

Artículos Científicos

## Percepciones y opiniones de estudiantes de telesecundaria sobre el aprendizaje del inglés basado en juegos

Telesecundaria students' perceptions and opinions regarding Game-based English language learning



Esteban Juan Bautisa Zárate Mejía  
Universidad Veracruzana, México  
Cliserio Antonio Cruz Martínez  
Universidad Veracruzana, México  
Ana Luisa Tapia Rodríguez  
Universidad Veracruzana, México

**Resumen** El presente estudio tiene como objetivo analizar las percepciones y opiniones de estudiantes de una telesecundaria en Xalapa, Veracruz sobre el impacto que tiene en la motivación para aprender inglés como lengua extranjera (EFL) el uso de juegos. El estudio siguió un enfoque cualitativo y un diseño de estudio de caso. Los datos se recolectaron a través de entrevistas semiestructuradas a 12 estudiantes de un grupo de primer año, a partir de sus experiencias con juegos en el aula. Los resultados indican que los juegos son una herramienta eficaz para captar la atención de los estudiantes y aumentar su motivación para aprender inglés. Además, se descubrió que el uso de juegos en las clases de EFL mejora significativamente la retención de vocabulario y gramática, aumenta la participación en clase, y fomenta un mayor compromiso con la materia. También se evidenciaron mejoras en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los alumnos, incluidas la expresión oral, la lectura y la escritura. Las implicaciones sugieren que los profesores deberían integrar actividades basadas en juegos en el programa de estudios de inglés de Telesecundaria a fin de lograr experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas.

**Palabras clave:** Aprendizaje de lenguas, Enseñanza de una segunda lengua, Juego educativo.

**Abstract** The present study explores the impact the use of games has on students' motivation to learn English as a foreign language in a telesecundaria in Xalapa, Veracruz. The purpose of the research was to discuss the usefulness of games in the English as a Foreign Language (EFL) classroom. The study followed a qualitative approach and a case study design. Data was collected through semi-structured interviews with 12 students from a group of the first year, based on their experiences with games in the classroom. Findings indicate that games are highly effective in capturing students' attention and enhancing their motivation to learn English. Additionally, it was discovered that game-based learning significantly improves vocabulary and grammar retention, increases class participation, and encourages greater engagement with the sub-

DOI: <https://doi.org/10.71770/rieipd.v4i1.3450>

**Recepción:** 06 mayo 2025

**Aprobación:** 18 octubre 2025

**Publicación:** 12 diciembre 2025



*Revista Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y Docencia*

vol. 4, núm. 1, p. 16 - 43, 2026

Universidad Autónoma de Zacatecas,  
México

**ISSN-E:** 2992-751X

[iie\\_docencia@uaz.edu.mx](mailto:iie_docencia@uaz.edu.mx)

Esteban Juan Bautisa  
Zárate Mejía

Universidad Veracruzana,  
México

Cliserio Antonio Cruz  
Martínez

Universidad Veracruzana,  
México

Ana Luisa Tapia Rodríguez

Universidad Veracruzana,  
México

Periodicidad: Semestral URL: [https://](https://portal.amelica.org/ame-li/journal/935/9355554002/)

[portal.amelica.org/ame-li/journal/935/9355554002/](https://portal.amelica.org/ame-li/journal/935/9355554002/)

ject matter. Improvements were also evidenced in students' English skills development, including speaking, reading, and writing. The implications suggest that teachers should integrate game-based activities into the English curriculum to enhance more dynamic and engaging learning experiences.

**Keywords:** Educational games, Second language teaching, Language learning.

## 1. Introducción

La enseñanza del inglés en México ha sido obligatoria desde el año 1926. Específicamente, se señala que solamente se impartía en el nivel secundaria; no obstante, a partir del año 2011 se introdujo a lo largo del currículo de educación básica -preescolar, primaria y secundaria- su enseñanza de manera obligatoria (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2011). A lo largo de más de 90 años de enseñanza de esta lengua se ha transitado por la implementación de diversos planes y programas de estudio; cada uno de ellos con su respectivo enfoque y metodología didáctica. Entre los programas de estudio más representativos y sus correspondientes enfoques se encuentran los programas de 1982, 1993, 2006, 2011, 2017 y 2022. El programa de 1982 privilegiaba la enseñanza de aspectos formales de la lengua (gramática y vocabulario) a fin de poder traducir textos literarios del inglés al español (Mejía, Briseño & Cardoso, 2014, como se citó en Zárate-Mejía, 2018). El segundo, plan y programas de 1993, estableció que la enseñanza del inglés adoptaba un enfoque comunicativo basado en lo que se puede hacer con el lenguaje (SEP, 1993).

