



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJEROS**

TESIS

**Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los
estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa
del distrito La Arena 2024**

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

Autores:

Bach. Gutierrez Campos, Katherine Lisbeth

Bach. Jimenez Lopez, Lorenzo Steven

Asesoras:

Dra. Fenco Periche, Beldad

Dra. Dejo Aguinaga, Susan Fabiola

Lambayeque - Perú

2026



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD DE**

TESIS

**Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los
estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa del
distrito La Arena 2024.**

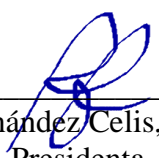
Para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de
Idiomas Extranjeros

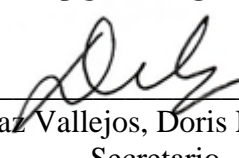
Autores:


Bach. Gutierrez Campos Katherine Lisbeth


Bach. Jimenez Lopez Lorenzo Steven


APROBADO POR EL SIGUIENTE JURADO


Dra. Fernández Celis, María del Pilar.
Presidenta


Dra. Díaz Vallejos, Doris Nancy.
Secretario


Dra. Puicón Cruzalegui, Gloria Betzabet.
Vocal


Dra. Fenco Periche, Beldad.
Asesora


Dra. Dejo Aguinaga, Susan Fabiola
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° 134-2026

Siendo las 9:30 horas, del día jueves 05 de febrero 2026 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de sustentaciones, por mandato de la Resolución N° 0310-2026-D-FACHSE de fecha 03 de Febrero del 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0713-2025-D-FACHSE de fecha 19 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
Vocal	: Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
Asesor(a) Metodológico	: Dra. BELDAD FENCO PERICHE
Asesor(a) Científico	: Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA COMPRENSIÓN ORAL EN EL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO LA ARENA 2024. Presentada por GUTIERREZ CAMPOS KATHERINE LISBETH Y JIMENEZ LOPEZ LORENZO STEVEN para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**. Siendo las 10:30 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. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
 PRESIDENTE(A)

Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
 SECRETARIO(A)

Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
 VOCAL

OBSERVACIONES: _____

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 20º, 33º, 46º, 54º o 66º 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 DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Beldad Fenco Periche y Susan Fabiola Dejo Aguinaga usuarios revisores de la **Tesis Titulada: "Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa del distrito La Arena 2024."**

Cuyo autor (es) son: **Lorenzo Steven Jimenez Lopez**; con DNI N° 75363645 y **Katherine Lisbeth Gutierrez Campos**; con DNI N° 75662397; declaramos que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 20%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte 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, 08 de setiembre del 2025.



Asesora

Beldad Fenco Periche

DNI: 17633114



Asesora

Susan Fabiola Dejo Aguinaga

DNI: 03700476

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN


Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa del distrito La Arena 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	16%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


FUENTES PRIMARIAS


1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
5	Cusi Cayo, Wilbert. "Las canciones y la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes de 1° de secundaria de la Institución Educativa Señor de Ccoyllor Ritti - 2021.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	1%
6	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%


Dra. Beldad Fenco Periche.
Asesora


Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
Asesora

7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
9	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Palomino Curi, Albertina. "Nivel de expresión oral del inglés en estudiantes del segundo grado del CEPED "Inmaculada Concepción" de Pallcacancha de Vischongo Vilcas Huamán.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %


Dra. Belinda Fenco Periche.
Asesora


Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
Asesora

17	www.repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
19	www.risti.xyz Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unj.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Moreto Córdova, Luz María Arias Muñoz, Mónica Patricia. "Estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años de la I. E. N° 316, Capitán Quiñones, provincia de Morropón-	<1 %


Dra. Beldad Fenco Periclie.
Asesora


Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
Asesora

2021", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)

Publicación

27 ebuah.uah.es <1 %
Fuente de Internet

28 Submitted to Area eped <1 %
Trabajo del estudiante

29 Ferro Tinta, Gisela Jakeline. "Las canciones y la
comunicación oral en inglés en los
estudiantes del 5to de secundaria de la
Institución Educativa INA 67, Santa Ana, La
Convención - Cusco, 2021.", Universidad
Nacional del Altiplano de Puno (Peru)
Publicación

30 Magdalena Lucía López Castillo. "Using
educational games to develop oral
comprehension of the English language",
Revista Simón Rodríguez, 2025
Publicación

31 Muñoz Hilares, Juan Carlos. "Dramatización
como estrategia de aprendizaje y
pronunciación del idioma inglés en
estudiantes del centro de idiomas de la
Universidad Nacional del Centro del Perú
sede de la provincia de Satipo – 2019",
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote
(Peru)


Dra. Beldu Fenco Periche.
Asesora


Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
Asesora

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



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: Gutierrez Campos, Katherine Lisbeth Jimenez López, Lorenzo ...
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés e...
 Nombre del archivo: ESQUEMA_TESIS_Katherine_Lorenzo_01-08.docx
 Tamaño del archivo: 1M
 Total páginas: 61
 Total de palabras: 12,086
 Total de caracteres: 70,572
 Fecha de entrega: 03-ago-2025 05:16p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2724698495

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
 EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los
 estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa
 del distrito La Arena 2024

Presentada para obtener el Grado de Título Profesional de Licenciado en:
 Educación, especialidad de Idiomas Extranjeros.

Investigadores: Bach. Gutierrez Campos, Katherine Lisbeth
 Bach. Jimenez Lopez, Lorenzo Steves

Asesoras: Dra. Fencio Periche, Beldad
 Dra. Dejo Aguinaga, Susan Fabiola
 Lambayeque - Perú
 2025


 Dra. Beldad Fencio Periche.
 Asesora


 Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
 Asesora

DEDICATORIA

A Dios, por ser fuente de fe, sabiduría, guía en cada paso seguido y brindarme el don de la vida. Por su infinito amor en este camino para alcanzar mis metas. A mis padres, María y Segundo por su motivación y constancia diaria para el cumplimiento de este logro anhelado en mi vida personal y profesional; sin su guía no habría podido cumplirlo.

Katherine Lisbeth Gutierrez Campos.

A Dios, por ser mi luz que ilumina el camino del bien, y gracias por otorgarme sabiduría, paciencia y salud para culminar esta etapa tan importante de mi vida. A mis padres, Gloria y Santiago, por su amor incondicional y apoyo siempre. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y por estar presente en cada paso recorrido. Esta meta también es de ustedes.

Lorenzo Steven Jimenez Lopez.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a la Dra. Belda Fenco Periche y la Dra. Susan Fabiola Dejo Aguinaga por su orientación y paciencia en todo el proceso del estudio. Gracias a su experiencia y compromiso constante logré culminar este trabajo.

Katherine Lisbeth Gutierrez Campos.

Expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que, directa o indirectamente, contribuyeron al desarrollo de la presente investigación. Su respaldo, disposición y apoyo fueron fundamentales para la culminación de este trabajo académico. A cada uno de ustedes, mi reconocimiento y gratitud por haber formado parte de este proceso.

Lorenzo Steven Jimenez Lopez.

INDICE

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	iii
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN.....	iv
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD.....	viii
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO.....	x
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
1. Capítulo I: Diseño Teórico.....	14
1.1. Antecedentes de la investigación.....	14
1.1.1. A nivel internacional.....	14
1.1.2. A nivel nacional.....	15
1.2. Bases Teóricas.....	17
1.2.1. Teoría de la variable estrategias lúdicas (EL).....	17
1.2.2. Teoría de la variable comprensión oral (CO).....	18
1.3. Definición y operacionalización de variables.....	19
1.3.1. Definiciones conceptuales.....	19
1.3.2. Importancia de las estrategias lúdicas.....	20
1.3.3. Actividades lúdicas.....	21
1.3.4. Rol de las estrategias lúdicas.....	21

1.3.5.	Dimensiones de las estrategias lúdicas	22
1.3.6.	Definición de la Comprensión oral (CO).....	23
1.3.7.	Enfoque comunicativo	25
1.3.8.	Características del enfoque comunicativo	26
1.3.9.	Dimensiones de la comprensión oral	26
1.3.10.	Definiciones operativas.....	27
2.	Capítulo II: Diseño Metodológico	31
2.1.	Tipo de investigación.	31
2.2.	Diseño de contrastación de hipótesis o procedimiento a seguir en la investigación. (De acuerdo al nivel de investigación o a la naturaleza del proyecto).....	31
2.3.	Población, muestra y muestreo.....	32
2.3.1.	Población.....	32
2.3.2.	Muestra.	32
2.3.3.	Muestreo.	33
2.4.	Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	34
2.4.1.	Técnicas.	34
2.4.2.	Instrumentos.....	34
2.4.3.	Materiales de recolección de datos.	35
2.5.	Aspectos éticos de la investigación.....	35
3.	Capítulo III: Resultados	37
3.1.	Resultados	37
4.	Capítulo IV: Discusión de los Resultados.	41

4.1. Discusión.....	41
5. Conclusiones.....	47
6. Recomendaciones	49
7. Referencias.....	50
8. Anexo 1 - Instrumento de evaluación.....	59
9. Anexo 2 – Procesamiento de la Información.....	65
.....	65
10. Anexo 3 - Evidencias.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio.....	32
Tabla 2 Distribución de muestra	33
Tabla 3 Variable estrategias lúdicas	34
Tabla 4 Variable comprensión lectora	35
Tabla 5 Materiales de recolección de datos	35
Tabla 6 Relación entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés.	37
Tabla 7 Resultados descriptivos de frecuencia de uso de las estrategias lúdicas.	38
Tabla 8 Resultados descriptivos del desarrollo de la comprensión oral en el idioma inglés..	38
Tabla 9 Correlación entre frecuencia de uso de las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral literal	39
Tabla 10 Correlación entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral inferencial	40

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema del diseño correlacional31

RESUMEN

El presente informe tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Ricardo Palma La Arena 2024. Esta investigación surge ante la problemática identificada por un bajo nivel en el desarrollo de la comprensión oral del inglés, junto con una limitada aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes. Se empleó un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y una muestra conformada por 33 estudiantes. Como técnica principal se utilizó la encuesta, y como instrumentos fue una ficha de observación y test de comprensión oral. Como resultado principal, se logró determinar que existe una relación significativa entre ambas variables de estudio. Se evidenció que las estrategias lúdicas se aplican a veces, y que la gran mayoría de alumnos se ubican, en un nivel de inicio en la comprensión oral, tanto en la obtención de información como en la capacidad de inferir e interpretar textos orales. En este sentido, se recomienda fortalecer e incrementar las estrategias lúdicas en el área de inglés, promoviendo el involucramiento y motivación de los estudiantes a través del desarrollo de actividades integrales que insertan el juego, el movimiento, la música y el uso del lenguaje funcional, con el fin de mejorar la comprensión oral en todas sus dimensiones.

