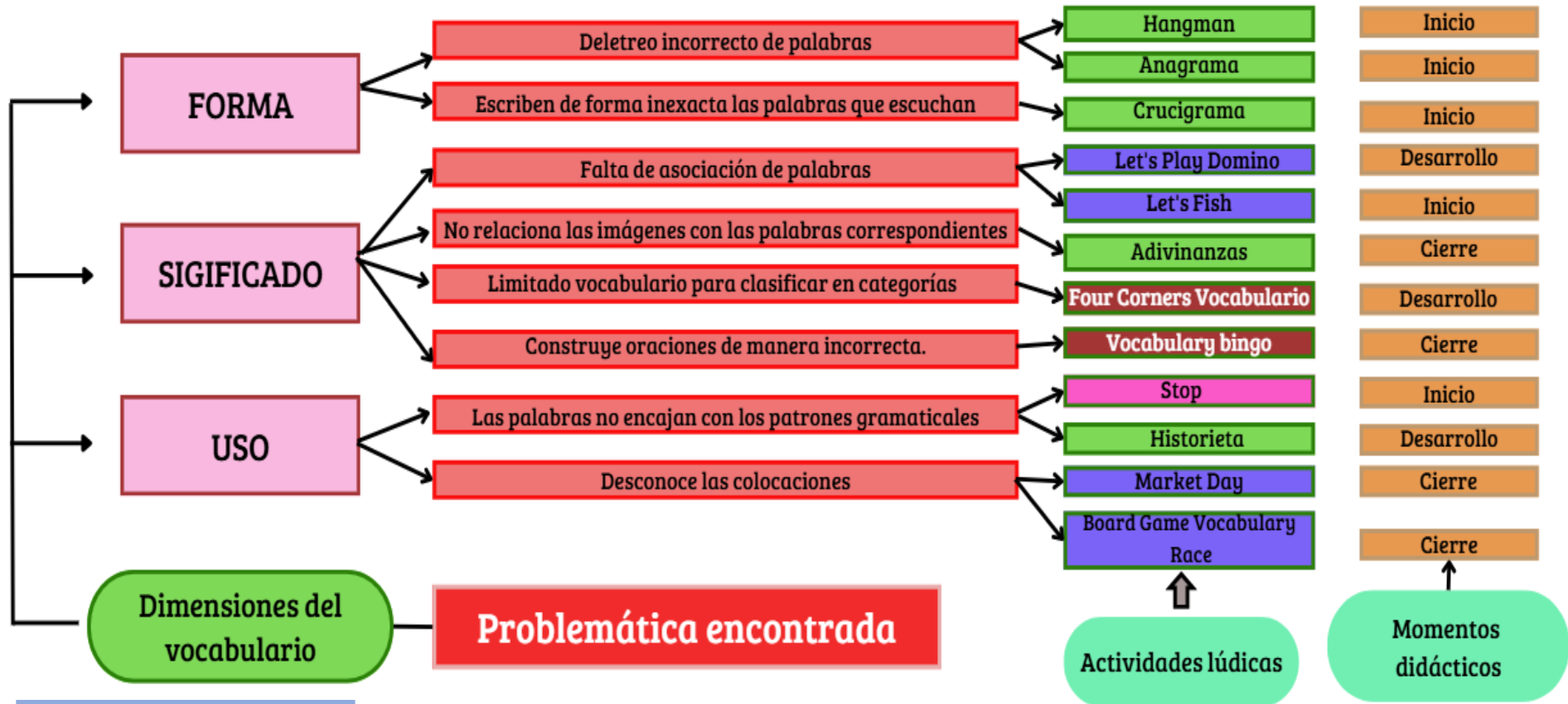
En este momento de la sesión, se sintetiza lo que se aprendió, se aclara las dudas y se reflexiona de la relevancia de los puntos y temas que se han abordado. Esto permite evaluar el logro de aprendizaje de los estudiantes, así mismo; a identificar las áreas de mejora. Además, se menciona sobre las actividades que se desarrollarán en la siguiente sesión. Cabe resaltar que esta fase implementada en la sesión se ha puesto en práctica para que los estudiantes utilicen el vocabulario de manera integrada.

En esta etapa de cierre, la presente investigación propone las siguientes actividades lúdicas:

- a) *Adivinanzas*: Es un juego divertido y educativo que permite aprender el vocabulario de forma dinámica y entretenida, ayudando a estimular la creatividad y el pensamiento crítico, mientras se amplifica el conocimiento de palabras. Para esta actividad se considera los temas: Opposites, Adjectives and Characteristics
- b) *Vocabulary Bingo*: Es una actividad ideal para introducir nuevas palabras y fortalecer el vocabulario aprendido previamente. Este juego mantiene a los estudiantes comprometidos con su proceso de aprendizaje, lo que lo hace más agradable y notable. Se considera los siguientes temas: Clothes, Sports and Seasons
- c) *Market Day*: Actividad efectiva para aprender el vocabulario de forma práctica y entretenida, promoviendo el uso del idioma en un contexto real y cotidiano. En esta actividad se usan expresiones de sugerencia como: would you like?, la expresión de compra y venta: How much is it? / Can I buy ...?, también vocabulario de alimentos y números cardinales.
- d) *Board Game Vocabulary Race*: Es una actividad que ayuda a aprender y a reforzar vocabulario en inglés de manera competitiva, ayudando a los jugadores a recordar palabras de manera efectiva mientras se divierten. Se emplea temas de: Personal Information, Like and Dislikes

5.6. Modelo teórico

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LA I.E.P. "UNICIENCIA", CHICLAYO.



Fundamentos Teóricos

Teoría Constructivista de Piaget
 El aprendizaje va construyendo paso a paso mediante la experiencia y la interacción con su entorno.

Teoría Socio Constructivista de Vygotsky
 Es la interacción social, la comunicación entre los participantes y el trabajo en equipo.

Teoría de la Asimilación de Ausubel
 Es la integración de conocimientos nuevos y saberes que ya poseen.

Enfoque del Aprendizaje Cooperativo
 Fomenta la socialización y colaboración entre los estudiantes.

5.7. Organización de las actividades de aprendizaje

Sesión	Actividad	Objetivo/resultado de aprendizaje	Tema	Actividades Lúdicas y sus Momentos Didácticos		Habilidades priorizadas del Idioma	Tiempo
1	Hello my friend!	Desarrollar la habilidad de identificar y construir frases de saludo y despedida escrita.	Greetings and farewells	Anagrama- Alphabet soup /wordsearch	Inicio- Cierre	Writing	45'
2	All About Me!	Mejorar la capacidad de expresar información personal, gustos y preferencias, promoviendo la interacción oral y la construcción de confianza en situaciones sociales.	Personal Information, Like and Dislikes	Board Game Vocabulary Race	Cierre	Listening, speaking	45'
3	What's your favourite Job?	Ampliar el vocabulario relacionado con ocupaciones y profesiones, fomentando la asociación de términos con sus descripciones o funciones laborales.	Occupations and professions	Crucigrama	Inicio	Writing	45'

4	Yummy Time!	Reforzar el reconocimiento visual de vocabulario relacionado con alimentos y bebidas mediante el uso de pistas contextuales y ortográficas.	Food and drinks	Hangman	Inicio	Reading y writing	45'
5	Classroom Treasures!	Fortalecer la comprensión auditiva y visual para identificar y asociar nombres de objetos escolares con imágenes, mejorando la precisión léxica.	School objects	Let's Fish	Inicio	Reading	45'
6	Welcome to My Home!	Identificar espacios del hogar utilizando las estructuras “there is” y “there are” de manera precisa, promoviendo su uso en diálogos.	Parts of the house (there is- there are)	Let's Play Domino	Desarrollo	Speaking	45'
7	Daily Life Adventures	Desarrollar la capacidad de formular oraciones coherentes en presente simple, integrando verbos de acción en el	Present simple (action verbs)	Four Corners Vocabulario	Desarrollo	Reading y writing	45'

		contexto de actividades cotidianas.					
8	Mirror, Mirror!	Desarrollar habilidades de observación y análisis para identificar diferencias y similitudes mediante el uso de adjetivos y opuestos, fomentando la expresión oral	Opposites, Adjectives and Characteristics	Adivinanzas	Cierre	Speaking	45'
9	Dress Up and Play!	Identificar y emplear vocabulario relacionado con la vestimenta y los deportes, utilizando un contexto lúdico para reforzar la precisión y el uso espontáneo del lenguaje.	Clothes, Sports	Vocabulary bingo	Cierre	Reading	45'
10	Let's Go Shopping	Simular situaciones de interacción social y comercial para desarrollar habilidades comunicativas en la expresión de ofertas, precios y compras.	Would you like...? How much is it? Can I buy ...?	Market Day	Cierre	Speaking, listening	45'

5.8. Métodos evaluativos para cada sesión de aprendizaje

Los métodos evaluativos se enfocan en el método formativo e instructivo, ya que le da importancia al proceso del alumno respecto a su aprendizaje, mostrándose en los resultados finales. Esto se llega a analizar y evaluar mediante fichas de trabajo y se observa el desempeño de la producción oral a través de escalas de valoración, permitiendo detallar el proceso y progreso en la adquisición del vocabulario.