Para el año 2006 se adoptó un enfoque metodológico denominado prácticas sociales del lenguaje. Este enfoque estableció que la enseñanza del inglés se debió centrar “en lo que hacen los usuarios expertos del lenguaje para y durante la interpretación y producción de textos orales y escritos, preservando la función social de dichos actos” (SEP, 2006, p.109). Este mismo enfoque de enseñanza fue adoptado en los programas 2011 y 2017. Recientemente, en el año 2022 surgió el programa de estudios con énfasis en contenidos organizados alrededor de campos formativos. En este sentido, la disciplina de Inglés se inserta en el campo de Lenguajes, cuya finalidad es “reconocer, apreciar y valorar la diversidad de interacciones [...] a fin de que los estudiantes desarrollen habilidades para comunicarse y expresarse de manera pertinente y asertiva” (SEP, 2024, p. 29).

El plan y programas de estudio 2022 es de observancia nacional, lo cual significa que en el nivel telesecundaria se debe implementar. Dicha propuesta curricular organiza los contenidos académicos alrededor de campos formativos, los cuales buscan una comprensión amplia del mundo sociocultural y natural que nos rodea mediante la integración de conocimientos y habilidades de diferentes disciplinas. Tales disciplinas (anteriormente llamadas materias escolares) se estructuran a través de cuatro campos formativos: Ética, Naturaleza y Sociedades; Lenguajes; De lo Humano y lo Comunitario; y Conocimiento y Pensamiento Científico. La disciplina de Inglés forma parte del campo formativo Lenguajes. El objetivo de este campo formativo es lograr que el estudiantado reconozca diversas formas de comunicación y expresión a fin de representar, interpretar y nombrar el mundo (SEP, 2022).

En cuanto al enfoque de enseñanza del inglés, este programa enfatiza que las y los estudiantes usen la lengua inglesa en interacciones comunicativas reales o cercanas a la realidad. Asimismo, que las

y los alumnos se interesen por comprender cómo se produce la comunicación al interactuar con los demás. Para lograr tal objetivo, el trabajo en el aula debe concebir al educando como agente social y activo en la construcción de su propio aprendizaje. A partir de sus conocimientos y experiencias, las y los alumnos pueden participar como usuarios de la lengua, desarrollar ideas, ser conscientes de sus habilidades, ampliar y utilizar sus conocimientos, así como analizar sus prácticas comunicativas a fin de enfrentarse a situaciones reales de comunicación (SEP, 2017).

De manera particular, la enseñanza del idioma inglés en el nivel secundaria ha transitado por una diversidad de dificultades. Estudios recientes identifican tres ejes problemáticos principales: estructuras institucionales rígidas, disparidades socioculturales y limitaciones tecnológicas y presupuestales. En primer lugar, los programas curriculares para la enseñanza obligatoria del inglés anteriormente descritos se han concebido como estructuras inamovibles que tienen que ser revisadas en su totalidad durante el ciclo escolar. Aunado a lo anterior, dichos programas parecen no considerar las diferencias en el nivel lingüístico inicial de las y los alumnos. Este hecho genera aulas con notorias diferencias en el manejo del idioma que oscilan entre el desconocimiento absoluto y un incipiente y/o inexistente desarrollo de las habilidades comunicativas (Gastélum, 2024).