Palabras clave: Comprensión oral, Estrategias lúdicas, Inglés

ABSTRACT

This research report aimed to determine the relationship between game-based learning strategies and oral comprehension in English among second-grade high school students at *Ricardo Palma School in La Arena* during 2024. The study was motivated by the low level of oral comprehension observed in students and the limited use of game-based learning strategies by teachers during English lessons. A quantitative approach was adopted, with a non-experimental design and a sample of 33 students. The main data collection technique was the survey, supported by an observation sheet and a listening comprehension test as instruments. The results revealed a significant relationship between the two study variables. It was found that game-based learning strategies are applied only occasionally, and that most students remain at the initial level in oral comprehension, particularly in retrieving information, as well as in inferring and interpreting spoken texts. Considering these findings, it is recommended to enhance and expand the use of game-based learning strategies in English classes, encouraging student engagement and motivation through integrated activities that include games, movement, music, and functional language use, with the goal of improving oral comprehension in all its aspects.

Key words: Listening comprehension, Playful strategies, English

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, ante un mundo globalizado, el inglés es un idioma universal para todos, considerado una habilidad comunicativa y social en las escuelas, lo que potencia la gran importancia de aprender a través de la expresión y la comprensión oral (Pezo, 2018). Para que este idioma se desarrolle de manera satisfactoria, es imprescindible aplicar una serie de estrategias didácticas con el fin de que el alumnado no se sienta desmotivado, considerado por algunos como aburrido o tedioso, por el simple hecho de memorizar dejando de lado sus conocimientos (Cardenas, 2018).

Desde un contexto mundial, se realizaron estudios en Europa donde el 63% de alumnos no llegan a comprender el idioma inglés al culminar estudios secundarios y más del 50% presentan dificultad para leer y escribir relacionado a la competencia lingüística (Pearson, 2023). Por otro lado, en Ecuador se identificó que el 75% de estudiantes presentaron poco interés en aprender el curso de inglés, lo mismo se refleja en los profesores que no aplican estrategias lúdicas y conlleva a una serie de problemas; como la falta de motivación en los adolescentes, timidez al expresarse y en algunos casos no entienden el idioma (Chimarro, 2023).

De tal manera, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2003) declaró que es importante dominar al menos dos idiomas durante la educación básica, partiendo de la lengua materna y avanzando hacia la etapa del nivel superior conforme a las exigencias competitivas que se presentan en la actualidad. Por lo tanto, cada país debe implementar estrategias educativas que garanticen una formación académica adecuada en estos idiomas (p.42).

Por otro lado, el Diseño Curricular Nacional (DCN, 2016) indica que el acto de enseñar el idioma de inglés en el Perú se guía bajo un enfoque comunicativo, así, se lee: “este enfoque

señala la importancia de comunicarse y no de centrarse en reglas gramaticales ni el vocabulario aislado” (p, 202) orientando a desarrollar una expresión oral coherente y participativa en el escenario educativo.

Por esta razón, el Perú recibe críticas desde un escenario interior, referentes a los alumnos que egresaron de Instituciones Educativas Públicas, al encontrar que gran mayoría de la población estudiantil tiene un nivel muy bajo o nulo del conocimiento de inglés y al ser evaluados por la Universidad son categorizados en un nivel inicial del idioma (García et al., 2019). Sin embargo, el autor Moreno (2020) en su artículo de educación mencionó que, la gran mayoría de habitantes peruanos, es decir el 82% usan como lengua principal el castellano determinando ser su primer idioma y el principal para comunicarse con los demás como identidad cultural.

No obstante, en la región Piura la Universidad Privada de Piura [UDEP], afirmó en una investigación que los profesionales de la educación de la especialidad de inglés no usan suficientes estrategias variadas para enseñar vocabulario, desde un enfoque comunicativo y real bajo el contexto en que se encuentran sus estudiantes. Por la falta de enseñanza, los alumnos no logran desarrollar satisfactoriamente otras habilidades del idioma y no alcanzan un aprendizaje significativo que exige el Currículo Nacional de la Educación Básica (Calle, 2022).

El estudio fue desarrollado en una Institución Educativa del sector público de Jornada Escolar Completa “Ricardo Palma” ubicado en el distrito de La Arena y provincia de Piura, se ha podido observar que, los estudiantes presentan un nivel bajo en el desarrollo de comprensión oral en el idioma inglés, tienen dificultad para identificar información relevante, para seguir instrucciones y reconocer palabras y expresiones sencillas de uso cotidiano, que repercute de manera negativa al momento de inferir información durante el desarrollo de las sesiones en aula; a esto se le agrega, la poca motivación y escaso conocimiento en el uso adecuado del vocabulario. Además, los docentes han optado por utilizar estrategias lúdicas para motivar a

sus estudiantes e involucrarlos de una forma dinámica en el desarrollo de la comprensión oral y no tener la idea que el curso es aburrido o teórico; sino más bien didáctico e interesante en su saber diario. Es evidente que, existe poca actualización y capacitación de docentes del área de inglés que no les permite cumplir con la buena práctica didáctica y además existe una carencia de recursos, tales como proyectores, parlantes, laptops, óptima señal de internet y uso inadecuado del salón de multimedios debido a la escasez de la infraestructura. En este mismo sentido, no existen programas o talleres de aplicación en estrategias lúdicas, por ende, los estudiantes se sienten desmotivados en clase.

Dada la problemática expuesta, se formuló el problema de investigación: ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa del distrito La Arena 2024?, así como la hipótesis. Según Espinoza (2018), define que la hipótesis nula se encuentra en aquellos estudios cuantitativos, expresados mediante la negación y relación de las variables demostrando las hipótesis de su estudio. Por lo general, este procedimiento se aplica para rechazar las hipótesis en aquellos cuestionarios que miden la estadística descriptiva y el análisis correlacional. De la misma manera, se formuló el objetivo general: determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Ricardo Palma La Arena 2024. Cuyos objetivos específicos fueron: a) Señalar la frecuencia de uso de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en el área de inglés en la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena. b) Establecer el nivel de la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena. c) Indicar la relación que existe entre la frecuencia de uso entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral literal en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena. d) Señalar la relación entre las estrategias lúdicas y la

dimensión comprensión oral inferencial en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena.

Por consiguiente, se ha dividido la investigación en los siguientes capítulos: El Capítulo I presenta el marco teórico que sustenta la investigación, proporcionando las bases conceptuales necesarias para su comprensión. En el Capítulo II se expone el diseño metodológico, detallando el enfoque, tipo de estudio, técnicas de recolección de datos y procedimientos aplicados. El Capítulo III muestra los resultados obtenidos a partir del trabajo de campo, mientras que el Capítulo IV se dedica a la discusión de dichos resultados, contrastándolos con el marco teórico y estudios previos. A continuación, el Capítulo V recoge las conclusiones derivadas del análisis, y el Capítulo VI presenta recomendaciones orientadas a la mejora de futuras investigaciones o prácticas educativas. Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos que complementan el contenido del estudio.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

En este capítulo se examinaron los principales antecedentes a nivel internacional y nacional en función de las variables.

1.1.1. A nivel internacional

Paredes et al. (2024), elaboraron un estudio en Ecuador que implementó y evaluó el impacto de las actividades lúdicas en la habilidad de hablar de estudiantes. Por lo que utilizó, una metodología cuantitativa y descriptiva que participaron 304 estudiantes y se les aplicó una encuesta y un test. Presentó como hallazgos más relevantes llegando a demostrar que, el 85,4% de educandos tienen dificultades para hablar en el idioma inglés y que urge aplicar una serie de actividades lúdicas en la escuela. Se concluye, que las actividades lúdicas son efectivas cuando se practica un contexto lingüístico que permite la participación de cada uno de ellos.

Cevallos y Palma (2022), realizaron un artículo en Ecuador el cual comprende el uso de diversos métodos dinámicos para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de Educación Básica. Respecto al método aplicó un estudio cualitativo, documental y de enfoque aplicado. Los principales resultados, evidenciaron que las actividades lúdicas es una gran estrategia poderosa que evidencia el aprendizaje del inglés que permite adquirir conocimientos significativos mediante el desarrollo de habilidades comunicativas.

Mora (2022), efectuó una tesis de maestría en Ecuador que tuvo por finalidad determinar las estrategias lúdicas que mejoren la comprensión oral. Por lo que, utilizó un diseño metodológico de enfoque mixto, básico y descriptivo, además tuvo una población de 20 estudiantes a quienes se les aplicó una ficha de observación. Los resultados indican que, el 55% de los alumnos comprenden dos o más órdenes con exactitud y un 45% algunas veces. Se concluye, que en el campo educativo no aplican estrategias lúdicas lo que genera una

desmotivación al estudiante para comprender lo que expresa oralmente en inglés que repercute en el aprendizaje de los estudiantes.

Charco y Correa (2022), ejecutaron un estudio en Colombia, cuyo objetivo fue mejorar la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes mediante el aprendizaje basado en la lúdica, a través de un blog educativo. La metodología empleada fue un enfoque mixto con una población de 38 estudiantes entre los 14 años y se les aplicó un test en inglés. Los resultados demostraron que, el 65% de los estudiantes presentaron un nivel bajo en las competencias de comprensión auditiva en inglés. En conclusión, existe escasez en reconocer las palabras del vocabulario básico del idioma inglés e identificarlas.

Larrea (2021) llevó a cabo un estudio en la ciudad de Riobamba, Ecuador, que analizó la relevancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral en niños estudiantes. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque mixto, de tipo descriptivo, bibliográfico y transversal, con un diseño no experimental. Para la recolección de datos se empleó una ficha de observación. Los resultados, evidenciaron que el uso de actividades lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral de los niños, ya que aproximadamente el 90% de ellos mostró una evolución significativa, pasando de manifestaciones orales esporádicas o frecuentes a una expresión más constante y fluida. En conclusión, los docentes comprenden claramente el valor pedagógico del juego, y pese a las limitaciones de recursos, incorporan diversas dinámicas lúdicas en sus clases para estimular el lenguaje oral de sus estudiantes.

1.1.2. A nivel nacional

Velásquez (2023), elaboró una tesis en Lima, sobre la influencia del cine en la comprensión auditiva del idioma inglés en los estudiantes de una Institución Educativa Emblemática. Respecto a la metodología que aplicó fue experimental y cuantitativa, la muestra estuvo conformado por 20 estudiantes, como instrumento se aplicó la prueba de entrada y

salida. Dado que se llegó a concluir, que al usar películas en el desarrollo de las sesiones de clases alcanzó logros satisfactorios.