5.8.1. Escala de valoración

La escala de valoración ha sido diseñada para evaluar la competencia en el vocabulario del inglés como segunda lengua (L2). Este instrumento permite medir el desempeño de los alumnos con los criterios de evaluación establecidos para cada sesión de aprendizaje. Es primordial que los estudiantes estén informados sobre esta escala de valoración, así como, de los criterios y pautas que se han tomado en cuenta para medir su progreso. Esto garantiza la transparencia del proceso evaluativo y motiva a los estudiantes a mejorar continuamente sus habilidades lingüísticas.

5.8.2. Ficha de trabajo

La ficha de trabajo es un recurso didáctico que está diseñado para facilitar el aprendizaje. En el ámbito educativo, se utiliza para desarrollar actividades escritas y reforzar los conocimientos, habilidades y competencias específicas de un tema específico. En esta investigación, este material permite que los estudiantes puedan practicar el vocabulario de manera textual, mejorando sus competencias gramaticales y relaciones significativas.

Conclusiones

- Después de la aplicación del examen diagnóstico, se puede evidenciar que el nivel promedio de manejo del vocabulario de los estudiantes del 1° grado de secundaria de la I.E.P. Uniciencia se encuentran en nivel de **“Inicio”** con un promedio vigesimal de **8.71**.
- En las dimensiones del vocabulario, se llega a la conclusión de que los estudiantes han obtenido un promedio vigesimal de 7.11 en **“Uso”**, 9.54 en **“Significado”** y 9.92 en **“Forma”**.
- La propuesta de intervención se fundamentó con cuatro teorías: Teoría del Constructivismo, Socio constructivismo, De Asimilación y la del Aprendizaje Cooperativo, las cuales nos brindaron diferentes actividades lúdicas para realizar las sesiones de aprendizaje.
- Se elaboró una propuesta de actividades lúdicas organizadas en 10 sesiones de 45 minutos cada una, donde hay juegos lúdicos para cada momento didáctico. Para **inicio** se consideró los juegos: Anagrama, Hagman, Crucigrama y Let's Fish. En **desarrollo**: Let's Play Domino y Four Corners Vocabulary y actividades de **cierre**: Board Game Vocabulary Race, Bingo, Alphabet Soup, Adivinanzas y Market Day, adecuadas para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del inglés, teniendo como base que dichas actividades se pueden usar en cualquier momento didáctico.
- Las actividades lúdicas de esta propuesta al ser aplicadas permitirían que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, facilitando la comprensión de los conceptos abstractos durante de la experiencia directa. Las dinámicas promueven el aprendizaje significativo, ya que vincula lo aprendido con situaciones prácticas y divertidas. Al integrarse los juegos y las dinámicas dentro del aula, se promueve la creatividad, la facilidad de resolver problemas, el aprendizaje inclusivo y el pensamiento crítico. Al integrar dichas actividades en el diseño curricular representaría una estrategia muy innovadora que favorecerá un aprendizaje más profundo, motivador y adaptado a todas las necesidades de cada estudiante.

Recomendaciones

- A la I.E UNICIENCIA se le recomienda que capaciten a sus docentes de Idiomas Extranjeros para que tengan un buen manejo de actividades lúdicas y así favorecer el proceso de aprendizaje del idioma.
- A los docentes se les recomienda emplear nuevas prácticas pedagógicas en cada una de sus sesiones de aprendizaje para una clase más entretenida y significativa. Así mismo, utilizar actividades lúdicas de manera efectiva fomentando un ambiente positivo, es decir; crear un espacio para que los estudiantes se sientan cómodos y motivados para participar durante las actividades sin miedo a equivocarse. Por último, asegurarse de que las dinámicas estén relacionadas con los contenidos curriculares y que contribuyan a los objetivos de aprendizaje.
- A los estudiantes que también promueven el desarrollo de habilidades se les hace conocimiento que través de estas actividades pueden aprender de manera significativa, mientras desarrollan competencias cognitivas, sociales y emocionales en un entorno motivador y cooperativo. La implementación de esta propuesta didáctica contribuirá a un aprendizaje más completo y dinámico.

Referencias

- Abadía, S., & Victoria, L. (Agosto de 2023). *Acerca de nosotros: Repository Libertadores*.
Obtenido de Repository Libertadores web site:
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/6310/Abadia_Victoria_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Antunez, C. (11 de Marzo de 2014). *Acerca de nosotros: Inglés total*. Obtenido de Inglés total web site: <https://www.inglestotal.com/vocabulario-en-ingles-definicion-e-importancia-de-vocabulario/>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas: EPISTEME C.A.
- AWEN Centro de Psicología y salud emocional. (1 de Febrero de 2023). *Acerca de Nosotros: Awen Psicología*. Obtenido de Awen Psicología web site:
<https://awenpsicologia.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-de-ausubel/#:~:text=David%20Ausbel&text=Con%20su%20Teor%C3%ADa%20del%20Aprendizaje,una%20forma%20natural%20y%201%C3%B3gica.>
- Breaking News English. (s.f.). *Breaking News English*. Obtenido de Breaking News English:
<https://breakingnewsenglish.com/2204/220414-younger-looking-skin.html>
- Cabrejos, L. (2022). *Propuesta Didáctica para desarrollar el vocabulario en inglés de los estudiantes del segundo año de la I. E. Alejandro Sánchez Arteaga de. Bagua:*
Repositorio UNPRG. Obtenido de
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11105>
- Calvo, B. (25 de Mayo de 2022). *Acerca de nosotros unCOMO MD*. Obtenido de unCOMO MD Web site:
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/preguntas-abiertas-y-cerradas-que-son-y-ejemplos-52260.html>

- Castaño, C. (2010). *Acerca de nosotros: Docplayer*. Obtenido de Docplayer web site:
<https://docplayer.es/7052421-La-ludica-como-recur-so-para-la-ensenanza-del-ingles-en-el-grado-prime-ro-consuelo-castano-castaneda.html>
- Castillo, P. (2021). *Acerca de nosotros: Repositorio unheval*. Obtenido de Repositorio unheval Web site:
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6645/2ED.ING023C34.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castrillón, L. (19 de Diciembre de 2017). *Acerca de nosotros: Repositorio de la Universidad Autonoma de Bucaramanga UNAB*. Obtenido de Universidad Autonoma de Bucaramanga web site:
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/8613/2017_Articulo_Los%20juegos%20y%20su%20rol%20en%20el%20aprendizaje%20de%20una%20lengua.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cervantes, F., & Jelly, S. (2016). *Acerca de nosotros: UNSA*. Obtenido de UNSA web site:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6178>
- Chimbo, O. (Mayo de 2019). *Repositorio PUCESA*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica de Ecuador:
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2771/1/76942.pdf>
- Clementin, F. (23 de Febrero de 2022). *Acerca de nosotros: Eres mamá*. Obtenido de Eres mamá web site: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *Acerca de nosotros The dialogue*. Obtenido de The dialogue web site: <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- Cruz Mosquera, Y. P., & Camargo Portela, B. P. (Setiembre de 2021). *LOS LIBERTADORES, Fundacion Universitaria*. Obtenido de LOS LIBERTADORES, Fundacion Universitaria Web Site : <https://repository.libertadores.edu.co/home>

- Daza, S. (2021). *Estrategias para el pensamiento crítico, según el enfoque metacognitivo de John Flavell, en Estudiantes universitarios.*
- Díaz, C. (2016). *Métodos de investigación en educación.* Lima.
- Díaz, F., & Gomez, R. (2016). *Acerca de nosotros: Los Libertadores.* Obtenido de Los Libertadores web site: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/702>
- Digital Business & Law School. (3 de Setiembre de 2021). *Acerca de nosotros: Digital Business & Law School.* Obtenido de Digital Business & Law School web site: <https://es.eserp.com/articulos/aprendizaje-cooperativo/>
- Dirven , B. B., Pérez, R., Cáceres, R. J., Tito, A. T., Gómez , R. K., & Ticona, A. (2018). *El desarrollo rural establecido en las áreas Vulnerables.* Lima: Colección Racso.
- EducaWeb. (28 de Enero de 2016). *Acerca de nosotros: EducaWeb.* Obtenido de EducaWeb web site: <https://gestioneducativa.educaweb.com/evaluacion-pedagogica-como-comunicar-su-importancia/#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20es%20una,los%20recursos%20educativos%20del%20centro>
- García, M. (Mayo de 2009). *Acerca de nosotros: Central sendical independiente y de funcionarios.* Obtenido de Central sendical independiente y de funcionarios web site: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_18/SALUD_M_GARCIA_1.pdf
- García, Y. (2020). *Acerca de nosotros: Repositorio UCV.* Obtenido de Repositorio UCV: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71635/Garc%c3%ada_CYA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gonzales, F. d. (2019). *Programa de estrategias didácticas para mejorar el manejo de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. “Luis Negreiros Vega” de Pátapo, provincia de Chiclayo, departamento de*

Lambayeque en el año lectivo 2016. Pátapo: Repositorio UNPRG.

doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12893/7787>

Guerrero, A. (2022). *Acerca de nosotros: Renati*. Obtenido de Renati web site:

<https://hdl.handle.net/11042/5560>

Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje*

significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad

Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón

Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, 2016 - 2017. Guayaquil, Ecuador: Universidad de

Guayaquil.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de*

la investigación (6.^a ed. ed.). Mexico: McGraw-Hill Education. Recuperado el 11 de

Enero de 2026

Higueras, M. (2023). *Acerca de nosotros: Repositorio UMSA*. Obtenido de Repositorio

UMSA Web site: [https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/35256/ML-](https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/35256/ML-682.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[682.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/35256/ML-682.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hill, J. (2000). *Revising priorities: From grammatical failure to collocational success*.