En segundo lugar, las vicisitudes socioculturales enfrentadas tanto por estudiantes como por profesores en el proceso de enseñanza y aprendizaje ahondan las dificultades en la enseñanza del idioma en cuestión. Estudios han revelado que las carencias socioeconómicas presentes en el entorno social y escolar; la ausencia de materiales didácticos acordes a las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes; así como una interacción áulica de crítica negativa entre aprendices generan reticencia hacia el aprendizaje del inglés en las telesecundarias (Martínez; 2005; Navarrete & López, 2022; Sánchez, 2000; Sandoval, 2000; Santos, 2001, como se citó en Zárate-Mejía, 2024). De la misma manera, la formación del profesorado en lengua inglesa (inexistente o a nivel básico durante los estudios de Normal), así como las metodologías de enseñanza adoptadas por las y los docentes (comúnmente en telesecundaria emplean un libro de texto como principal medio para la enseñanza del inglés) generan desmotivación hacia el aprendizaje del idioma inglés entre las y los estudiantes de dicha modalidad educativa (Campos et al., 2018).

Finalmente, los recortes presupuestales destinados al sector educativo provocan que la enseñanza del inglés esté desprovista de recursos tecnológicos y didácticos. En el caso de primaria, se cuentan con un déficit de profesores especialistas para enseñar inglés. Estadísticas revelan que solo entre 14% y 18% de las escuelas primarias cuentan con profesoras y profesores de inglés (SEP, 2015). Como consecuencia, la contratación y retención de docentes especializados en esta disciplina, así como su respectiva capacitación en el uso

de tecnologías educativas resulta insuficiente o nula (Peniche & Ramón, 2023). Como se puede evidenciar, la enseñanza del idioma inglés en telesecundaria requiere atención prioritaria a fin de lograr que “los y las adolescentes [...] logre[n] el alcance de los conocimientos, habilidades, capacidades y la cultura que les permitan [...] alcanzar la premisa de aprender a aprender de por vida” (SEP, 2019, p.13). Dicho objetivo se puede lograr a partir de propuestas pedagógicas que atiendan las particulares “necesidades, diferencias y expectativas” de aprendizaje de las y los adolescentes (SEP, 2019, p. 16).

La presente investigación se enmarca en la necesidad de atender las diferencias en los niveles lingüísticos en el idioma inglés con que cuentan las y los estudiantes de telesecundaria. Dicha propuesta se fundamenta en principios del enfoque de aprendizaje basado en juegos. Algunos investigadores en la enseñanza de lenguas extranjeras señalan que este enfoque promueve el aprendizaje activo, el desarrollo de las habilidades, la solución de problemas y la colaboración (Gee, 2003; McGonigal, 2011). Asimismo, este enfoque se destaca por permitir que las y los estudiantes construyan activamente sus conocimientos al participar en actividades y dinámicas de enseñanza-aprendizaje colaborativas y cooperativas (Prince, 2004; Vygotsky, 1978).

Del mismo modo, el contexto en el que se desarrolló la indagatoria es el de la telesecundaria. Las escuelas telesecundarias son un servicio de educación básica que atiende a la comunidad estudiantil-rural, semirural y, en algunos casos, urbana- de educación secundaria. Al respecto, la enseñanza en la telesecundaria se caracteriza por ser dirigida por un maestro normalista especialista en dicho nivel educativo, quien coordina el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de cada una de las asignaturas que conforman el currículo con el apoyo de programas de televisión y materiales didácticos impresos (SEP, 1996). La estructura característica de las sesiones de clase en dicho nivel es la siguiente: en primer lugar, alrededor de 15 a 20 minutos son destinados a la reproducción de un video educativo (teleclase); enseguida, de 30 a 35 minutos, es para que las y los estudiantes se dediquen a responder los ejercicios del libro o guía de actividades (Calderoni, 2007; Lara, 2008, como se citó en Zárate-Mejía, 2024).

Contar con una sola maestra o maestro para impartir todas las asignaturas y que no esté lo suficientemente capacitado para enseñar inglés de manera efectiva representa un reto que afecta el aprendizaje del idioma inglés entre las y los alumnos (García et al., 2018; Hernández, 2019). Otras características distintivas de la enseñanza del inglés en telesecundaria es el uso de videos educativos para presentar teóricamente los temas a las y los alumnos; posteriormente, las y los estudiantes resuelven en sus libros o guías ejercicios con contenidos léxico-gramaticales a fin de complementar la instrucción recibida mediante los videos (SEP, 2023). Este procedi-

miento didáctico es recurrentemente empleado por los maestros de telesecundaria para la enseñanza del inglés. Ello, debido a que la mayoría de las y los profesores no son especialistas en la materia; en consecuencia, las clases destinadas para enseñar ese idioma resultan poco atractivas para las y los alumnos (Luna, 2021).