Miranda (2021) Esta investigación se realizó en Piura, que determinó si el programa didáctico mejora la comprensión oral en el nivel elemental del inglés en estudiantes para mejorar la competencia oral. El estudio fue cuantitativo y de cuasi experimental. Desarrolló un cuestionario que fue aplicado a una muestra de 23 alumnos. Los hallazgos más relevantes indicaron que en el pre test el 90.48% presentó un nivel medio y luego de aplicar el post test logro un nivel alto en un 65.22%. Se concluye que existe una relación significativa en ambas variables, llegando aceptar la hipótesis principal.

Ruiz (2020), desarrolló una tesis en Chiclayo, que determinó el nivel de relación que existe entre los audiovisuales y la comprensión oral del inglés en estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Señor de Sipán. El método que aplico fue cuantitativo y correlacional. Además, la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes y los instrumentos utilizados fueron un cuestionario y un examen. Finalmente, se concluyó que, en el uso de los audiovisuales, los estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Señor de Sipán, se ubican en la categoría A, a veces con un 40%, considerando que deben mejorar.

Andía (2020), ejecutó una tesis en Ayacucho, la cual tuvo como objetivo principal comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes. Presentó una población de 247 estudiantes y una muestra de 46 estudiantes del primer grado. Para el recojo de datos utilizó la técnica de observación e instrumento la escala de estimación. La metodología que utilizó fue aplicada, experimental e hipotética deductiva. Concluye, que las estrategias lúdicas sí influyen de manera significativa en la expresión oral desde adecuar, organizar y desarrollar ideas coherentes en ingles que alcanzó un 65% en un nivel regular y luego de la estrategia alcanzó un 87% en un nivel muy bueno en la expresión oral en inglés en estudiantes del nivel secundario.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Teoría de la variable estrategias lúdicas (EL)

Dentro de este tipo de teorías encontramos una relación con el juego. Según Gross (1989), el juego es biológico e instintivo y prepara al niño en su vida adulta a través del juego en diversas formas de su vida, aplicando una serie de competencias y destrezas que accede desde niño al desarrollarse con independencia. Se considera al juego como un ejercicio de organización y aprendizaje donde aplica una serie de ejercicios que es practicado en su niñez y de esa manera será reflejado en su vida futura cuando se encuentre adulto, dado que es una especie de pre ejercicios al utilizar funciones mentales e instinto (Ajuriaguerra, 1997).

Por su parte en la Teoría Constructivista del juego por Lev Semyónovich Vigotsky (1924) señala que el juego es un aspecto social acompañado de ciertas actividades colaborativas con otros niños de su edad que adquieren roles entre ellos, en algunos casos utiliza la imaginación al jugar desempeñando cualquier papel representativo en los diversos tipos de juegos lúdicos que establece en su desarrollo como una actividad social. Según Delgado (2011), esta teoría sostiene que el juego es una herramienta primordial en el desarrollo social y cognitivo del ser humano, que contribuye a la construcción del conocimiento, estimula el lenguaje y perfecciona la comunicación. Además, Piaget (1969) señala que el juego es esencial en el desarrollo cognitivo del niño, ya que es un medio mediante el cual explora, experimenta y asimila información sobre su entorno. También tienen la oportunidad de aplicar y probar sus conocimientos, enfrentándose a desafíos y resolviendo problemas de forma activa y creativa.

Blanchard y Cheska (1986) sostienen que la teoría del juego social es un elemento primordial en la educación y potencia la identidad social de los participantes del juego. Estos contribuyen a que el juego fomente la cohesión y la solidez del equipo de trabajo, que comprenda el mundo social orientado a la comunicación, potenciando las ideas para el desarrollo personal, inteligente y emocional del ser humano. A través del juego, los niños se

divierten y los adolescentes aprenden reglas y pautas que los ayudan a socializar e interactuar con los demás, lo que crea un buen ambiente y una buena comunicación entre todos.

Huizinga (1990) rescata en su teoría que el juego es una actividad social y que, en el ámbito educativo, las estrategias lúdicas logran la comunicación de manera significativa en los estudiantes al socializar y generar aprendizajes compartidos con los demás. Al aplicarse desde la enseñanza del idioma inglés, estas contribuyen a mejorar el lenguaje oral en situaciones comunicativas, desarrollando la comprensión oral al interpretar y responder mensajes en un ambiente escolar lúdico. Por lo tanto, el juego se convierte en una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la comprensión oral en estudiantes.

1.2.2. Teoría de la variable comprensión oral (CO)

Krashen (2013), en su teoría (Language Acquisition Theory) define la adquisición de aprender una segunda lengua se origina a través del conjunto de procesos y aprendizajes enfocados a la competencia comunicativa. Por ello, se proponen cinco hipótesis que afirman el aprendizaje del idioma mediante la comprensión de los mensajes o el comunicado que se quiere transmitir. Dado que, la primera hipótesis se refiere a las diferencias que existe entre la adquisición y el aprendizaje. Segunda hipótesis es de orden natural. Tercera hipótesis se enfoca al monitor. Cuarta hipótesis se refiere al input del contenido comprendido y la quinta se relaciona con el filtro afectivo.

Según el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (MCER), teóricamente se sustenta en un enfoque comunicativo orientado a la acción, ya que aprender una lengua no significa saber las normas gramaticales, sino desarrollar y lograr la capacidad comunicativa, denominada ser un agente social, que le permita al estudiante realizar tareas lingüísticas en el contexto educativo en el que se encuentra. Cabe indicar que existen categorías en dicha competencia A1 y A2 (nivel básico), B1 y B2 (intermedio), C1 y C2 (avanzado). Cada una de

ellas posee descriptors que detallan lo que el alumno es capaz de realizar bajo sus habilidades de comprensión oral e interacción y es fundamental conocer y evaluar en qué categoría se encuentran los estudiantes (Consejo de Europa, 2002).

La teoría de la motivación es aquella que desempeña un rol fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando desarrollar las habilidades de los estudiantes (Ferro et al., 2017). Además, Lestary (2019) manifiesta que es el conjunto de motivos por los cuales las personas se comportan en función de lo que realizan. Por ello, Naranjo (2009) indica que la motivación es un estado interno que posee el ser humano, donde influyen distintas necesidades, actitudes e intereses en relación con una meta y el logro de alcanzar objetivos partiendo del esfuerzo constante.

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definiciones conceptuales.

1.3.1.1. Estrategias lúdicas.

Son aquellas actividades dinámicas, motivadoras y retadoras que transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje en una invitación a aprender de manera amena y significativa, promoviendo la participación y autonomía de los estudiantes (Doménec et al., 2008).

Se refiere al juego como una de las actividades placenteras y espontáneas, que genera motivación y participación activa de los estudiantes, donde ellos mismos exploran su creatividad y se divierten en el proceso de enseñanza, lo que propicia un ambiente educativo más dinámico y estimulante; no solo adquieren conocimientos, sino que cultivan una serie de habilidades sociales, emocionales y cognitivas de modo efectivo (Quispe, 2021).

Son métodos de enseñanza que generan un ambiente armonioso y seguro para los estudiantes, con la finalidad de alcanzar nuevos conocimientos que potencien el logro y el

desarrollo de sus competencias orales y comunicativas, así como la capacidad de relacionarse e interpretar el contexto que los rodea (Cuello et al., 2020).

1.3.1.2. Comprensión oral.

Es el proceso de decodificar e interpretar un mensaje sobre un tema específico (Pastor, 2005). Además, es una habilidad que poseen los estudiantes al realizar actividades que requieren comprensión y aprendizaje oral al socializar con otros estudiantes (Torres, 2018).

Significa escuchar para comprender e interpretar lo que se oye, traducirlo a otro idioma y decodificar un lenguaje, sobre todo información que favorece el avance en el dominio de un segundo idioma. Es decir, el uso de actividades que requieren comprensión y aprendizaje oral del significado de los mensajes escuchados (Richard, 2008).

Es una actividad de escucha con la finalidad de obtener significado de ello, que desempeña un rol principal en la comunicación en la lengua inglesa, donde el oyente debe tener la capacidad de detectar las estructuras gramaticales y el vocabulario mientras identifica los distintos sonidos y estímulos que recibe (Enez et al., 2019).

1.3.2. Importancia de las estrategias lúdicas.

Cevallos (2022), indica que es primordial utilizar estrategias lúdicas en el ámbito educativo generando interés en los educandos por aprendizaje en el idioma de lenguas extranjeras que contribuye a su desarrollo cognitivo, físico y social ejecutando clases divertidas al utilizar los juegos, canciones, dinámicas, etc., que contribuye una manera activa de enseñar dejando de lado el método tradicional y logrando aprendizajes significativos y dinámicos que favorecen su experiencia. Por su parte, Chimarro (2023), menciona que es un papel importante en el aprendizaje del idioma inglés que genera interés y motivación por aprender, además posibilita que el estudiante pueda entender el idioma de una manera divertida, trabajar de manera colaborativa y aprender nuevos conocimientos que influyen significativamente en sus

aprendizajes considerando ser un proceso que comprende la participación y socialización de todos.

1.3.3. Actividades lúdicas.

Doménech et al. (2008) considera que son elementos fundamentales para el desarrollo integro de los estudiantes, no es solo jugar, conlleva a utilizar la imaginación, solución de problemas durante los juegos y la comunicación con otros. Mediante el juego, no solo expresan su estado de ánimo, sino que también tienen la oportunidad de reconocer su propio ser e indagar en nuevas experiencias que les permitan comprender mejor y formar percepciones sobre la vida actual. Dado que el juego mejora los aspectos infantiles desde el desarrollo y la participación temprana, se obtienen beneficios.

Candela y Benavides (2020) son estrategias didácticas orientadas al estudiante que le permiten aprender de modo significativo en un clima motivador que le ayuda a desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales, estimulando su creatividad, atención e interés por aprender. Porque es importante interactuar con los demás, desarrollar su lenguaje y fortalecer la autoestima, se fomenta una actitud positiva hacia el trabajo en el aula y hacia la convivencia escolar.

1.3.4. Rol de las estrategias lúdicas.

En la actualidad enseñar inglés implica hacerlo de manera divertida donde se identifique la aceptación y comprobación del rol que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que enfatiza en promover y mantener una motivación amena en todo su procedimiento educativo que inserta una serie de actividades con un propósito comunicativo en el idioma. Por ello, existe una relación directa entre el juego y el aprender, donde se asocia el aula y la participación continua que presenta el estudiante con el

ambiente que le rodea, estos promueven una serie de actividades con un régimen investigativo que aplica la lingüística en las lenguas extranjeras y los juegos (Moreno, 2013).