Language Teaching Publications.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura*. Ediciones

Debolsillo.

Izquiero Roque, R. (2024). *REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD NACIONAL*

PEDRO RUIZ GALLO. Obtenido de REPOSITORIO INSTITUCIONAL

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO Web Site:

<https://repositorio.unprg.edu.pe/>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1994). *El aprendizaje cooperativo*.

Virginia: Paidós SAICF.

- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman. .
- Lewis, M. (1993). *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward*. Londres, England: Language Teaching Publications.
- Lewis, M. (1997). *Implementing the Lexical Approach: Putting Theory into Practice*. Hovon, England: Language Teaching Publications.
- London Academy. (26 de Julio de 2016). *Acerca de nosotros: London Academy*. Obtenido de London Academy web site: <https://www.londonacademyonline.com/importancia-vocabulario-ingles/>
- Lopez, A., Lledó, A., Jiménez, J., Cano, M., & Viera, A. (Octubre de 1988). *Acerca de Nosotros: Cloud front*. Obtenido de Cloud front: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/42593561/piaget_en_el_aula-libre.pdf?1455235975=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPiaget_en_el_aula.pdf&Expires=1704947986&Signature=DpfJtjMFwNI-UcDb8BSetoDeau9wNif2pb78aBm6VSOCf-3rXNuUPdDDDChyJCrH8sR
- López, I. (Noviembre de 2017). *Acerca de Nosotros: Educación Inicial*. Obtenido de Educación Inicial web site: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, L. (12 de Diciembre de 2023). *Acerca de nosotros: Berlitz*. Obtenido de Berlitz web site: <https://www.berlitz.com/es-cl/blog/adivinanzas-en-ingles#:~:text=Las%20adivinanzas%20en%20ingl%C3%A9s%20estimulan,fortalecer%20habilidades%20cognitivas%20y%20ling%C3%BC%C3%ADsticas.>

Medellin, A. (2008). *Acerca de nosotros: Mextesol*. Obtenido de Mextesol web site:

<https://www.mextesol.net/journal/public/files/43bd22b950f24233c414096b37465f51.pdf>

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Acerca de nosotros: Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de*

investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>

Ministerio de Educación. (25 de Noviembre de 2019). *Acerca de nosotros: Dirección*

Regional de Educación de Lima Metropolitana. Obtenido de Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana Web site:

<https://www.dreelm.gob.pe/dreelm/portal/ingles-para-todos/>

Ministerio de Educación. (25 de Noviembre de 2019). *Acerca de nosotros: Dirección*

Regional de Educación de Lima Metropolitana. Obtenido de Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana web site:

<https://www.dreelm.gob.pe/dreelm/portal/ingles-para-todos/>

Natalia, A. (Junio de 2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y Autores de*

Renovación Pedagógica. Obtenido de El juego como recurso educativo: Teorías y Autores de Renovación Pedagógica Web Site:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>

Nation, P. (2001). *El aprendizaje del vocabulario en otro idioma*. Cambridge University Press.

Oliveira, S. (2013). *Acerca de nosotros: Universidad Nebrija de lingüística aplicado a la*

enseñanza de las lenguas. Obtenido de Universidad Nebrija de lingüística aplicado a la enseñanza de las lenguas web site: [https://www.nebrija.com/revista-linguistica/el-](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/el-glosario-como-propuesta-didactica-en-el-aprendizaje-de-)

[glosario-como-propuesta-didactica-en-el-aprendizaje-de-](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/el-glosario-como-propuesta-didactica-en-el-aprendizaje-de-)

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3582/1/TIB_SantistebanTorresLuciaMedalith.pdf

Schmitt, N. (2010). *Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual*. Palgrave Macmillan.

Sinclair, J. M. (1991). *Corpus, Concordance, Collocation*. Oxford: Oxford University Press.

Timaná, V., & Jacome, D. (31 de Julio de 2023). *Acerca de nosotros: Universidad de Nariño*.

Obtenido de Universidad de Nariño web site: <http://sired.udenar.edu.co/id/eprint/9107>

Tovar, G. L. (1986). *El asentamiento y la segregación de los Blancos y Mestizos*. Bogotá: Cengage.

West, A., Swanson, J., & Lipscomb, L. (2010). *Acerca de nosotros: Granite State College*.

Obtenido de Granite State College web site:

<https://granite.pressbooks.pub/teachingdiverselearners/chapter/scaffolding-2/>

Wilkins, D. (1976). *Notional Syllabuses: A Taxonomy and Its Relevance to Foreign Language Curriculum Development*. Oxford: Oxford University Press.

Anexos

Anexo 01: Examen de conocimiento



UNPRG | UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO

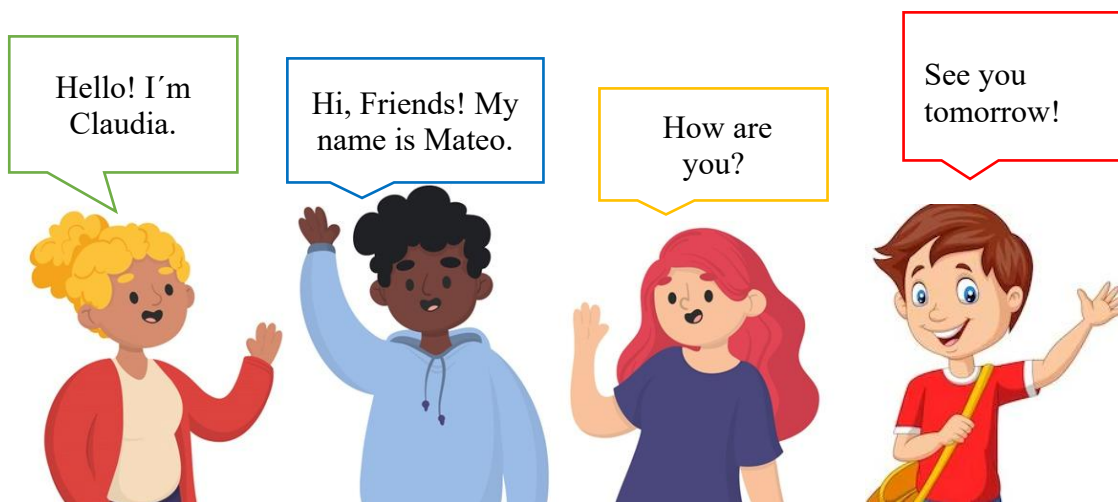


VOCABULARY TEST

El propósito de este examen es evaluar tu dominio del vocabulario en inglés para desarrollar una propuesta didáctica de enseñanza centrado en actividades divertidas que fomenten el aprendizaje del vocabulario en inglés. Te invitamos a leer cuidadosamente y responder las preguntas con sinceridad, basándote en tu verdadero conocimiento para obtener un diagnóstico preciso.

Full Name: _____ Grade/ Section: _____ Date: _____

- 1) Look at the pictures and read the expressions. Then fill in the blanks with the correct phrases (2.5 pts.). **(Use of function)**



Hello - I'm Claudia - Hey - My name is Mateo - See you tomorrow Hi
- How are you?

Two ways to greet people: Hi . _____ .

Two ways to say your name: _____ . _____ .

A way to ask someone if they are well: _____ .

A way to farewell: _____ .

2) Write a suitable word to make a phrase according the daily routines of people (2.5 pts.).

Use of collocations (use)

have - read - watch - do - play - wake
--

Example: Wake up

1. _____ breakfast.

2. _____ Tv.

3. _____ Tennis.

4. _____ books.

5. _____ homework.