Por lo tanto, explorar el contexto de la telesecundaria es crucial para comprender los retos específicos a los que se enfrentan las y los estudiantes en el aprendizaje de la lengua inglesa. A su vez, analizar la efectividad de la implementación de enfoques innovadores, como el aprendizaje basado en juegos, como estrategia didáctica que posibilite entre las y los alumnos de dicho nivel educativo un aprendizaje significativo del inglés. Al respecto, el uso de la metodología de aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha sido considerada por diversos autores como una de las metodologías activas, centradas en el estudiante, con un potencial amplio de aplicación (González & Álvarez, 2022; Manzanares & Capperucci, 2022).

Esta metodología ha sido definida como una estrategia didáctica que propicia la motivación e interés del estudiante en participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje que les posibilita desarrollar conocimientos o habilidades específicas (Escribano, 2020; Vázquez & Sevillano, 2021). Para su implementación se recurre a la selección y uso de juegos con mecánicas que ya existentes y que son conocidos tanto por profesoras y profesores como por estudiantes. Se sabe que esta metodología se emplea durante el ciclo de educación infantil (Escribano, 2020).

Al respecto, se cuentan con investigaciones sobre el uso de esta metodología para la enseñanza de infantes en educación primaria. Una de ellas describe los beneficios y las desventajas de una propuesta didáctica basada en el juego en el aprendizaje de contenidos básicos de la lengua inglesa implementada en dos grupos de segundo de una primaria ubicada en Santiago de Compostela, España. Para recolectar datos se emplearon fichas de observación y de auto-evaluación, así como cuestionarios. Los resultados revelaron que el alumnado participante demostró interés por formar parte de las actividades lúdicas, mismas que les permitieron emplear la lengua inglesa de forma casi natural (Gómez, 2024).

En un segundo estudio, desarrollado por Gonzales-Huaman et al., (2025) con cinco profesores rurales con más de veinticinco años de experiencia docente de una primaria peruana a fin de describir la apropiación que tenían los participantes a nivel teórico sobre la metodología didáctica ABJ, señalan que las y los participantes declararon que su uso propicia un vínculo entre aprendizaje significativo y cultural. A su vez, se identificó que las y los profesores rurales participantes enfrentaron dificultades estructurales (escasez y falta de tiempo para crear materiales lúdicos, aunado a un escaso asesoramiento institucional) en la implementación de tal metodología, lo que derivó en que las y los participantes hayan adaptado creativamente tal metodología mediante el uso de recursos locales.

Finalmente, los participantes demostraron tanto apropiación instrumental (uso en momentos específicos de la clase) como profunda (el juego como eje curricular articulador de la identidad comunitaria y del bienestar socioemocional áulico) respecto al empleo de juegos en sus prácticas didácticas. En síntesis, se advierte que el uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es considerado por tales participantes un recurso didáctico determinante en el desarrollo del aprendizaje del estudiantado (Gonzales-Huaman et al., 2025).

Para el caso particular del aula de lengua extranjera, el aprendizaje basado en juegos ha sido una metodología indispensable en el desarrollo de las competencias comunicativas (gramatical, pragmática y discursiva) del alumnado (Manzanares & Capperucci, 2022). Muestra de ello lo constituyen estudios recientes sobre la efectividad que tuvo el uso de la metodología ABJ en el desarrollo de la expresión oral y aditiva en estudiantes de bachillerato del Ecuador y de México. El primero de ellos tuvo como finalidad observar los efectos que estrategias didácticas basadas en juegos tuvieron en el desarrollo de la habilidad oral en inglés como lengua extranjera en estudiantes de tercero de bachillerato (17 a 18 años de edad) de una institución rural en Santo Domingo, Ecuador. A través de la aplicación de dos encuestas, una previa y otra al finalizar la aplicación en clase de juegos virtuales y tradicionales, así como de dos pruebas (previa y posterior) se identificó que las y los participantes adquirieron más vocabulario y mejoraron su gramática, pronunciación y fluidez al hablar inglés, lo cual derivó en un sentimiento de motivación para participar en actividades orales en la clase de inglés (Chacua-Arcos et al., 2024).