Dado que los profesionales de la educación deben preparar, organizar y clasificar una serie de actividades lúdicas integrando estrategias pedagógicas efectivas que tomen en cuenta la edad y gustos de los alumnos con un propósito educativo en las clases a impartir. Estas estrategias generan la interacción entre los adolescentes animando en ellos la motivación, aprendizaje y el fortalecimiento de lo aprendido con lo divertido en cada sesión de clase que imparten (Torres, 2004).

1.3.5. Dimensiones de las estrategias lúdicas

a) Estrategias lúdicas cognitivas

Es el conjunto de pasos didácticos y pedagógicos que se sustenta en el juego y funciona como un método mental para adquirir y utilizar información, favoreciendo la atención, la memoria, la comprensión y la resolución de problemas, con la finalidad de lograr resultados significativos en el aprendizaje de los estudiantes (Elosúa y García, 1993).

Por otra parte Donoygh y Shaw (1993), definen que este tipo de juego es muy significativo en representación del lenguaje que otorga un aprendizaje creativo y empático que inserta el contexto oral mediante la conversación y destrezas verbales.

b) Estrategias lúdicas sociales

Son procesos pedagógicos que desarrollan habilidades sociales al ejecutar actividades lúdicas, generando socialización, cooperación y aprendizaje, lo que produce una mayor comunicación y participación activa entre todos los participantes (Sánchez et al., 2015).

Según el Ministerio de Educación (2010), indica que los juegos de roles es una técnica que los estudiantes usan en el salón de clase frente a situaciones verdaderas, donde a cada

alumno se le entrega una tarjeta y designa un desafío acompañado de un rol personal con el objetivo de demostrar las competencias comunicativas.

Es un juego que presenta la siguiente mecánica:

En un primer momento se divide la clase en dos, se ponen un cronometro para cada equipo, el equipo debe escuchar atentamente la descripción brindada por un representante y tratar de adivinar cual es la palabra taboo, gana el equipo que acierte más palabras en el tiempo establecido. Otra forma de jugarlo es que cada estudiante del equipo que juega tiene que adivinar la palabra y los miembros del equipo sugieren algunas palabras, expresiones o pueden plantear preguntas que estén relacionadas con la palabra taboo donde responden Yes/No. De tal modo que no se sugieren pistas en la pizarra, de lo contrario, el equipo no obtendrá ningún punto y pasará a la siguiente palabra (Busy Teacher, 2024).

Roloff y Sanderson (2021) es un método llamado role playing que ayuda a que los estudiantes mejoren sus aprendizajes mediante la formación reflexiva, mejorar su vocabulario al momento de expresarlo y fortalece su aprendizaje en el aula acompañado de sus interlocutores. En otro sentido, Cassany (citado por Rodríguez, 2017) menciona que es un método grupal que asegura la dramatización bajo diferentes acciones y roles de la vida diaria que utiliza situaciones que suceden en la vida real.

1.3.6. Definición de la Comprensión oral (CO)

Brown (2007) subraya que, bajo este enfoque, el aprendizaje de la comprensión auditiva se enriquece cuando los estudiantes participan en actividades interactivas que simulan situaciones auténticas de comunicación. Brown sostiene que "la comprensión oral efectiva implica habilidades como la predicción, la inferencia y la capacidad para manejar diferentes acentos y estilos de habla".

Richards (2006) amplía esta idea y sostiene que el enfoque comunicativo en la comprensión oral busca que los estudiantes se expongan a diferentes tipos de discurso auténtico, de manera que adquieran la habilidad de entender a hablantes en una variedad de contextos. Según Richards, “la comprensión oral requiere el desarrollo de habilidades específicas para procesar información auditiva en tiempo real y reconocer las funciones comunicativas del lenguaje”.

Para Velásquez (2015), define que es un proceso complejo y comunicativo que inicia con la mente del hablante quien de manera creativa se expresa mediante la trasmisión de mensajes a sus interlocutores. Bajo el enfoque de Vandergrift (1999), Rost (2002), Lértora (2011), Soto y Taipe (2017) mencionan que es una actividad mental compleja, activa y atenta, que incluyen dos habilidades comunicativas: escuchar y hablar; dado que la primera se enfoca en la atención e interpretación, donde el oyente mediante la escucha activa identifica, elige, analiza, previene, entiende y conserva la información transferida por los participantes de modo oral y al hablar se transmiten textos orales que utilizan la voz, volumen y roles al comprender los diferentes textos. Torres (2018), define que es una habilidad que poseen los estudiantes al momento de realizar actividades que aplican comprensión y aprendizaje oral al momento de socializar con otros estudiantes.

El Ministerio de Educación (2016), bajo el marco curricular de la educación básica hace mención a la capacidad comprensión oral denominada se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, y define como aquella habilidad de comunicar ideas y emociones entre una a más personas que interactúan de manera activa, dado que es un proceso dinámico que incluye una serie de estrategias comunicativas y sociales que implica la capacidad de obtener información desde los textos orales que permite extraer, rescatar datos importantes por parte de los participante e inferir de modo explícito e implícito la información del texto.

La Comprensión auditiva, según Buck (2001), define como la escucha que involucra un proceso complejo que incluye elementos como el conocimiento, destrezas y estrategias que se utilizan en el proceso activo de oyente al realizar inferencias, recibe e interpreta información. Rost (1994) estima que es un medio principal donde participa el ser humano, es primordial que los oyentes sean capaces de captar y entender la información oral no solo las palabras, sino conlleva a las ideas que se emiten que comprende los aspectos socioculturales que necesita del propósito del hablante y, la relación que existe entre el hablante y el contexto donde se inicia el mensaje.

1.3.7. Enfoque comunicativo

Se considera la didáctica del habla, centrada en el problema de la comunicación humana, para que los estudiantes se conviertan en comunicadores eficientes, con capacidades para comprender y construir textos de manera coherente, en función de las necesidades comunicativas que se les presentan en las diferentes situaciones sociales al interactuar con sus interlocutores, así como en la lingüística textual y pragmática, importante en los actos del habla (Concepción, 2004).

Es un método de enseñanza de las lenguas extranjeras que se basa en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de las competencias comunicativas, y que promueve el uso del idioma en situaciones reales y cotidianas. Dado que se enfoca en la interacción, el significado y la fluidez de las habilidades lingüísticas a través de la ejecución de actividades auténticas en las que el estudiante participa de modo activo en diferentes contextos comunicativos (Sánchez y Pérez, 2020).

Además, se menciona que este enfoque crea un entorno satisfactorio en recursos que facilita el aprendizaje del inglés al desarrollar la comprensión oral y las competencias en inglés (Cedeño et al., 2020). Es un proceso de construcción que depende del contexto educativo para alcanzar habilidades comunicativas en su aprendizaje (Sánchez y Pérez, 2020). Por lo que, en

el ámbito educativo, en mención a la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera, los educandos tienen la capacidad de comprender los mensajes orales de la lectura y producir de manera oral, dado que se convierte en un proceso activo, interpretando el significado de la entonación y de las estructuras gramaticales desde un contexto lingüístico (Suárez et al., 2024).

1.3.8. Características del enfoque comunicativo

Muñoz (2010), presenta las principales características y son:

- La finalidad es lograr un enfoque comunicativo en entornos reales.
- El aprender el área de inglés se da mediante el error que parte de un proceso.
- Aplica el idioma diariamente mediante la práctica y no en base a teorías.
- El docente proporciona las herramientas o técnicas para aprender, pero el estudiante es el responsable de su propio aprendizaje.
- El alumno aprende por interés propio y no depende de otros.
- Las actividades son diseñadas para trabajar en equipos o pares, detectando el involucramiento y comunicación de todos.
- Se enfatiza en el significado más que en la forma.
- Los estudiantes participan de manera activa mediante actividades y el profesor facilita.
- Las actividades insertan interacción, motivación, fluidez y precisión.

1.3.9. Dimensiones de la comprensión oral

Dentro de la comprensión oral existen las dimensiones pragmática, lingüística y cognitiva. Dado que la dimensión lingüística se sustenta en el sistema formal de la lengua, que abarca aspectos fonológicos, léxicos y gramaticales, con la finalidad de codificar el mensaje. Respecto a la dimensión pragmática, se fundamenta en la habilidad que posee el estudiante para interpretar el significado en un contexto comunicativo, tomando en cuenta la intención del hablante; y, por último, la dimensión cognitiva, que se asocia con los procesos mentales en los

que intervienen la memoria, la atención y la construcción de significados. Por lo tanto, estas tres dimensiones fundamentales de la comprensión oral, articuladas con el conocimiento del sistema lingüístico y el meta del acceso a la información (Canale y Swain, 1980).

Además, existen otras dimensiones según el MINEDU (2016).

- **Comprensión oral literal:**

Los educandos recuperan y extraen información explícita expresada por los interlocutores, que tienen las habilidades y competencias de entender información presentada de modo explícito al momento de transmitir mensajes de manera oral en el idioma, como la identificación de palabras, ideas principales y la realización de inferencias.

- **Comprensión oral inferencial:**

Los estudiantes establecen el sentido del texto al relacionar la información que identifican, de manera explícita o implícita, con información existente o nueva. Mediante las inferencias, los alumnos interpretan el sentido del texto mediante recursos verbales, no verbales (gestos y movimientos corporales) y para verbales (tono de la voz o silencio) que se relacionan en un contexto sociocultural.

1.3.10. Definiciones operativas.

La variable estrategias lúdicas se operacionalizó mediante la ficha de observación. Para ello, considerando dos dimensiones: estrategias lúdicas cognitivas y estrategias lúdicas sociales, conformadas por un total de seis ítems y una escala de valoración de siempre, a veces y nunca.

La variable comprensión oral se midió a través de un test de comprensión oral teniendo en cuenta las dimensiones: comprensión oral literal y comprensión oral inferencial, se redactó un total de 11 ítems acompañado de una escala ordinal: siempre, a veces y nunca.

1.3.10.1. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
ESTRATEGIAS LÚDICAS	Son aquellas actividades dinámicas, motivadoras y retadoras que transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje en una invitación a aprender de manera amena y significativa promoviendo la participación y autonomía de los estudiantes.	Estrategias lúdicas cognitivas.	Realiza adivinanzas para identificar palabras claves o personajes antes de escuchar el texto. Plantea preguntas sencillas para identificar personajes y hechos importantes en el texto oral. Lee textos en voz alta y formula preguntas sencillas sobre lo leído. Realiza actividades que amplían el	Para valorar el nivel de funcionalidad de la estrategia, se usó una ficha de observación y se tendrá en cuenta la siguiente categorización: <ul style="list-style-type: none">• Siempre• A veces• Nunca

			<p>vocabulario de los estudiantes como Hangman, charadas, entre otras.</p>	
		<p>Estrategias lúdicas sociales.</p>	<p>Propicia la interacción de los estudiantes formulando y respondiendo preguntas sobre el texto oral.</p> <p>Empatiza con las ideas y sentimientos de los estudiantes.</p>	
<p>COMPRENSIÓN ORAL</p>	<p>Es el proceso de decodificar e interpretar un mensaje de un tema en específico (Pastor, 2005)</p>	<p>Comprensión oral literal</p>	<p>Identifica palabras, datos personales, números en inglés al escuchar un audio.</p> <p>Brinda información específica</p>	

			mencionada en un texto oral.	El instrumento utilizado fue un test de comprensión oral.
		Comprensión oral inferencial	Deduce significados implícitos basándose en las ideas y el contexto del texto oral. Identifica el propósito del hablante (ejm. Persuadir, advertir, entender, etc.) a partir de las señales orales del contenido.	00 – 10 = Inicio 10 – 14 = En proceso 14 – 16 = Logro esperado 17 – 20 = Logro destacado

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo de investigación.