3) Choose the correct option. (2 points) (meaning)

1. The father of your mother is your:

- a) Uncle
- b) Brother
- c) Grandfather

2. How do you say "ingeniero" in English?

- a) Engineer
- b) Scientist
- c) Architect

3. The person who teaches students at school is a:

- a) Doctor
- b) Teacher
- c) Lawyer

4. Who is responsible for flying an airplane?

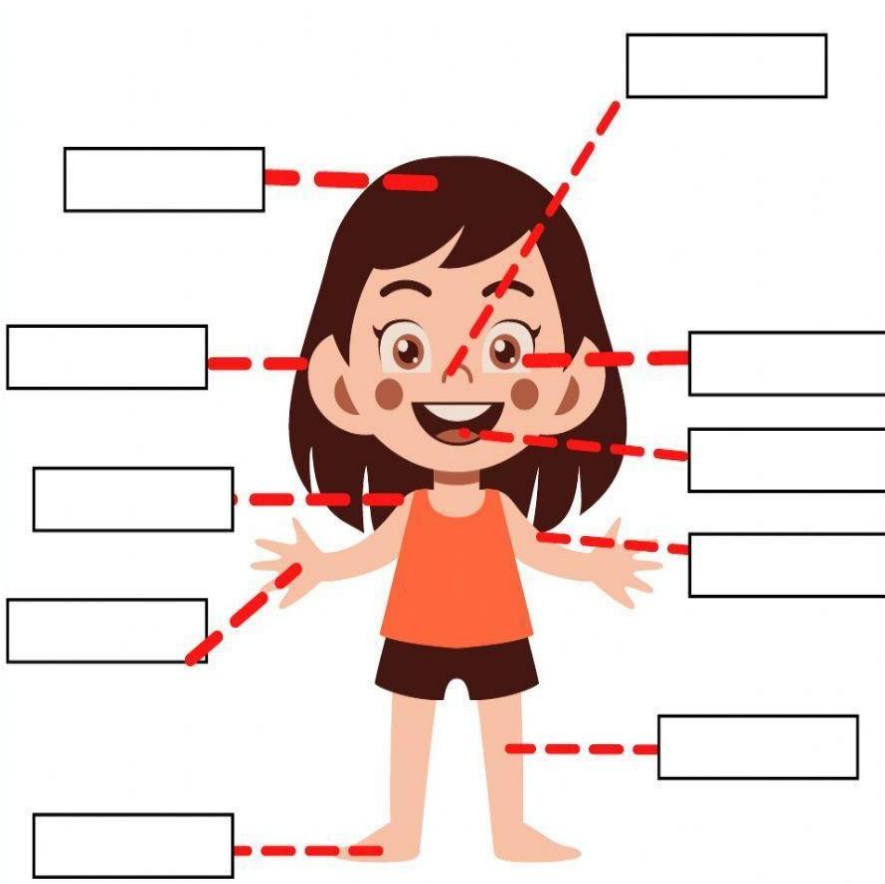
- a) Pharmacist
- b) Pilot
- c) Firefighter

4) Observe the words in the box and write in the correct category. (2.5 pts) (Categories-meaning)

**School - March - Fire Station - Grandpa - Lettuce - Pilot - January -
Bank - Cousin - Nurse - Cucumber**

Professions	Family members	Work place	Months	Vegetables
1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.

5) Write the body parts with the words (2.5 point) (meaning)



Foot	Hand
Mouth	Ear
Foot	Shoulder
Nose	Eye
Knee	Arm

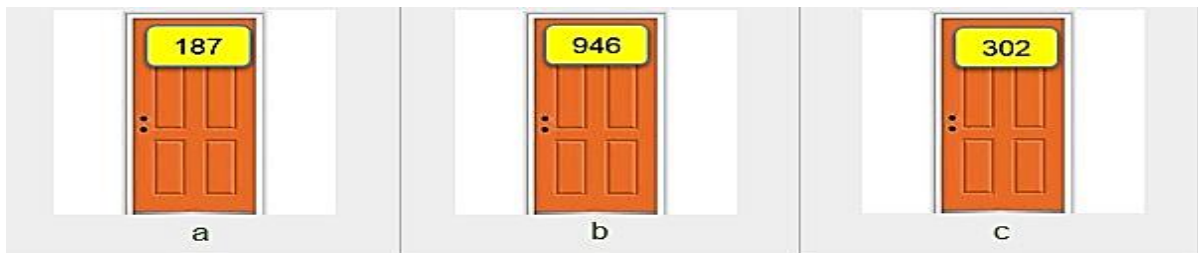
6) Listen the audios and circle the correct word (1.5 pts.) (speaking form)

Listen and choose the correct picture.

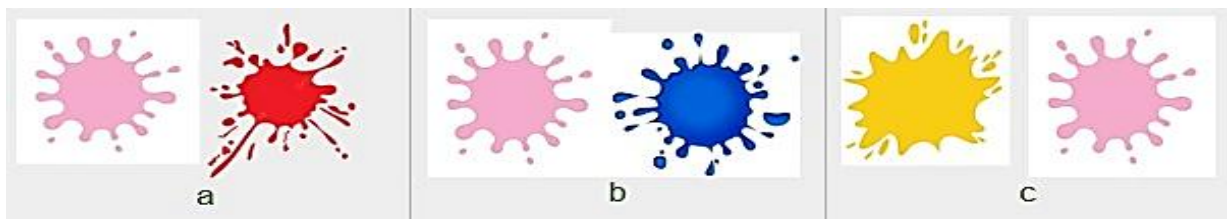
- Where is Paulo from?



- What is Rodrigo's address?



- What are Lucia's favorite colors?



7) Order the words in the correct form. (1 pts) (written form)



URLETT



OGD



OLISFHGD



RRPATO

8) Circle the option according the pictures (1 points) (meaning)

My father is an School / Engineer.



My mother works in a Restaurant/ Farmer

My cousin is a pilot/ police station



My brother works in a police station/ police officer



9) Identify the correct lexical function in each sentence (2.5 pts) (use)

Andrea can speak English. _____

Can you help me? _____

Would you like some coffe? _____

May I come in? _____

You should study for your exam, _____

Suggestion
Offer
requiring
Ability
Asking for help

10) Complete the crossword (2points) (written form)

DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	PUNTUACIÓN
FORMA	Comprende la forma hablada y escrita de las palabras.	6	1.5 pts
	Domina la estructura morfológica y la ortografía de la palabra.	7, 10	3 pts
SIGNIFICADO	Establece una conexión entre imágenes y palabras	5, 8	3.5 pts
	Identifica palabras con diferentes significados según el contexto.	3	2 pts
	Diferencia grupos de palabras dentro de un contexto	4	2.5 pts
USO	Utiliza las palabras adecuadas dentro de un contexto respetando las funciones gramaticales y las colocaciones.	1, 2	5 pnts
	Identifica las funciones de las estructuras lexicales	9	2.5 pts

NIVEL DE LOGRO	
0 - 10	Inicio
11- 13	Proceso
14- 17	Logrado
18- 20	Destacado

Anexo 2: Actividades de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. "Uniciencia"	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	1	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
HELLO MY FRIEND!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	- Escribe frases en inglés sobre los saludos y despedidas con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel.	-Actividad lúdica: Anagrama y alphabet south. -Ficha de trabajo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje 	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo y preguntas introductorias, la docente ingresa al aula y hace preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • Hello! How are you today? • How do you usually greet your friends? ✓ La docente comienza a explicar la actividad introductoria y lúdica que se trabajará: Anagrama. ✓ Se entrega una hoja con letras desordenadas de saludos y despedidas en inglés. ✓ Los estudiantes trabajan en parejas para descifrar las palabras. ✓ Una vez completado, algunos voluntarios escriben las palabras en la pizarra. ✓ Explicación breve sobre saludos y despedidas en inglés: ✓ Se presentan ejemplos en la pizarra. ✓ Se destaca la diferencia entre saludos formales e informales. ✓ Presentación del propósito de la sesión: ✓ “Aprenderemos a escribir saludos y despedidas en inglés mediante actividades interactivas”.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente hace la revisión del trabajo y corrección de la actividad lúdica. ✓ Se comparan las respuestas de los anagramas con la lista de saludos y despedidas en la pizarra. ✓ Se corrigen errores en conjunto y se refuerza la pronunciación. ✓ En modo de integración con los estudiantes, se les pide que identifiquen en qué contextos usarían cada saludo/despedita. ✓ Se escribe en la pizarra una lista de frases y los estudiantes indican si son formales o informales. ✓ La docente hace un refuerzo de escritura y pronunciación: ✓ Se entrega la ficha de trabajo con oraciones incompletas de saludos y despedidas y los estudiantes deben completar las frases en inglés que se han seleccionado en el anagrama. ✓ Se realiza una corrección en conjunto, con participación voluntaria.
CIERE 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wordsearch ✓ Se entrega una pequeña sopa de letras con saludos y despedidas para reforzar el aprendizaje. ✓ Preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • How did you learn it? • Why is it important to use greetings and farewells correctly? ✓ Cierre de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • See you next class! Have a nice day!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Ficha de trabajo:

Greetings and Farewell

Write an email to your friend or family member introducing yourself. Use Greetings and farewells phrases. (20 points)

Follow this example:

Hello! Good morning.

My name is Emily Johnson. I am 12 years old. I am from Peru. I study in 1st grade of secondary school. I like reading books and playing the guitar. I also like meeting new people.

It is nice to meet you.

Goodbye! See you soon.



To:

Subject:

Hello!