El segundo estudio tuvo como objetivo identificar el nivel de desempeño de estudiantes de una institución privada de educación media superior localizada en la ciudad de Puebla, México en el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés (expresión oral y auditiva) a través de uso de la metodología del aprendizaje basado en juegos. Mediante un diseño de investigación cuantitativo-cuasiexperimental en el que participaron un grupo de control y uno experimental, se realizó una intervención didáctica con una duración de diez sesiones donde la mitad de ellas se impartían nociones teóricas de la lengua inglesa y la otra mitad se destinaba a la aplicación de tales nociones mediante actividades didácticas acordes con la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos. Los resultados revelaron que el grupo experimental incrementó en un 12% su expresión auditiva y su expresión oral aumentó en un 7%, mientras que el grupo de control presentó un mínimo incremento en el desarrollo de ambas habilidades (Victorino, 2024).

En este sentido, la presente investigación tuvo como objetivo general analizar las percepciones y opiniones de estudiantes de telesecundaria respecto al impacto que tiene en el desarrollo de la motivación y de los procesos de aprendizaje el uso de juegos como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

A su vez, a fin de lograr el objetivo general se plantearon dos objetivos específicos. El primero, identificar la manera en cómo el uso de juegos en la clase de inglés como lengua extranjera propicia la motivación de las y los estudiantes de telesecundaria hacia el aprendizaje de dicha lengua. El segundo, describir los efectos que provocan el uso de los juegos en el proceso de aprendizaje de inglés de las y los estudiantes de dicho nivel educativo.

## 2. Metodología

Como se mencionó anteriormente, el objetivo de la presente investigación fue analizar las percepciones y opiniones de estudiantes de telesecundaria respecto al impacto que tiene en la motivación y en los procesos de aprendizaje el uso de juegos como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés. A fin de poder desarrollar dicho análisis se recurrió a un enfoque cualitativo de investigación. Dicho enfoque enfatiza el flujo cronológico de los hechos observados, y reconoce el valor de las influencias contextuales a fin de analizar la manera en que acontecimientos concretos llevan a consecuencias específicas (Creswell, 2014; Miles et al., 2014).

El diseño de investigación que mejor se adaptó al enfoque cualitativo fue el de estudio de caso explicativo. Este diseño se basa en un caso y contexto específico -un salón de una telesecundaria ubicada en el Sureste de México-. El centrarse en un caso específico posibilita explorar en detalle las experiencias y perspectivas sobre cómo influye el uso de juegos en la motivación y el interés de las y los estudiantes para aprender inglés. El alcance de la investigación es descriptivo (Duff, 2007) debido a que con esta investigación se busca tener una descripción detallada de las experiencias de las y los estudiantes cuando usan juegos para aprender inglés.

### 2.1. Contexto

El plantel de telesecundaria donde se realizó la investigación se localiza en una zona de desarrollo social a las afueras de la ciudad de Xalapa, Veracruz. La escuela es considerada de fácil acceso para los residentes de esa zona. La mayoría de los alumnos que asisten a dicho centro educativo viven en comunidades cercanas a la telesecundaria; llegan a las instalaciones en autobús en aproximadamente 10-15 minutos. La institución, de sostenimiento público, funciona desde 1972 y tiene 52 años de existencia. La plantilla docente se compone por 14 profesores, de los cuales 12 son mujeres y 2 hombres, uno de ellos es profesor de la Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER); el director de la escuela; 1 auxiliar administrativo especializado; 3 auxiliares de servicios del plantel y 3 secretarías de apoyo para atender a una matrícula de 335 estudiantes aproximadamente.

Las instalaciones cuentan con un total de 13 aulas, divididas en: cinco salones de primer grado (1A, 1B, 1C, 1D, 1E); cuatro de segundo grado (2A, 2B, 2C, 2D); y cuatro de tercer grado (3A, 3B, 3C, 3D).