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo. Según Arias (2020), este tipo de investigación se caracteriza por la recopilación y el análisis de datos numéricos con el propósito de describir, explicar y predecir el comportamiento de las variables. Su fundamento radica en la valoración objetiva y en la aplicación de técnicas cuantificables. Por ello, en este estudio se empleó un proceso de medición para evaluar tanto las estrategias lúdicas como la comprensión oral en el idioma inglés, a partir de la recopilación de datos numéricos que posteriormente fueron analizados estadísticamente.

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis o procedimiento a seguir en la investigación.

(De acuerdo al nivel de investigación o a la naturaleza del proyecto)

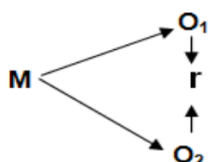
La investigación tuvo un diseño no experimental. Para Rivero et al. (2021), este diseño se caracteriza por la ausencia de manipulación intencional de las variables, ya que su propósito es observarlas en su entorno natural sin influir en ellas. Posteriormente, los datos obtenidos se analizan para comprender su comportamiento.

Además, los estudios correlacionales, según Hernández et al. (2024), permiten determinar hasta qué punto una variable puede predecir el comportamiento de otra. Su propósito es analizar la relación entre dos o más variables sin manipularlas, midiendo su grado de asociación. Esto facilita la identificación de tendencias o patrones sin implicar una relación de causa y efecto.

A continuación, se presenta el siguiente esquema:

Figura 1

Esquema del diseño correlacional



Donde:**M:** Muestra de la Institución Educativa**O1:** Estrategias lúdicas**O2:** Comprensión oral**r:** correlación entre variables**2.3. Población, muestra y muestreo.****2.3.1. Población.**

Según Arias (2016), define que la población es un conjunto de elementos que comparten ciertas características o variables que desean estudiarse. Por lo tanto, la población estuvo conformada por un total de 200 estudiantes del nivel secundario que pertenecen al 2do grado de las secciones A, B, C, D, E y F.

Tabla 1*Distribución de la población de estudio*

Población	Segundo grado A	Segundo grado B	Segundo grado C	Segundo grado D	Segundo grado E	Segundo grado F	Total
Mujeres	16	15	14	13	13	17	
Varones	17	19	20	20	20	16	
Total	33	34	34	33	33	33	200

Nota. Nómina de matrícula, 2024.

2.3.2. Muestra.

La muestra es un subconjunto que debe tener como condición representar adecuadamente a esa población, vale decir, el grupo seleccionado debe contener las mismas

características generales de la población, con la finalidad de que sus resultados puedan generalizarse (Talavera et al., 2011).

Tabla 2

Distribución de muestra

Grado	Segundo Grado	Total
	F	
Muestra	33	33

Nota. Nómina de matrícula, 2024.

Para seleccionar la muestra se tomará en cuenta los criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión

- Alumnos que se encuentren matriculados en nómina 2024.
- Alumnos de ambos sexos que pertenecen al 2do grado del nivel secundario.
- Alumnos cuyos padres acepten que sus menores hijos participen en el estudio.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que presentaron más de 3 inasistencias.
- Alumnos cuyos padres no aceptaron que sus hijos menores participaran.
- Alumnos con discapacidades leves o moderadas.

2.3.3. Muestreo.

Se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Del Castillo y Olivares (2019), es aquel nuestro que aplica los criterios de los investigadores mediante inclusión y exclusión para su selección en la muestra y es de fácil acceso.

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

2.4.1. Técnicas.

La técnica utilizada fue la encuesta. Casas et al. (2022) afirmaron que incluye una serie de métodos con el fin de obtener rápidamente los datos e información numéricos que luego serán analizados mediante la prueba de hipótesis.

2.4.2. Instrumentos.

A continuación, se presentan los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron por cada variable y son:

Tabla 3

Variable estrategias lúdicas

Instrumento	Dimensiones	Niveles	Intervalo
Ficha de observación	Estrategias lúdicas cognitivas.	Nunca	[0-7]
		A veces	[8-11]
		Siempre	[12-15]
Estrategias lúdicas sociales.	Estrategias lúdicas sociales.	Nunca	[0-7]
		A veces	[8-11]
		Siempre	[12-15]

Nota. Elaboración propia

Tabla 4*Variable comprensión lectora*

Instrumento	Dimensiones	Niveles	Intervalo	
Test "Listening Test"	Comprensión oral	Inicio	[0-10]	
		literal	Proceso	[11-16]
			Logro esperado	[17-20]
			Logro destacado	[21-25]
	Comprensión oral	inferencial	Inicio	[0-10]
			Proceso	[11-16]
		Logro esperado	[17-20]	
			Logro destacado	[21-25]

Nota. Elaboración propia**2.4.3. Materiales de recolección de datos.**

En función a los materiales se utilizaron los siguientes:

Tabla 5*Materiales de recolección de datos*

Tipo de material	Descripción
De escritorio	Papel bond, hojas, tintas, anillados
De investigación	Laptop, USB, impresora

Nota. Elaboración propia**2.5. Aspectos éticos de la investigación.**

En la presente investigación se desarrollaron los principios éticos de la UNPRG (2019) y son los siguientes:

Respecto a las personas: Se respeta la identidad y la privacidad de los datos de los participantes, al no divulgar su información personal, y en todo momento se mostró respeto digno asegurando su bienestar.

Consentimiento informado y expreso: Se comunicaron a la directora de la institución educativa, al docente de aula y, sobre todo, a los padres de familia de los participantes las ventajas del estudio en beneficio de sus menores hijos antes de dar su consentimiento.

Cuidado del medio ambiente y de la biodiversidad: el estudio promueve el cuidado del medio ambiente, lo que contribuye a mejorar la salud de los participantes y otorga respeto a la biodiversidad que los rodea.

Honestidad: No se generó ningún uso indebido de la información recolectada en la investigación; no se realizó copia y pega de otros estudios, respetando en todo momento la propiedad intelectual de los autores, evitando el plagio.

Respeto de los códigos de ética y deontología profesionales: Se demostraron buenas prácticas en el estudio, cumpliendo con la aprobación del comité de ética de la facultad y manteniendo una conducta ética y participativa durante el estudio.

Capítulo III: Resultados

3.1. Resultados

3.1.1 Objetivo general: Determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Ricardo Palma La Arena 2024.

A continuación, se presenta los resultados descriptivos obtenidos a partir del análisis de frecuencias cruzadas entre ambas variables.

Tabla 6

Relación entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés.

			Estrategias Lúdicas	Comprensión oral en el idioma inglés
Rho de Spearman	Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	1.000	0.786**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	34	34
	La comprensión oral en el idioma inglés	Coefficiente de correlación	0.786**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	34	34

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

Nota. Programa SPSS V. 25. se aplicó el coeficiente correlación de Spearman para establecer la relación entre ambas variables. En la primera variable se evaluó mediante una ficha de observación y la segunda variable mediante el test "Listening Test".

En la Tabla 6 se observa los resultados del análisis de correlación mediante el coeficiente de Rho Spearman muestran una relación positiva y elevada entre las estrategias lúdicas y la comprensión oral en el idioma inglés. Asimismo, el nivel de significancia bilateral (sig = 0.000) es menor que 0.01, lo que confirma que la relación observada es estadísticamente significativa. Estos resultados se basan en una muestra de 34 estudiantes, lo que respalda la consistencia del análisis realizado.

3.1.2. Objetivo específico 1: Señalar la frecuencia de uso de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en el área de inglés en la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena.

Tabla 7

Resultados descriptivos de frecuencia de uso de las estrategias lúdicas.

	F1	%
Nunca	6	18.18
A veces	19	57.58
Siempre	8	24.24
Total	33	100.00

Nota. Elaboración propia tomado del instrumento: Ficha de observación para denominar la frecuencia del uso de estrategias lúdicas utilizando las dimensiones estrategias lúdicas que cognitivas y estrategias sociales con datos procesados en SPSS v.25.

En la tabla 7 se observó que las estrategias lúdicas de tipo cognitivo son empleadas con mayor frecuencia que las de carácter social. El 24.24 % de los docentes manifiesta aplicarlas de manera constante, en contraste con solo un 10 % que mantiene ese nivel de uso en las estrategias sociales. Si bien en ambas dimensiones predomina una aplicación ocasional, esta es más pronunciada en las estrategias sociales, con un 70 % de recurrencia.

3.1.3. Objetivo específico 2: Establecer el nivel de la comprensión oral en el idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena.

Tabla 8

Resultados descriptivos del desarrollo de la comprensión oral en el idioma inglés.

	F1	%
Inicio	21	63.64

Proceso	6	18.18
Logro esperado	3	9.09
Logro destacado	3	9.09
Total	33	100.00

Nota. Elaboración propia tomado del instrumento: Listening test para establecer el nivel de la comprensión oral en inglés utilizando las dimensiones obtiene información de textos orales, infiere e interpreta información de textos orales datos procesados en SPSS v.25.

En la tabla 8 se observó que, la mayor parte de los estudiantes desarrollan la comprensión oral en un nivel de inicio con el 63.64%, mientras tanto los porcentajes con menos desarrollo se encuentran en el nivel proceso con un 18.8%, logro esperado con un 9.09% y logro destacado en un 9.09%.

3.1.4. Objetivo específico 3: Indicar la relación que existe entre la frecuencia de uso entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral literal en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena.

Tabla 9

Correlación entre frecuencia de uso de las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral literal

		Dimensión comprensión oral literal	
Rho de Spearman	Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	0,789**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	33

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

Nota. Elaboración propia tomado del instrumento: Listening test para establecer el nivel de la comprensión oral en inglés utilizando las dimensiones comprensión oral literal datos procesados en SPSS v.25.