New Message ✎ 🗑️ Send

Wordsearch:

Alphabet soup

Find greetings and farewell phrases: (20 Pto)

G	O	O	D	B	Y	E	X	P	L	N	A	F	Q	Z	M	W
A	S	E	E	Y	O	U	S	O	O	N	T	K	J	H	V	R
E	T	Z	R	T	O	M	O	R	R	O	W	N	G	B	C	D
H	E	L	L	O	P	A	I	D	E	O	C	Z	W	X	V	B
G	O	O	D	E	V	E	N	I	N	G	W	Q	H	T	U	Y
H	O	W	A	R	E	Y	O	U	F	G	H	K	L	P	J	M
G	O	O	D	M	O	R	N	I	N	G	L	P	Z	C	A	S
N	I	C	E	T	O	M	E	E	T	Y	O	U	X	D	R	
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	F	G	H	J
Z	X	C	V	B	N	M	L	K	J	H	G	F	D	S	A	Q
M	N	B	V	C	X	Z	A	S	D	F	G	H	J	K	L	P
A	Q	W	S	E	D	R	F	T	G	Y	H	U	J	I	K	O
P	O	I	U	Y	T	R	E	W	Q	A	S	D	F	G	H	J
L	K	J	H	G	F	D	S	A	Q	W	E	R	T	Y	U	I
O	P	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Z	X	C	V	B	N

English

- Goodbye
- See you soon
- See you tomorrow
- Hello
- Good evening
- How are you?
- Good morning
- See you
- Nice to meet you
- Good afternoon

Spanish

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	2	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
ALL ABOUT ME!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral -Obtiene información de textos orales. -Infiere e interpreta información de textos orales -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	- Participa en situaciones Comunicativas alternando los roles de hablante y oyente. -Responde de manera adecuada a preguntas básicas sobre información personal. -Produce palabras de manera oral en inglés usando el vocabulario con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. -Emplea recursos lexicales simples en los enunciados.	Escala de Valoración

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente saluda a los estudiantes y formula preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • How are you today? • What day is today? • What's your favorite color? ✓ Se entrega la ficha de trabajo con donde los estudiantes colocan su información personal. ✓ Se realiza una breve actividad de presentación donde los estudiantes se agrupan en parejas y comparten respuestas a modo de diálogo.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para esta etapa, se hacen parejas en las que los estudiantes dialoguen sobre sus gustos y persona según lo aprendido. ✓ La docente guía la interacción de los estudiantes colocando en la pizarra enunciados como: <ul style="list-style-type: none"> • I like to dance. • I like to cook. • I don't like fish. ✓ Al finalizar, la docente pregunta a cada estudiante lo que le gusta a su pareja de equipo. ✓ Luego, presentan a su compañero con frases como: <ul style="list-style-type: none"> • This is Juan. He likes play soccer and He hates pizza.
CIERRE 20'	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza la actividad lúdica: Board Game Vocabulary Race • Se presenta el tablero con casillas numeradas y desafíos. • Los estudiantes se juntan en equipos, lanzan el dado y avanzan resolviendo preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • Use "I like" in a sentence. • Spell "strawberry". • Say two hobbies. • Gana el equipo que llegue primero a la meta. • Finalizado, se hace la reflexión final con preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • What was easy or difficult for you? • How can you use this in real life? ✓ Cierre de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • See you guys! See you later!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Modelo de una presentación personal



All about me

Here is where your presentation begins

Hello everyone! My name is Karla.
I spell my name: k - A - R - L - A
I am 12 years old. I am from Chiclayo.
My hobbies are playing soccer and listening to music. I like pizza and video games. I don't like broccoli.
My favorite color is green.
Thank you!

The slide features a photograph of a smiling girl with braided hair wearing a white shirt and pink overalls. To the left of the photo is a large yellow thought bubble containing the text. Above the photo is a blue heart with the word 'SUB' inside, and below it is a green and purple microphone. To the right of the photo is a red house icon with 'SUB' written on it. The background is a light beige color with a lined paper effect at the top left.

Ilustración de la actividad lúdica Board Game Vocabulary Race

VOCABULARY RACE All About ME!

Answer the questions with YOUR information.
The fastest student wins!

- 1 What is your name?

- 2 How old are you?
_____ 
- 3 When is your birthday?
_____ 
- 4 Where are you from?
_____ 
- 5 What languages do you speak?
_____ 
- 6 What languages do you speak?
_____ 
- 7 What is your favorite animal?
_____ 
- 8 Who is your best friend?
_____ 
- 9 What is your favorite color?
_____ 
- 10 What are your hobbies?
_____ 
- 11 What do you like to eat?
_____ 
- 12 What's your favorite sport?
_____ 
- 13 What's your favorite sport?
_____ 
- 14 What do you like to do on weekends?
_____ 






Escala de valoración:

N.º de orden	Nombres y apellidos de los estudiantes	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															
		Participa en situaciones Comunicativas alternando los roles de hablante y oyente.				Responde de manera adecuada a preguntas básicas sobre información personal.				Produce palabras de manera oral en inglés usando el vocabulario con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel.				Emplea recursos lexicales simples en los enunciados.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

Leyenda:

Puntaje	C-Inicio: 0-10	B-Proceso: 11-13	A-Satisfactorio: 14-16	AD-Logro destacado: 17-20
----------------	----------------	------------------	------------------------	---------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigüeñas Guevara	EDA:	3	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
WHAT'S YOUR FAVOURITE JOB?

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	-Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente	- Produce palabras escritas en inglés usando el vocabulario con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. - Emplea recursos ortográficos y lexicales simples de Jobs and occupation.	-Actividad lúdica: Crucigrama -Ficha de trabajo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ingresa al aula saludando a los estudiantes y realiza preguntas introductorias Hello, everyone! What do you want to be when you grow up? Can you name some professions in English? ✓ La docente comienza a explicar la actividad introductoria y lúdica que se trabajará: Crucigrama. ✓ Se entrega un crucigrama con pistas relacionadas con ocupaciones. ✓ Los estudiantes trabajan en parejas para completarlo. ✓ Se revisan algunas respuestas en conjunto. ✓ Se hace una explicación breve sobre ocupaciones y profesiones, donde se presentan ejemplos en la pizarra con imágenes y descripciones cortas. ✓ Se destaca la diferencia entre job y profession. ✓ Presentación del propósito de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • “Hoy ampliaremos nuestro vocabulario sobre ocupaciones y aprenderemos a describir lo que hace cada profesional”.
DESARROLLO 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se hace la revisión del crucigrama y refuerzo del vocabulario. ✓ La docente revisa las respuestas correctas y se aclaran dudas de los estudiantes. ✓ Se pide a los estudiantes que expliquen algunas ocupaciones con sus propias palabras. ✓ Se presenta una ficha de trabajo donde los estudiantes deben relacionar cada ocupación con su función correcta. ✓ Se corrigen en conjunto, con participación voluntaria.
CIERRE 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mini desafío oral: Cada estudiante menciona una ocupación y dice una frase sobre lo que hace (A teacher works at school). ✓ En el final, la docente hace preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • How did you learn it? • Can you describe a profession in English now? ✓ Cierre de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Good job today! See you next class!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Actividad lúdica: Crucigrama.

JOBS











A	P	T	A	X	I	D	R	I	V	E	R	M
R	O	E	Z	Y	W	W	C	H	E	F	Q	A
T	L	S	X	O	M	J	F	B	W	I	O	I
M	I	P	F	T	D	G	N	A	O	R	V	L
Q	C	I	Z	J	Z	K	U	R	R	E	K	C
B	E	L	N	A	G	Z	R	B	K	M	S	A
R	O	O	F	W	Q	D	S	E	E	A	E	R
S	F	T	E	A	C	H	E	R	R	N	X	R
P	F	V	Q	I	V	X	H	N	O	Y	L	I
I	I	T	M	T	S	D	O	C	T	O	R	E
H	C	H	K	E	D	J	R	U	A	I	N	R
L	E	U	C	R	S	M	X	W	V	D	S	X
T	R	I	E	H	Q	A	T	S	V	B	Y	T















- Doctor
- Nurse
- Worker
- Chef
- Teacher
- Taxi Driver
- Police officer
- Fireman
- Pilot
- Farmer



Ficha de trabajo:

READ AND WRITE

1. Complete the profession according to the images (10 pto)

<p>a.  I cook food in a restaurant. I'm a <u>Chef</u></p>	<p>b.  I fly an aeroplane. _____</p>
<p>c.  I put out fires. _____</p>	<p>d.  I teach at the school. _____</p>
<p>e.  I protect people. _____</p>	<p>f.  I treat sick people. _____</p>

2. Instructions: (8 pto.)

Read the descriptions and match them with the correct job or occupation.