Cada aula una tiene capacidad para albergar entre 23 y 27 alumnos; cada grupo tiene un único profesor que les imparte todas las asignaturas, incluidas Educación Física e Inglés. El alumnado asiste a clase de 8:00 a 13:50, pues la institución escolar opera solo en turno matutino.

La infraestructura también incluye una sala de medios y otra de limpieza, una plaza cívica, 2 campos deportivos, 2 salidas de emergencia, 6 baños para el estudiantado y 2 para el profesorado, 1 cafetería, una sala de medios con 21 ordenadores, 3 cámaras de seguridad y acceso a Internet. Cada aula dispone de un televisor, un reproductor de DVD, un escritorio, un ventilador, estanterías para libros y material didáctico. Las aulas son grandes, pero la disposición de las sillas, la pizarra y el escritorio hace que algunas sean menos espaciosas.

## 2.2. Participantes

Los participantes de esta investigación fueron miembros del 1ºD, uno de los cinco grupos de primer grado de la telesecundaria. El grupo tenía 23 alumnos, 9 mujeres y 14 varones. Doce estudiantes – ocho niños y cuatro niñas – fueron seleccionados de acuerdo con ciertos criterios que se discuten en la subsección denominada muestreo. Las edades de las y los participantes oscilaban entre 11 y 13 años. El dominio de inglés que poseía el alumnado era por debajo del nivel básico; es decir, sólo conocían algunas palabras y frases aisladas del idioma derivado de que algunas y algunos participantes habían recibido esporádicamente clases de inglés en la primaria. Dicho nivel se determinó a partir de un examen diagnóstico aplicado al inicio del curso escolar.

Asimismo, durante la impartición del curso de inglés en la telesecundaria se realizaron seis observaciones no participativas a lo largo del periodo escolar 2024-2025. A través de ellas se identificó que el alumnado mostraba una personalidad extrovertida; ello derivó en que se les notara entusiasmo por participar en clase de inglés. También mostraron rasgos competitivos cuando se trataba de trabajar en equipo; otro aspecto observado fue que todos los miembros del grupo mantenían entre sí una buena relación. Finalmente, para propósitos de este artículo solo se utiliza la información de las entrevistas.

### 2.2.1 Muestreo

Debido a que el objetivo de investigación se centró en analizar las percepciones y opiniones de estudiantes respecto al impacto que tiene en el desarrollo de la motivación y de los procesos de aprendizaje el uso de juegos como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la telesecundaria, esta investigación utilizó dos tipos de muestreo: un muestreo intencional que posibilitó seleccionar el contexto de investigación y un muestreo por conveniencia por medio del cual las participantes se selecciona-

ron por motivos de accesibilidad para los investigadores, cubriéndose con ello, los criterios de selección expuestos por Mackey Y Gass, 2012.

#### 2.2.1.1 Muestreo por Conveniencia

Esta técnica permite seleccionar de manera cuidadosa y controlada casos típicos de una población delimitando la muestra solamente a ciertas características de interés. Se emplea este muestreo cuando las y los participantes guardan proximidad con los investigadores (Otzen & Manterola, 2017; Hernández-Sampieri et al., 2014). Particularmente, el grupo 1D fue seleccionado por conveniencia debido a su fácil accesibilidad y disponibilidad. Se seleccionó este grupo en particular por la disponibilidad mostrada por los estudiantes hacia el proyecto de investigación. Además, se eligió por su receptividad mostrada al implementar actividades de aprendizaje basadas en juegos y adaptadas a la dinámica de la clase.

El grupo está formado por 23 estudiantes, pero para este estudio sólo se seleccionaron 12 estudiantes para ser entrevistados; debido a que las y los participantes son menores de edad fue necesario gestionar mediante el directivo del centro educativo un consentimiento informado dirigido a las madres y padres de familia a fin de que otorgaran el permiso para que sus hijas e hijos voluntariamente fuesen entrevistados. En dicho consentimiento informado se les notificó que la información sería resguardada por los investigadores con carácter confidencial. Además, a fin de preservar su integridad, los nombres de las y los estudiantes sería cambiado.