En la tabla 9, los resultados obtenidos revelan una relación directa y elevada entre la aplicación de estrategias lúdicas y comprensión oral literal. El coeficiente de Spearman ($\rho =$

0.789) indica que, a mayor frecuencia en el uso de estas estrategias, mejor es el rendimiento de los estudiantes en dicha dimensión. Asimismo, el nivel de significancia ($p = 0.000$) confirma que esta asociación es estadísticamente significativa, lo que valida la influencia positiva de las estrategias lúdicas en la comprensión oral literal.

3.1.5. Objetivo específico 4: Señalar la relación entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral inferencial en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena.

Tabla 10

Correlación entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral inferencial

		Dimensión comprensión oral inferencial	
Rho de Spearman	Estrategias Lúdicas	Coefficiente de correlación	0,820**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	33

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

Nota. Elaboración propia tomado del instrumento: Listening test para establecer el nivel de la comprensión oral en inglés utilizando la dimensión comprensión oral inferencial datos procesados en SPSS v.25.

En la tabla 10, muestra una relación positiva muy fuerte entre el uso de estrategias lúdicas y la dimensión que evalúa la comprensión oral inferencial. El coeficiente de Spearman ($\rho = 0.820$) indica que un mayor uso de estas estrategias se asocia con un mejor desempeño en dicha habilidad. Además, el resultado es estadísticamente significativo ($p = 0.000$), lo que respalda la existencia de una relación real entre ambas variables en la muestra analizada.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.

4.1. Discusión

Respecto al objetivo general se mencionó: Determinar la relación que existe entre las EL y la CO en el idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Ricardo Palma La Arena 2024. Los resultados obtenidos evidencian una relación positiva y elevada entre ambas variables. Asimismo, el nivel de significancia bilateral ($\text{sig} = 0.000$) es menor que 0.01, lo que confirma que la relación observada es estadísticamente significativa.

Estos hallazgos no coinciden con lo reportado por Miranda (2021), quien también identificó que una gran parte de los estudiantes alcanzaba niveles iniciales en CO y que el uso de EL en el aula era escaso. Esta evidencia refuerza la idea de que la ausencia de recursos lúdicos en las clases de inglés impacta negativamente en el desarrollo de la competencia oral. Cuando estas estrategias no se aplican, las sesiones tienden a ser más tradicionales, reduciendo la participación activa del alumnado, su motivación y su capacidad para interiorizar el idioma de forma comunicativa y natural.

Por otro lado, los resultados coinciden con el estudio de Andía (2020), quien señaló que las deficiencias en el enfoque didáctico de los docentes, especialmente en secundaria, obstaculizan el aprendizaje del idioma. Según este autor, la escasa aplicación de actividades lúdicas restringe significativamente el proceso de adquisición del inglés, ya que la falta de dinámicas participativas genera bajos niveles de comprensión oral. Como consecuencia, los estudiantes permanecen en niveles iniciales de desempeño y tienen dificultades para procesar e interpretar la información contenida en textos orales.

En este contexto, resulta pertinente considerar la teoría de adquisición del lenguaje de Krashen (2013), cuyos cinco principios señalan que el aprendizaje de una segunda lengua es

más efectivo cuando los estudiantes están expuestos a mensajes comprensibles, relevantes y emocionalmente accesibles. Según esta teoría, los aprendizajes más significativos ocurren cuando el input lingüístico se sitúa ligeramente por encima del nivel actual del estudiante, en un ambiente relajado y motivador. Las EL, al generar un entorno dinámico, interactivo y libre de ansiedad, funcionan como una herramienta clave que vincula estos principios teóricos con la práctica pedagógica. Su aplicación favorece una experiencia de aprendizaje más natural, funcional y significativa, especialmente en el desarrollo de la competencia oral en inglés.

En relación con el primer objetivo del estudio, se planteó identificar la frecuencia de uso de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes del área de inglés en la Institución Educativa Ricardo Palma – La Arena. Los resultados muestran que las estrategias de tipo cognitivo son empleadas con mayor frecuencia que aquellas de carácter social, lo cual sugiere una preferencia por actividades que fomentan el procesamiento individual del conocimiento, por encima de las que promueven la interacción grupal.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Mora (2022), quien encontró que los docentes de lengua extranjera pocas veces utilizan EL en sus clases y que repercute negativamente en el aprendizaje del estudiante, por lo tanto, reduce significativamente el interés y la motivación de los adolescentes hacia el aprendizaje del idioma. La falta de dinámicas participativas limita el desarrollo de habilidades comunicativas y disminuye la interacción activa en el aula, lo que repercute negativamente en la comprensión y retención de contenidos. Además, se desaprovechan oportunidades para fomentar un aprendizaje significativo, contextualizado y adaptado a las necesidades de los educandos.

Además, Paredes et al. (2024), en su estudio concuerda que los profesionales de la educación se encontraron en un nivel de proceso al emplear en aula las diferentes estrategias lúdicas y rescataron efectivas en su aprendizaje del inglés porque favorecen la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes. La inclusión de dinámicas lúdicas en el aula

permite que el proceso de adquisición del idioma sea más natural, contextualizado y significativo. Al incorporar el juego como recurso pedagógico, se estimulan habilidades como la creatividad, la memoria y la interacción social, elementos clave para facilitar el aprendizaje. Además, estas actividades contribuyen al desarrollo de la competencia comunicativa en un entorno relajado, lo que disminuye la ansiedad en los estudiantes y favorece una actitud positiva hacia el idioma.

Desde una perspectiva educativa, Blanchard y Cheska (1986) señalaron que el juego social cumple una función esencial en el ámbito escolar, particularmente en la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés. Las EL permiten a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas en un ambiente dinámico y participativo, al tiempo que fortalecen su identidad social y emocional mediante la interacción con sus compañeros. Estas prácticas fomentan la cohesión del grupo, estimulan la creatividad y generan un clima de confianza, todos ellos factores fundamentales para el aprendizaje efectivo de una segunda lengua. En este sentido, el juego se consolida como una herramienta pedagógica que impulsa tanto el progreso lingüístico como el desarrollo integral del estudiante.

Con respecto al segundo objetivo de esta investigación, se planteó establecer el nivel de desarrollo de la CO en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma – La Arena. Los resultados obtenidos revelan que el 6.64 % de los estudiantes se ubican en un nivel de inicio, lo cual indica serias limitaciones en esta competencia clave del idioma.

Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Cevallos y Palma (2022), quienes identificaron dificultades significativas en la capacidad de los estudiantes para reconocer y procesar mensajes auditivos. Esta situación limita el desarrollo de habilidades comunicativas fundamentales y resalta la urgencia de fortalecer esta competencia desde etapas tempranas del aprendizaje.

A su vez, estos resultados se respaldan en la teoría de adquisición del lenguaje propuesta por Krashen (2013), la cual plantea que la comprensión oral es el resultado de un proceso interactivo. Este proceso integra mecanismos ascendentes como el reconocimiento de sonidos, estructuras gramaticales y palabras con elementos descendentes, como el uso del contexto, el conocimiento previo y la capacidad para hacer inferencias. En el caso de los estudiantes de nivel secundario, esta teoría permite entender que la comprensión de mensajes hablados no depende únicamente del conocimiento léxico o de la pronunciación, sino de una interacción activa entre capacidades cognitivas y lingüísticas.

Por ello, se hace indispensable que las estrategias pedagógicas estimulen ambos procesos de forma simultánea. Esto se logra mediante actividades auténticas de escucha que estén acompañadas de recursos de andamiaje, los cuales deben activar el conocimiento previo del estudiante y orientar la interpretación del mensaje. De este modo, se fortalece de manera progresiva y consciente la competencia auditiva, permitiendo mejorar tanto la comprensión como la participación activa de los estudiantes en contextos comunicativos reales.

En función al tercer objetivo, se planteó lo siguiente: Indicar la relación que existe entre la frecuencia de uso entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral literal en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena. En los resultados se halló que existe una relación directa y positiva entre la variable y su dimensión que se encuentran estadísticamente significativas.

Estos resultados guardan relación con Charco y Correa (2022), donde en su estudio encontró que las EL se emplean de manera limitada, y que impacta en el fortalecimiento de la competencia para extraer información de textos orales también resulta restringido. Además, existió una correlación positiva y directa obteniendo resultados satisfactorios. Por lo tanto, se infiere que una implementación más sistemática y constante de estas estrategias contribuiría significativamente a mejorar la habilidad de los estudiantes para comprender mensajes

auditivos en inglés, reforzando su desempeño académico en esta dimensión clave del aprendizaje del idioma.

Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) reconoce la importancia de que los estudiantes desarrollen la capacidad de obtener información a partir de textos orales en inglés. Esta habilidad implica comprender mensajes escuchados en ese idioma, identificando las ideas principales, detalles relevantes y la intención del hablante en diferentes tipos de textos orales, como diálogos, narraciones, instrucciones o entrevistas. Dicha capacidad forma parte de la competencia comunicativa y se vincula directamente con la competencia 1 del área de inglés establecida en el Currículo Nacional: *“Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.”* Por tanto, esta dimensión no se limita a evaluar si el estudiante simplemente escucha, sino que analiza si es capaz de procesar, interpretar y extraer información significativa, de acuerdo con su nivel de dominio del idioma.

En función al cuarto objetivo, se planteó lo siguiente: Señalar la relación entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral inferencial en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Ricardo Palma La Arena. En los resultados se encontró que existe una relación positiva muy fuerte entre el uso de estrategias lúdicas y su dimensión.

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con lo reportado por Bernal (2019), quien identificó una relación directa y positiva entre la aplicación de EL (EL) y el desarrollo de la comprensión oral inferencial. En su estudio, el autor observó que los estudiantes con menor exposición a este tipo de estrategias presentaban más dificultades para identificar ideas principales o realizar inferencias; en cambio, aquellos que participaron activamente en actividades lúdicas mostraron avances significativos en esta dimensión. En consecuencia, Bernal destaca la importancia de incorporar dinámicas participativas que

estimulen tanto la escucha activa como el pensamiento crítico, dentro de contextos educativos orientados al aprendizaje de una segunda lengua.

Diversos autores coinciden en señalar que la comprensión oral inferencial supone que el estudiante sea capaz de construir el significado de un mensaje no solo a partir de la información explícita, sino también considerando aquella que se transmite de forma implícita. Este proceso requiere la activación del conocimiento previo, la identificación de claves contextuales y la comprensión del entorno comunicativo.

Esta perspectiva indica que el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) plantea que la inferencia constituye una habilidad esencial dentro del proceso de comprensión, ya que permite al oyente anticipar, completar o interpretar información que no se dice de manera directa, pero que puede deducirse del discurso. En el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, esta competencia exige que los estudiantes integren distintos tipos de información: verbal, no verbal y paraverbal, dentro de un marco sociocultural determinado.