Write sentences using the above vocabulary.

a. I'm chef because I like cook food in a restaurant

b. My father is a _____ and he _____ every day.

c. The _____ are very important because _____.

d. My brother is a _____ and he _____ every Monday.

e. I admire _____ because _____.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. "Uniciencia"	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	4	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
YUMMY TIME!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA DE ÁREA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. -Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	- Infiere e interpreta información del texto - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	-Analiza el texto para conocer el vocabulario de las comidas y bebidas -Emplea recursos ortográficos y lexicales simples.	-Actividad lúdica: Hangman -Ficha de trabajo

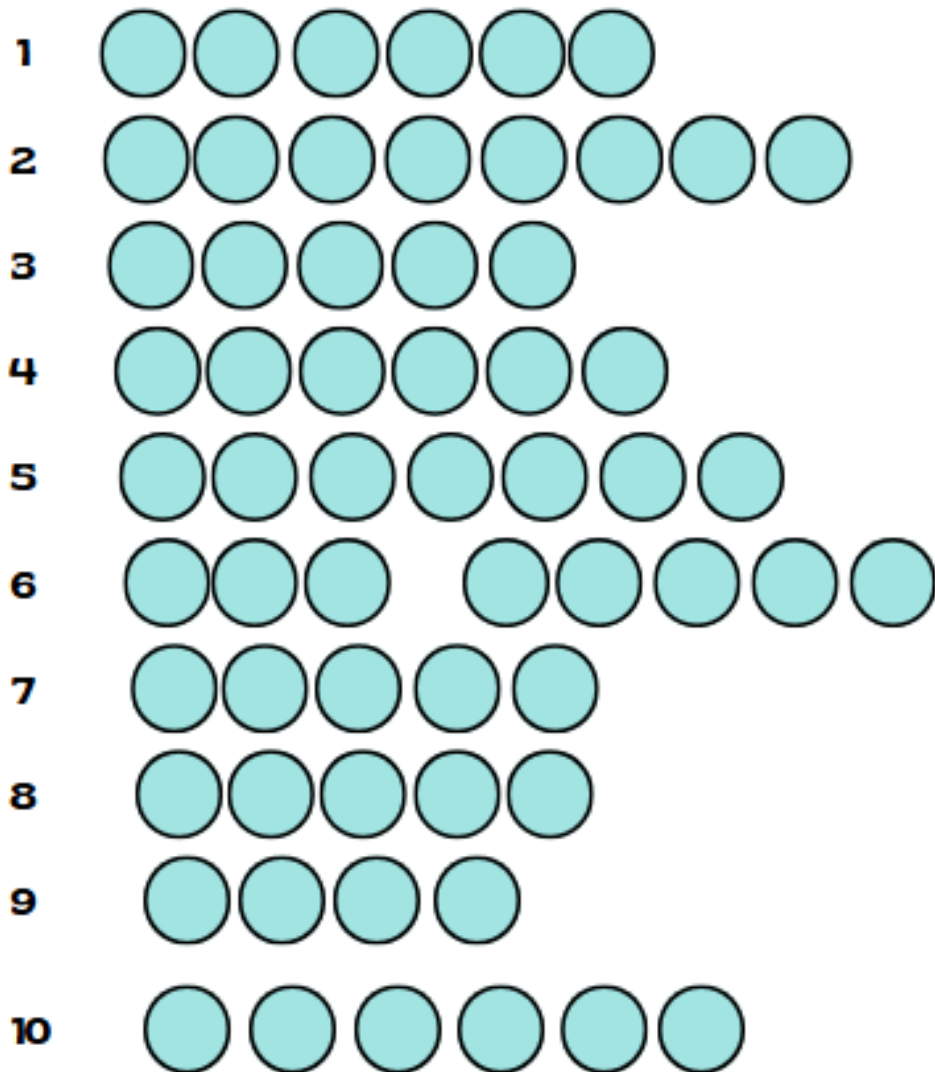
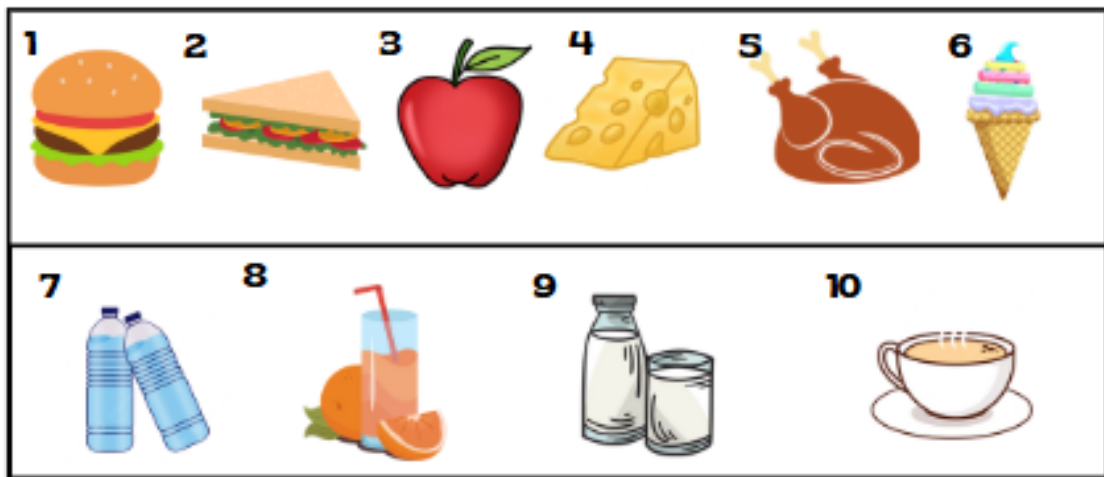
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ingresa al aula, saluda y realiza preguntas introductorias: <ul style="list-style-type: none"> • Hello everyone! How are you today? ✓ Se invita a los estudiantes a mencionar sus comidas favoritas: <ul style="list-style-type: none"> • What is your favorite food? ✓ Con eso, se da paso a la actividad lúdica a realizar en la sesión: Hangman (Ahorcado). ✓ Se entrega la ficha de trabajo. ✓ Aquí, los estudiantes interactúan con palabras relacionadas con comida y bebida. ✓ El juego se da en un modo de interacción, ya que los estudiantes completan la ficha a medida que participan en el juego.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Terminado de realizar la ficha, se da paso a la corrección y revisión del trabajo: ✓ Se revisan las respuestas en conjunto. ✓ Se refuerzan ortografía y significado de las palabras aprendidas. ✓ Se leen oraciones en voz alta usando el nuevo vocabulario. ✓ Se entrega una ficha donde los estudiantes relacionan las bebidas y comidas con su descripción.
CIERRE 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la retroalimentación, la docente da énfasis a la pronunciación correcta y escribe las palabras clave en la pizarra y los estudiantes deben formar oraciones con ellas. ✓ Para finalizar, la docente formula a los estudiantes preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • How did you learn it? • What purpose will what you learned be used for? ✓ Cierre de la sesión: See you in the next class, students. Take care!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Actividad lúdica: Hangman



Ficha de trabajo:

FOOD & DRINKS

1. Read the text and answer the questions. (10 pts)

Hello! My name is Emma. I love food and drinks. For breakfast, I eat **toast with butter and jam**. I drink **orange juice** or **hot chocolate**. Sometimes, I eat **cereal with milk**.

For lunch, I like **chicken** and **rice or spaghetti** with **tomato**. I drink **water** or **lemonade**. I love eating **vegetables**, especially **carrots and broccoli**.

In the afternoon, I eat a **sandwich or cookies**. I drink **tea or fruit juice**.

For dinner, I enjoy grilled **fish or pizza**. I drink **water or apple juice**. My favorite dessert is **ice cream**. I love **chocolate ice cream**!



1. What does Emma eat for breakfast? _____
2. What does she drink for lunch? _____
3. What is her favorite dessert? _____
4. What vegetables does she like? _____
5. What does she eat in the afternoon? _____

2. Practice. Complete the sentences. (10 pts)

I like to drink _____ in the morning.

My favorite fruit is _____.

On hot days, I like to eat _____.

My little brother loves to drink _____ before bedtime.

I had a delicious lunch _____.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	5	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
CLASSROOM TREASURES!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	-Obtiene información del texto escrito - Infiere e interpreta información del texto.	-Analiza el texto para conocer el vocabulario de los objetos en el aula. -Asocia correctamente las imágenes con los nombres escritos de los objetos escolares.	-Ficha de trabajo (Lectura)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 20'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente y los estudiantes se saludan y crean un ambiente agradable de aprendizaje. ✓ Se presenta la actividad <i>Let's Fish</i>, en la cual los estudiantes trabajan en grupos y pescan tarjetas con imágenes de objetos escolares y deben decir el nombre del objeto en inglés. ✓ La docente formula preguntas para explorar conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> • What do you use to write? • What do you use to erase? ✓ Se escribe el título de la sesión en la pizarra: <i>School objects</i>. ✓ Se presenta el propósito de la sesión en la pizarra: <i>Identify and name school objects in English</i>.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra imágenes de objetos escolares y pregunta a los estudiantes: <i>What is this?</i> ✓ Los estudiantes responden nombrando el objeto y asociándolo con su uso en clase. ✓ Se practican pronunciación y la correcta lectura de los nombres de los objetos. ✓ Se entregan tarjetas con imágenes y palabras para que los estudiantes las asocien correctamente. ✓ La docente entrega la ficha de trabajo (ver anexo) para que los estudiantes completen ejercicios de identificación y escritura de los objetos escolares. ✓ Los estudiantes socializan sus respuestas y la docente refuerza los conceptos clave.
CIERRE 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se formulan preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • How can you use this vocabulary in your daily life? ✓ Cierre de la sesión: <i>See you the next class, students. Take care!</i>

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra, caña de pescar
---	--

Ficha de trabajo:

SCHOOL OBJECTS

INSTRUCTIONS:

1. Read the text and answer the questions (12 pto).

Hello! My name is Tom. I love my school objects.
 This is my pencil. It is yellow and long. This is my eraser. It is small and pink. This is my book. It is big and has many pictures.
 Over there, I have those crayons. They are colorful. Those scissors are sharp. I use them to cut paper. That ruler is blue and helps me draw straight lines.
 In my backpack, I carry this lunch box. It is red and has my favorite sandwich inside. I also have that slate to practice writing.
 I love all my school supplies!