Conclusiones

Se encontró una relación positiva y significativa ($\rho = 0.786$, $p = 0.000$) entre el uso de estrategias lúdicas y la comprensión oral del inglés. Esto indica que, a mayor uso de estas estrategias, se obtiene un mejor rendimiento en la comprensión oral. En consecuencia, estas estrategias se confirman como un recurso pedagógico efectivo para potenciar el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de secundaria, especialmente en el área de inglés.

Las estrategias lúdicas de tipo cognitivo son las más utilizadas por los docentes en el área de inglés, con un uso constante que supera al de las estrategias de carácter social. Sin embargo, en ambas dimensiones predomina una aplicación ocasional. Esta tendencia, especialmente marcada en las estrategias sociales, evidencia una incorporación aún insuficiente de actividades colaborativas o grupales en las prácticas pedagógicas.

Se estableció el nivel de comprensión oral en inglés alcanzado por los estudiantes corresponde al nivel de inicio, lo que refleja dificultades para captar mensajes, identificar ideas principales o inferir significados a partir de lo escuchado. Esta limitación evidencia la necesidad de implementar metodologías más activas y contextualizadas, que incluyan una exposición constante al idioma, el uso de recursos audiovisuales y la interacción oral significativa como vías para fortalecer esta habilidad clave en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Se encontró una relación positiva alta y significativa ($\rho = 0.789$, $p = 0.000$) entre el uso de estrategias lúdicas y la comprensión oral literal. Este resultado indica que, a mayor frecuencia de uso de actividades lúdicas, mayor es el rendimiento en la comprensión literal del idioma. Así, se confirma el valor de estas estrategias como un recurso pedagógico eficaz para mejorar la atención, la retención y la comprensión básica en contextos de escucha activa.

Asimismo, se evidenció una correlación positiva muy fuerte entre las estrategias lúdicas y la dimensión comprensión oral inferencial. Este hallazgo demuestra que dichas estrategias no solo fortalecen la comprensión literal, sino que también estimulan habilidades cognitivas más complejas como la deducción de significados implícitos y la interpretación crítica. En consecuencia, se ratifica su valor pedagógico para fomentar aprendizajes más profundos, significativos y autónomos en el desarrollo de la competencia oral.

Recomendaciones

Se recomienda fortalecer e incrementar el uso sistemático de estrategias lúdicas en las sesiones de inglés, orientadas a fomentar la participación activa de los estudiantes, mediante actividades que integren el juego, el movimiento, la música y el uso del lenguaje funcional, a fin de mejorar la comprensión oral en sus distintas dimensiones.

Capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas adaptadas al área de inglés, promoviendo espacios de formación continua y el intercambio de buenas prácticas pedagógicas que les permitan incorporar estas estrategias de forma efectiva y sostenida en su labor educativa.

Implementar metodologías activas y centradas en el estudiante, como el enfoque comunicativo, el uso de recursos audiovisuales auténticos, y actividades de escucha guiada y contextualizada, que promuevan una mayor exposición al idioma y desarrollen progresivamente la habilidad de comprensión oral.

Diseñar actividades lúdicas específicas que potencien la habilidad de extraer información explícita de textos orales en inglés, como juegos de roles, concursos de escucha o dinámicas de “pregunta-respuesta”, que ayuden a los estudiantes a enfocar su atención en detalles clave del mensaje oral.

Incluir estrategias lúdicas que integren elementos verbales, no verbales y paraverbales, tales como dramatizaciones, actividades con videos y juegos teatrales, que permitan a los estudiantes desarrollar la capacidad de interpretar el significado más allá de las palabras, favoreciendo una comprensión oral más profunda y contextual.

Referencias

- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III. La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2). 201-206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Andia, M.J. (2020). *Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer grado de educación secundaria en la I.E “María Auxiliadora”*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/069286fa-81a8-4e70-ab02-7d5767b3cb29>
- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Enfoques Consulting EIRL. <https://acortar.link/4tOqZc>
- Blanchard, K., y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra, Barcelona
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (3ra ed.). Pearson Education.
- Buck, G. (2001). “*Assessing Listening*”. Cambridge: Cambridge University Press.
- Busy Teacher (2024). Busy Teachers top 300 Ice –Breakers, Warmers & Fillers. Classroom Lessons. <https://store.busyteacher.org/products/300-ice-breakers-warmers>
- Cárdenas, F. (2017). *Las estrategias lúdicas en la expresión oral del idioma inglés*. [Tesis de educación, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0847a89b-c912-4380-8f0d-78f2009234c7/content>

- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 90–98.
- Calle, M. (2022). *Estrategias de enseñanza de vocabulario en inglés que utilizan tres profesoras del nivel de secundaria en un colegio público de Piura: un estudio de caso*. [Tesis de especialidad en Lengua Inglesa, Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5555/EDUC_2205.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cevallos, L. J., y Palma, M. M. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 68–90. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>
- Cedeño, M., Loor, D., Ponce, R, Loor, M. (2020). La enseñanza de la asignatura ingles desde una concepcion problemaica sustentada en el enfoque comunicativo. *Revista Polo del conocimiento*, 42, (5), 250-272. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7435326>
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17787>
- Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 9034-9054. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v7i1.5036
- Concepción, J. A. (2004). *Estrategia didáctica lúdica para estimular el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma Inglés de estudiantes de especialidades biomédicas en Cuba*. (ed.). Editorial Universitaria.

Cuello, A. M., Mestra, M. M. y Robles, J. R. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas matemáticos en entornos escolares. <https://doi.org/10.21897/assensus.2011>

Charco, D.A y Correa, R.O. *Aprendizaje basado en la lúdica para mejorar de la comprensión auditiva del inglés, a través del blog como herramienta tecnológica, con los estudiantes del grado 604 de la Institución Monseñor Agustín Gutiérrez de Fomeque*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/507ab8ca-f852-49dd-b9d9-46251ee72aae>

Chimarro, S. E. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de Pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. (2. Ed.). Ciudad Juárez, Chihuahua, México: Universidad autónoma de Juárez subdirección de publicaciones.

Doménech, B. C., Garaigordobil, L. M., Garzón, P. M., Hernández, M. T., Marrón Gaité, J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz, de V. G. Á., Soler, G. M. P., Vida, M. T., Bishop, A. J., & Claustre, C. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_como_estrategia_didáctica.html?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Enez, J., Raga, A., y Montilla, I. (2019). La comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera en el nivel universitario: efectos de la enseñanza de estrategias ascendentes y descendentes. *Dialnet*, 34 (2), 57–80.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7979550>
- Elosúa, M. y García, E. (1993). *Estrategias para enseñar y aprender a pensar* (caps. 1-4) Narcea. http://www.cucs.udg.mx/avisos/Martha_Pacheco/Software%20e%20hipertexto/Antologia_Electronica_pa121/ELOSUA.PDF
- Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México. Editorial Trillas.
- Ferro, D. R., Del Pozo, E. G., & Saboya, N. (2017). Programa “Oral expression in the classroom” para el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés. *Apuntes Universitarios*, 7(2), 2–11. <https://doi.org/10.17162/au.v7i2.191>
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica. Editorial EUNED
- García, I., Vecorena, N. y Velasco, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima Metropolitana. *Educación*, 28(55), 80–102. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>
- Góngora, L. y Cu Balan, G. (2007). *Las Estrategias De Enseñanzas Lúdicas Como Herramienta De La Calidad Para El Mejoramiento Del Rendimiento Escolar Y La Equidad De Los Alumnos Del Nivel Medio Superior*
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza

- Krashen, S. (2013). *Second language acquisition Theories, Applications and some Conjectures*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Lértora, J. (2011) *¡Habla! Guía para una comunicación exitosa*. Santillana S. A.
- Lestary, N. L. G. W. (2019). the Use of Songs To Improve Students' Listening Comprehension Ability. *Yavana Bhasha : Journal of English Language Education*, 2(2), 34.
<https://doi.org/10.25078/yb.v2i2.1024>
- López de Sosoaga, A. (2004). El juego: análisis y revisión bibliográfica. *Bilbao*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.
- Martínez, L.M. (2021). Role play y desarrollo de competencias sociales: ejemplos en una clase de lengua inglesa. Encuentro. *Revista del departamento de filología Moderna*, (29), 76-89
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/113491/1/MartinezLirola_2021_Encuentro.pdf
- Minedu. (2010). Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés. Lima: Corporación -Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Miranda, P. (2021). *Programa didáctico para mejorar la comprensión oral en el nivel elemental del idioma inglés en una Universidad de Piura*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78381>

- Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Moero, F (2013) 100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés.
- Mora, N.A. (2022). *Estrategias lúdicas para la comprensión oral en el subnivel de preparatoria*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2729>
- Muñoz Restrepo, A. P. (2010). Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjera. Hacia una perspectiva crítica. Universidad EAFIT, 71 - 83.
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153.
- Paredes, M. M., Carrasco, J. L., Arboleda, W. M., y López, D. V. (2024). Actividades lúdicas para desarrollar la habilidad de comunicación oral en estudiantes de educación básica elemental: Ludic activities to develop speaking skills in students of elementary basic education. *Boletín Científico Ideas Y Voces*, 4(1), 1–33. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4i1.124>
- Pastor, C. (2005). La evaluación de la comprensión oral en el aula de ELE. *Revista de Didáctica Español como lengua extranjera*. n° 9. Instituto Cervantes, Berlín. Recuperado desde: http://marcoele.com/descargas/9/pastor_compensionoral.pdf
- Pezo, Z., y Romero, J. *Expresión oral y didáctica del inglés en estudiantes de educación secundaria del 2° grado de la Institución Educativa “Coronel Pedro Portillo”, Pucallpa, 2017*. [Tesis de educación secundaria, Universidad Nacional de Ucayali].

<http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/3841/000003366T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pearson (28 de julio de 2023). La importancia del inglés en la escuela y su ventaja a futuro.

Language Learning. <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/importancia-del-ingles-en-escuela>

Piaget J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.

Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78–95. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.198>

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Richards, J. (2008). *Teaching Listening and Speaking*. New York: Cambridge University Press.

Rivero, M. S., Meneses, P. W., García, J., Aníbal, R. A., y Zevallos, E. L. (2021). *Metodología de la investigación*. Editorial Universidad Nacional Hermilio Valdizán. <https://bit.ly/40NP3nw>

Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.

Rodríguez, M. (2017). Las canciones como estrategia para mejorar la expresión oral del inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa Ramo

- Roloff, J. y Sabnderson, S. (2018). Language and peace: using global issues in the English language classroom to create a more sustainable dialogue. *TESL Reporter*, 51(2), 53-76 https://www.researchgate.net/publication/331088633_Roloff_Rothman_J_Sanderson_S_2018_Language_and_peace_Using_global_issues_in_the_English_language_classroom_to_create_a_more_sustainable_dialogue_TESL_Reporter_52_2_53-76
- Rost, M. (2002). Mejoramiento de las habilidades de listening. EOI.
- Rubicela, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte pomuch, hecelchakan, Campeche, Mexico. *IC Investigación*, Vol (14), (1), pp 1-11. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Ruiz, K.I. (2020). *Los audiovisuales y su relación con la comprensión oral del inglés en estudiantes de un centro de idiomas*. [Tesis de maestría en psicología, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43253>
- Sanz, S. (2010). Aspectos regresivos en la retención de la competencia comunicativa oral en inglés en la educación obligatoria. Santiago de Compostela.
- Sánchez, J. V. y Pérez, O. (2020). Communicative approach in the teaching-learning process of English as a foreign language. *Revista ConCiencia EPG*, 5(2), 01-14. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.5-2.1>
- Sánchez, M., Sánchez, K., y Agudelo, A. (2015). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Duazary*. 12 (2): 100 – 111

- Suárez, J. J. T., Rodríguez, A. R., y Chávez, Y. J. B. (2024). Enfoque comunicativo y su interrelación multidireccional en la producción de textos académicos. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 4(1), 99 - 109. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/68>
- Talavera, J., Rivas, R., y Bernal, L.P. (2011). Investigación clínica V. Tamaño de muestra. *Coordinación de investigación en salud*. <https://www.medigraphic.com/pdfs/imss/im-2011/im115i.pdf>
- Torres, J. (2018). Estrategias pedagógico-didácticas que coadyuvan a potenciar la comprensión y producción del inglés. *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 9(1), 29 – 49. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=6cb997dd3354-4c0b-8691-3fdab33e576d%40sdc-v-sessmgr02>
- Vandergrift, L. (1999). Facilitar la comprensión auditiva en un segundo idioma: adquiriendo estrategias exitosas. *ELT Journal*, 53 (3). [www.sciepub.com.reference](http://www.sciepub.com/reference)
- Velásquez, J. (2019). Juegos de roles sobre interpretaciones críticas. *Revista Pedagógica*, 1(1), 57-70. <https://bit.ly/31CMFri>
- Velázquez, M. (2015). Desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés a través del aprendizaje combinado B-Learning en estudiantes universitarios. *Universitas*, N 23. <https://doi.org/10.17163/uni.n23.2015.05>

Anexo 1 - Instrumento de evaluación.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE INGLÉS

I. NOMBRES:

II. INSTRUCCIONES: A continuación, se presentan 6 ítems para ser marcados con un aspa (X) las alternativas según crea conveniente.

a. Estrategias lúdicas cognitivas				
		Siempre	A veces	Nunca
1	Realiza adivinanzas para identificar palabras claves o personajes antes de escuchar el texto.			
2	Plantea preguntas sencillas para identificar personajes y hechos importantes en el texto oral.			
3	Lee textos en voz alta y formula preguntas sencillas sobre lo leído.			
4	Realiza actividades que amplían el vocabulario de los estudiantes como Hangman, charadas, entre otras.			
b. Estrategias lúdicas sociales				
5	Propicia la interacción de los estudiantes formulando y respondiendo preguntas sobre el texto oral.			
6	Empatiza con las ideas y sentimientos de los estudiantes.			

**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPRENSIÓN ORAL EN EL ÁREA DE
INGLÉS**

LISTENING TEST

COMPETENCE: COMMUNICATES IN ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

FULL NAME: _____

SCHOOL: _____ DATE: _____

GRADE: _____ ROOM: _____

Objective: To determine the level of oral comprehension in English among second-grade secondary school students, specifically in the dimensions of:

- Obtaining information from spoken texts.
- Inferring and interpreting information from spoken texts.

I. Listen carefully and choose the correct answer.

a. Dimension: Literal Oral Comprehension

Indicator: Recognizes words, personal information, and numbers in English when listening to an audio recording.

1. What's Lucy's surname? (2 puntos)

- a. More
- b. Moor
- c. Moore

2. How old is Lucy? (2 puntos)

- a. 12
- b. 13
- c. 15

Indicator: Obtains specific information mentioned in a spoken text.

3. What class is she in? (2 puntos)

- a. Class 1B
- b. Class 1C

c. Class 1A

4. Where was Lucy? (2 puntos)

- a. At the classroom
- b. At the school library
- c. At the principal's room

5. Who was Lucy talking to? (2 puntos)

- a. Principal
- b. Teacher
- c. Librarian

<https://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/listening/a1-listening/library-giving-personal-information>

b. Dimension: Inferential Oral Comprehension

Indicator: Deduces implicit meanings based on the ideas and the context of the spoken text.

6. What are the consequences of not having an eco-friendly routine? (2 puntos)

7. Do you think of having an ecofriendly routine is important? Why? (2 puntos)

8. After watching the video, what is the conclusion you have on it? (2 puntos)

Indicator: Identifies the speaker's purpose (e.g., to persuade, to warn, to explain, etc.)

based on oral signals in the content.

9. What is an ecofriendly routine for you? (3 puntos)

10. What actions does the speaker use to encourage you to have an eco-friendly routine? (3 puntos)

11. What actions can you do to encourage your family to have an eco-friendly routine? (3 puntos)

https://www.youtube.com/watch?v=C_gExoMLUUY&ab_channel=Mrs.JessicaCarhuavilca

Meza

LISTENING TEST - RUBRIC				
Criteria	4 - Excellent	3 - Proficient	2 - Developing	1 - Beginning
Inference Skills	Demonstrates advanced ability to draw complex, nuanced inferences from the oral text with precise and insightful details	Consistently identifies clear inferences with relevant supporting evidence	Makes basic inferences with limited supporting details	Struggles to identify or explain inferences from the text
Comprehension of Eco-Friendly Concepts	Provides comprehensive, in-depth understanding of eco-friendly routines with multiple specific examples and critical analysis	Explains eco-friendly concepts clearly with relevant examples	Demonstrates basic understanding with minimal explanations	Shows minimal or incorrect understanding of eco-friendly concepts
Communication of Ideas	Articulates ideas with exceptional clarity, depth, and sophisticated language	Communicates ideas clearly and coherently	Communicates ideas with some clarity but lacks depth	Presents ideas with significant difficulty and lack of clarity
Critical Thinking about Environmental Impact	Offers profound, original insights into environmental consequences with multiple well-developed perspectives	Provides thoughtful analysis of environmental consequences	Offers basic observations about environmental impact	Provides minimal or superficial analysis of environmental issues

Personal Action Plan	Develops a comprehensive, creative, and detailed action plan for personal and family eco-friendly routines	Creates a clear and practical action plan with specific steps	Suggests limited actions with minimal detail	Demonstrates little to no understanding of potential actions
Speaker's Persuasive Techniques	Expertly identifies and analyzes multiple persuasive techniques used by the speaker with precise examples	Clearly identifies key persuasive techniques with relevant examples	Recognizes basic persuasive techniques with limited explanation	Struggles to identify persuasive techniques

Scoring Guide:

- Total Points Possible: 25
- 21-25 points: AD (Exceptional)
- 17-20 points: A (Proficient)
- 11 – 16 points: B (Developing)
- 0-10 points: C (Beginning)

VARIABLE 2: La comprensión oral en el idioma inglés															
N°	D1: Obtiene información de textos orales					D2: Infiere e interpreta información de textos orales						Total	D1	D2	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11				
1	3	1	3	3	2	2	2	1	2	1	1	21	12	9	
2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	15	9	6	
3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	19	10	9	
4	3	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	19	11	8	
5	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	25	15	10	
6	2	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
7	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	18	10	8	
8	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
9	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	18	10	8	
10	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	18	10	8	
11	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	24	11	13	
12	3	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	16	8	8	
13	3	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	18	11	7	
14	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	16	9	7	
15	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	19	11	8	
16	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	15	7	8	
17	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	21	10	11	
18	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	10	10	
19	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	19	7	12	
20	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	15	9	6	
21	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	15	9	6	
22	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	18	9	9	
23	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
24	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
25	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	16	8	8	
26	3	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	20	11	9	
27	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
28	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	18	10	8	
29	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	17	9	8	
30	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	6	6	
31	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	22	10	12	
32	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18	6	12	
33	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	24	13	11	

Base de datos - KATY.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V1	Numérico	8	0	Estrategias Lúd...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	V2	Numérico	8	0	La comprensió...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	D1	Numérico	8	0	Obtiene informa...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	D2	Numérico	8	0	Infiere e interpr...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	var1	Numérico	5	0	Estrategias Lúd... [1, Nunca]...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
6	var4	Numérico	5	0	La comprensió... [1, Inicio]...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
7	dim4	Numérico	5	0	Obtiene informa... [1, Inicio]...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
8	dim5	Numérico	5	0	Infiere e interpr... [1, Inicio]...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Base de datos - KATY.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 8 de 9 variables

	V1	V2	D1	D2	var1	var5	dim4	dim5	var	var	var	var	var	var	var	var	var
1	10	21	12	9	A veces	Logro esperado	Logro esperado	Inicio									
2	6	15	9	6	Nunca	Inicio	Proceso	Inicio									
3	10	19	10	9	A veces	Proceso	Proceso	Inicio									
4	10	19	11	8	A veces	Proceso	Logro esperado	Inicio									
5	11	25	15	10	Siempre	Logro destaca...	Logro destaca...	Proceso									
6	10	17	9	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
7	8	18	10	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
8	8	17	9	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
9	10	18	10	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
10	10	18	10	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
11	15	24	11	13	Siempre	Logro destaca...	Logro esperado	Logro destaca...									
12	7	16	8	8	A veces	Inicio	Inicio	Inicio									
13	7	18	11	7	A veces	Inicio	Logro esperado	Inicio									
14	10	16	9	7	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
15	10	19	11	8	A veces	Proceso	Logro esperado	Inicio									
16	6	15	7	8	Nunca	Inicio	Inicio	Inicio									
17	13	21	10	11	Siempre	Logro esperado	Proceso	Logro esperado									
18	9	20	10	10	A veces	Proceso	Proceso	Proceso									
19	14	19	7	12	Siempre	Proceso	Inicio	Logro destaca...									
20	6	15	9	6	Nunca	Inicio	Proceso	Inicio									
21	6	15	9	6	Nunca	Inicio	Proceso	Inicio									
22	7	18	9	9	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
23	7	17	9	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
24	9	17	9	8	A veces	Inicio	Proceso	Inicio									
25	9	16	8	8	A veces	Inicio	Inicio	Inicio									
26	11	20	11	9	Siempre	Proceso	Logro esperado	Inicio									
27	6	17	9	8	Nunca	Inicio	Proceso	Inicio									

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Anexo 3 - Evidencias.