- What color is Tom's pencil? _____
 What does he use the scissors for? _____
 What is inside his lunch box? _____
 Where does Tom carry his slate? _____
 What is big and has many pictures? _____
 What color is Tom's ruler? _____

2. COMPLETE THE SENTENCES WITH THE CORRECT WORD (8 PTO)

- I use a pencil to write. (pencil / eraser)
 I read a _____ in class. (notebook / book)
 I use _____ to color. (crayons / glue)
 I cut paper with _____. (scissors / ruler)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	6	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
WELCOME TO MY HOME!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Se comunica oralmente en inglés como lengua Extranjera.	- Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	- Pronuncia de manera fluida y comprensible las frases asociadas. -Entona de manera clara el vocabulario aprendido. -Hace uso de movimientos corporales, gestos para expresar sus ideas -Utiliza la estructura gramatical del there is/ there are para describir objetos de su casa.	-Escala de valoración

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales
--	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente y los estudiantes se saludan y fomentan un ambiente agradable de aprendizaje. ✓ La docente motiva la clase mostrando imágenes de diferentes espacios del hogar y preguntando: <ul style="list-style-type: none"> • What do you see in this picture? • Do you know the names of these places in English? ✓ Luego, la docente escribe el título de la sesión en la pizarra: Parts of the house. ✓ Presenta el propósito de la sesión en la pizarra: Identify and describe parts of the house using "there is" and "there are".
DESARROLLO 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente introduce la estructura gramatical "there is" y "there are" con ejemplos en la pizarra. ✓ Se presentan imágenes de diferentes partes de la casa y se practican oraciones: <ul style="list-style-type: none"> • There is a kitchen in my house. • There are three bedrooms in my house. ✓ Con ello, se da inicio a la actividad lúdica: Let's Play Domino ✓ La clase se divide en dos o más equipos. ✓ Se les entrega fichas de dominó con imágenes de diferentes espacios del hogar y sus respectivos nombres en inglés. ✓ Los estudiantes deben emparejar correctamente cada imagen con su nombre en inglés y ensamblar las fichas de dominó. ✓ Al finalizar la actividad, la docente realiza la pronunciación de alguna frase de dominó y luego pregunta a cada estudiante una imagen y este, debe responder con la estructura gramatical de There is/ There are. ✓ Se hace la corrección de pronunciación.
CIERRE 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la retroalimentación, la docente formula preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • How can you use "there is" and "there are" in daily life? ✓ Cierre de la sesión: See you in the next class, students. Take care!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra, imágenes
---	--

Modelo de la actividad lúdica Let's Play Domino para fortalecer el vocabulario de House Parts - Speaking form



Escala de valoración

N.º de orden	Nombres y apellidos de los estudiantes	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															
		Pronuncia de manera fluida y comprensible las frases asociadas.				Hace uso de movimientos corporales, gestos para expresar sus ideas				Entona de manera clara el vocabulario aprendido.				Utiliza la estructura gramatical del there is/ there are para describir objetos de su casa.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

Leyenda:

Puntaje	C-Inicio: 0-10	B-Proceso: 11-13	A-Satisfactorio: 14-16	AD-Logro destacado: 17-20
----------------	----------------	------------------	------------------------	---------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	7	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
DAILY LIFE ADVENTURES

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera -Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Obtiene información del texto escrito - Infiere e interpreta información del texto	- Relaciona el significado de los verbos con las imágenes presentadas. - Asocia correctamente los verbos de acción con las actividades cotidianas en textos breves. -Analiza el texto para conocer la estructura de Present simple (action verbs)	Ficha de trabajo (Lectura)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
		Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de

Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
---	-------------------------	--

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente y los estudiantes se saludan y crean un ambiente agradable de aprendizaje. ✓ Se presenta imágenes sobre rutinas diarias (Daily routines). ✓ La docente formula preguntas para activar conocimientos previos: ✓ What do you do every day? • Can you name some daily activities in English? ✓ Se escribe el título de la sesión en la pizarra: Daily Life Adventures. ✓ Se presenta el propósito de la sesión en la pizarra: Use the present simple with action verbs to describe daily activities
DESARROLLO 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente introduce la estructura del Presente Simple con verbos de acción: ✓ Se explican reglas básicas (uso de he/she/it con -s en los verbos). ✓ Se dan ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> • I wake up at 7 a.m. • She eats breakfast at 8 a.m. ✓ Con la explicación, se pasa a la actividad lúdica: Four Corners Vocabulary ✓ Se colocan cuatro carteles en las esquinas del aula con categorías de palabras (Daily Activities, Food, Animals, Objects). ✓ La docente menciona o muestra una tarjeta con un verbo de acción o una actividad diaria. ✓ Los estudiantes corren a la esquina correspondiente según la categoría. ✓ En cada esquina, los estudiantes explican la palabra con mímica o un dibujo. ✓ Finalmente, forman una oración en Present Simple con la palabra asignada.
CIERRE 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la retroalimentación, la docente entrega una ficha de trabajo donde los estudiantes deben completar oraciones con el verbo correcto en Present Simple. ✓ Se realizan las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? • Why is Present Simple important in daily conversations? ✓ Cierre de la sesión: Great job today! See you next class!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Ficha de trabajo:

Present simple tense

1. Read the text and answer the questions: (8 pts)

Hello! My name is John. Every day, I wake up at 7:00 a.m. I brush my teeth and take a shower. I eat breakfast, and then I go to school by bus. At school, I attend classes and learn new things. I study math, English, and science, and I talk with my friends during breaks.

After school, I play soccer with my teammates. When I return home, I do my homework and help my parents with chores. In the evening, I eat dinner with my family and we talk about our day. Sometimes, I watch my favorite TV show before I go to bed at 10:00 p.m. I enjoy my routine because it helps me stay healthy and active.



Answer the following questions:

- What time does John wake up? _____
- How does John go to school? _____
- What subjects does John study at school? _____
- What does John do after school? _____

Mark the correct option:

- John wakes up at 7:00 a.m. every day.
- John brushes his teeth before he takes a shower.
- John plays soccer after school.
- John goes to bed at 10:00 p.m.

True False

T	F
T	F
T	F
T	F

2. Write a paragraph about your daily routine in the present simple tense: (12 pts)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. "Uniciencia"	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	8	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
MIRROR, MIRROR!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA DE ÁREA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua Extranjera	-Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	-Participa en situaciones comunicativas alternando los roles de hablante y oyente. - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual -Usa estratégicamente gestos, movimientos corporales, para expresar un mensaje. - Forma oraciones coherentes utilizando los adjetivos y sus opuestos.	Escala de valoración

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente y los estudiantes se saludan y generan un ambiente de confianza para la expresión oral. ✓ Se presentan imágenes con pares de opuestos (alto/bajo, feliz/triste, rápido/lento, etc.). ✓ La docente formula preguntas para activar conocimientos previos: <ul style="list-style-type: none"> • Can you describe this picture? • What is the opposite of "big"? • How would you describe yourself? ✓ Los estudiantes responden y se hace una interacción de preguntas y respuestas con los estudiantes. ✓ Se escribe el título de la sesión en la pizarra: <i>Mirror, Mirror!</i> ✓ Se presenta el propósito de la sesión en la pizarra: Use adjectives and opposites to describe people and things.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente introduce vocabulario de adjetivos y sus opuestos a través de imágenes y ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> • Big - Small, Happy - Sad, Fast - Slow, Strong - Weak, etc. ✓ Luego, los estudiantes forman frases usando los adjetivos: <ul style="list-style-type: none"> • The elephant is big, but the mouse is small. • She is happy today. ✓ Con esto, se da paso a la actividad que se realiza en parejas. ✓ Cada estudiante recibe una tarjeta con un adjetivo. ✓ Deben encontrar a su compañero con la tarjeta del adjetivo opuesto. ✓ Luego, describen a un compañero usando los adjetivos aprendidos: <ul style="list-style-type: none"> • Carlos is tall and friendly. • Maria is shy but she is kind.
CIERRE 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da paso a la actividad lúdica a desarrollar: Adivinanzas ✓ Se forman dos equipos y se les entrega un set de tarjetas con adjetivos y sus opuestos. ✓ El juego se divide en 3 Rondas, en la ronda 1 es adivinanza con pistas: <ul style="list-style-type: none"> • Un estudiante de cada equipo saca una tarjeta y debe dar pistas sin decir la palabra. • La palabra es "happy", el estudiante dice: "I feel this way when I get a present!" ✓ Su equipo debe adivinar en 10 segundos. ✓ Si no lo logran, el turno pasa al otro equipo. ✓ La Ronda 2 es mímica express: <ul style="list-style-type: none"> • Un estudiante de cada equipo actúa el adjetivo sin hablar y su equipo debe adivinar en 10 segundos. ✓ En la Ronda 3, se trata de adivinanzas con dibujos: un estudiante dibuja el adjetivo en la pizarra en 15 segundos, y su equipo debe adivinar. ✓ Preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What was the most difficult adjective to guess? • Which strategy helped you remember the words better? Acting, describing, or drawing?

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Can you use three new adjectives to describe a friend?✓ Cierre de la sesión:✓ Se felicita a los estudiantes por su participación y se despide. |
|--|--|

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Escala de valoración:

N.º de orden	Nombres y apellidos de los estudiantes	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															
		Participa en situaciones comunicativas alternando los roles de hablante y oyente.				Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual				Usa estratégicamente gestos, movimientos corporales, para expresar un mensaje.				Forma oraciones coherentes utilizando los adjetivos y sus opuestos.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

Leyenda:

Puntaje	C-Inicio: 0-10	B-Proceso: 11-13	A-Satisfactorio: 14-16	AD-Logro destacado: 17-20
----------------	----------------	------------------	------------------------	---------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	9	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
DRESS UP AND PLAY!

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito - Infiere e interpreta información del texto 	Analiza el texto para conocer el vocabulario de deporte y prendas de vestir.	Ficha de trabajo (Lectura)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los

Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad		estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
---	--	--

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 10'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente saluda a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> • Good morning, everyone! How are you today? ✓ Se fomenta la participación con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> • What's the weather like today? • What are you wearing today? • What is your favorite sport? ✓ Se hace una introducción con preguntas hacia los estudiantes sobre los deportes que ellos conocen y si pueden nombrar alguna en inglés. ✓ Se escribe en la pizarra el título de la sesión: "Dress Up and Play!" ✓ Se explica brevemente el objetivo de la clase y se les entrega la ficha de trabajo: ✓ Se les pide a los estudiantes que completen una lista de palabras relacionadas con ropa y deportes según sus conocimientos previos y relacionando con las imágenes que están en la ficha.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se proyectan imágenes de prendas de vestir y de deporte. ✓ La docente hace la exploración del vocabulario según las imágenes y se realizan repeticiones grupales en coro para mejorar la pronunciación. ✓ Texto: Hello I am Peter. I am 13 years old I study at ... Today I am wearin my football uniform. I am wearin a blue t-shirt ✓ Se realiza una lluvia de ideas en la pizarra: <ul style="list-style-type: none"> • What do you see? • What do you wear in summer? • What sport do you like? ✓ Se escoge de manera aleatoria o se ofrecen voluntarios para que puedan responder a las preguntas.
CIERRE 20'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da inicio a la actividad lúdica: "Vocabulary Bingo". ✓ Se forman 2 o más grupos y se les entrega dos cartones: uno con imágenes de ropa y deportes, y otro con palabras en inglés. ✓ Se colocan las palabras en una bolsa y un estudiante extrae una al azar. ✓ Los jugadores buscan la palabra en su cartón y la cubren si la tienen. ✓ El primer estudiante en completar su cartón grita "¡Bingo!" y gana. ✓ Para finalizar, se hacen las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • Which words were new for you? • Was it easier to recognize the word or the image? • Can you name three items of clothing and a sport you like? ✓ Cierre de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Good job today! See you next class!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra
---	--------------------------------------

Ficha de trabajo:

Clothes and sports

1. Read the text and answer the questions: (8 pts)



Hello! My name is Emily. I love clothes and sports. I change my clothes with each season.

In the summer, I wear a t-shirt, shorts, and sandals because it is hot. I also play soccer and go swimming.

In the autumn, I wear a light jacket, jeans, and sneakers because the weather is cool. I enjoy running in this season.

In the winter, I wear a warm coat, sweater, gloves, and boots because it is cold. I play basketball with my friends when the weather is chilly.

In the spring, I wear a dress or a skirt with a light sweater because the weather is pleasant.

I choose my clothes to be comfortable and appropriate for each season. I love sports because they make me feel active and happy every day.

Answer the following questions: (10 pts)

- What does Emily wear in the summer?

- Which sport does Emily play in the winter?

- What does Emily wear in the autumn?

- What can Emily do in the summer besides playing soccer?

- What type of clothes does Emily choose in the spring?

Mark the correct option:(10 pts)

Emily wears a warm coat in the winter.

In the summer, Emily wears a dress.

Emily plays basketball in the winter.

In the autumn, Emily wears sneakers.

Emily goes swimming in the winter.

True False

T	F
T	F
T	F
T	F
T	F

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. “Uniciencia”	GRADO:	1º grado de secundaria	SECCIÓN	B
UGEL	Chiclayo	ÁREA:	Inglés	BIMESTRE	I
DOCENTES RESPONSABLES	Lesly Chanta Campos Luci Sigueñas Guevara	EDA:	10	DURACIÓN	45 minutos
LUGAR	José Leonardo Ortiz	CICLO	VI	FECHA:	

TÍTULO DE LA SESIÓN
LET’S GO SHOPPING

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información de textos orales. - Infiere e interpreta información de textos orales. -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pronuncia correctamente las frases y preguntas presentadas en clase. - Participa en situaciones comunicativas de compra y venta alternando los roles de hablante y oyente. - Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual. -Utiliza las estructuras lexicales apropiadas para la situación comunicativa. 	-Escala de valoración (diálogo de compra y venta)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD DEMOSTRABLE
Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.

MOM.	PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO 5'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente saluda a los estudiantes con preguntas como: How do you feel today? ✓ La docente interactúa con los estudiantes realizando las preguntas que dan introducción a la clase: <ul style="list-style-type: none"> • What do you usually buy at the market? • Do you like shopping? • What's your favorite store? ✓ La docente escribe el título de la clase: Let's Go Shopping.
DESARROLLO 15'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente presenta en la pizarra frases útiles en compras, como: <ul style="list-style-type: none"> • "How much is this?" • "I would like to buy..." • "Is there a discount?" ✓ La docente junto a los estudiantes realiza la pronunciación conjunta de cada enunciado y pregunta. ✓ Se pide voluntarios para que puedan responder a las preguntas y se forman grupos en el que se les asigna un producto. ✓ Se presenta 03s diálogo como ejemplo ante la clase. (ver anexo) ✓ Deben seguir un diálogo que escuchan de compra y venta usando el vocabulario aprendido.
CIERRE 25'	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realiza la actividad lúdica: Market Day ✓ Los estudiantes organizan un mercado en inglés, donde unos serán vendedores y otros compradores. ✓ Deben usar frases para negociar los precios en inglés como: <ul style="list-style-type: none"> • How much is this? / I would like to buy... ✓ Los estudiantes se agrupan en 4 estudiantes (1 vendedor y 3 compradores). ✓ Los equipos diseñan sus tiendas, crean diálogos y gestionan transacciones. ✓ La docente entrega una cierta cantidad de dinero ficticio para que realicen las compras. ✓ Los estudiantes negocian los productos en un tiempo límite (mínimo 5 productos diferentes). ✓ La docente evalúa la actividad mediante una escala de valoración. ✓ Finalizado, la docente realiza las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • What did you learn today? / Is it difficult to negotiate in English? / How can this help you in real life? ✓ La sesión finaliza: See you the next class students, Take care!

RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	Marcadores, hojas, plumones, pizarra, figuras de comida
---	---

Modelo de diálogo de compra y venta:

ANEXO 1:

Buy and Sell dialogue

Modelo 1: Básico

Customer: Hello!

Salesperson: Hello! Can I help you?

Customer: Yes, I want a sweater.

Salesperson: Here you are.

Customer: How much is it?

Salesperson: It's \$10.

Customer: Great, thank you!

Salesperson: You're welcome!

Modelo 2: Interactivo (opciones)

Salesperson: ¡Good morning!

Customer: Good morning!

Salesperson: What do you want?

Customer: I want a sweater, please.

Salesperson: Small or medium?

Customer: Medium, please.

Salesperson: It's \$15.

Customer: Ok, thank you!

Modelo 3: Divertido (gustos)

Salesperson: ¡Hello!

Customer: Hi! I like your store.

Salesperson: Thank you! What do you want to buy?

Customer: I want a sweater.

Salesperson: Do you like blue or red?

Customer: I like blue.

Salesperson: Here you are!

Customer: ¡Thanks! Bye!

Salesperson: ¡Bye!



Escala de valoración:

N.º de orden	Nombres y apellidos de los estudiantes	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															
		Pronuncia correctamente las frases y preguntas presentadas en clase.				Participa en situaciones comunicativas de compra y venta alternando los roles de hablante y oyente.				Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales y contacto visual.				Utiliza las estructuras lexicales apropiadas para la situación comunicativa.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

Legenda:

Puntaje	C-Inicio: 0-10	B-Proceso: 11-13	A-Satisfactorio: 14-16	AD-Logro destacado: 17-20
----------------	----------------	------------------	------------------------	---------------------------