#### 2.2.1.2 Muestreo intencional

Se trata de una técnica de muestreo no probabilístico empleada en la investigación cualitativa cuando la muestra es muy pequeña. Consiste en seleccionar participantes a partir de criterios específicos relacionados con los objetivos de investigación (Arias & Covinos, 2021; Otzen & Manterola, 2017). Para esta investigación, los criterios considerados para la selección de las y los participantes fueron tres: dominio del idioma inglés, nivel de motivación y rendimiento académico. El primero, dominio del idioma inglés se sustenta a partir de los resultados de los exámenes de inglés aplicados cada tres meses se seleccionaron estudiantes que obtuvieron resultados numéricos diferentes (altos y bajos). El segundo criterio, nivel de motivación se cubrió mediante la valoración perceptiva de las veces que participó el alumnado durante los juegos que se implementaron; se seleccionaron a quienes participaron más y los que participaron menos. El tercer criterio, el rendimiento académico se comprobó con los registros de calificaciones trimestrales, con ello, se identificó a las y los estudiantes que les resultó más fácil el inglés y a quienes les resultó más difícil.

## 2.3. Métodos de recolección de datos

El método de recolección de datos utilizado fue la entrevista semiestructurada. Este método se utiliza a menudo en las ciencias humanas y sociales. En comparación con las entrevistas estructuradas, las semiestructuradas ofrecen más flexibilidad y permiten profundizar en los temas a partir de las aportaciones del entrevistado. Asimismo, este enfoque aumenta el potencial de diálogo y promueve el papel activo del entrevistador como participante en la producción de conocimiento (Mackey & Gass, 2012).

El objetivo de haber seleccionado este método de recolección de datos fue conocer las percepciones y opiniones del alumnado sobre el uso de juegos en el aprendizaje del inglés. De este modo, fue posible identificar el impacto y describir los efectos que los juegos tenían en el proceso de aprendizaje del inglés del estudiantado. Asimismo, conocer la utilidad que estos juegos tienen como estrategia para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

#### 2.4. Análisis de datos

El tipo de análisis de datos utilizado para este estudio fue el análisis temático. El análisis temático consiste en el análisis y la identificación de patrones o temas en los datos cualitativos. Este enfoque suele comenzar con la codificación de los datos para identificar ideas o conceptos recurrentes, los cuales posteriormente se agrupan en temas más amplios. Los temas pueden derivarse deductivamente (basándose en la teoría existente) o inductivamente (surgiendo de los propios datos); los patrones o temas ayudan al investigador a reducir e interpretar los datos (Mackey & Gass, 2012).

A continuación, se describe cómo se realizó el análisis de los datos recabados. En primer lugar, se transcribió cada entrevista y se tomaron notas de los puntos clave, las citas y los temas recurrentes a medida que se leían los datos. Enseguida se codificaron las respuestas de las entrevistas a fin de identificar temas y patrones emergentes. Para realizar la codificación se tuvo en cuenta los conceptos clave, las ideas repetidas o afirmaciones explicativas. En tercer lugar, se seleccionaron los temas más relevantes y significativos concordantes con los objetivos específicos de investigación de este estudio. Enseguida, se procedió a interpretar los resultados teniendo en cuenta el marco teórico y los objetivos de investigación. Se reflexionó sobre el significado de los hallazgos en esta investigación y se relacionaron con los temas identificados. Para terminar, los datos se presentaron de forma narrativa apoyados en argumentos y utilizando citas y ejemplos para reforzar las conclusiones.

### 3. Resultados

Los resultados se organizan en función de los temas derivados del análisis de los datos. Las categorías temáticas son las siguientes: a) La utilidad de los juegos para la enseñanza del inglés; b) El impacto de los juegos en la motivación de los estudiantes; c) Diferencias entre el aprendizaje tradicional y el basado en juegos; d) Desarrollo de

habilidades lingüísticas; y e) Sugerencias para la implementación efectiva de los juegos. Cabe señalar que los nombres se sustituyeron por el término informante, el cual se acompañó de un número progresivo, por razones éticas de investigación.

#### 3.1. La utilidad de los juegos para la enseñanza del inglés

Las respuestas del estudiantado mostraron un impacto positivo y significativo que tienen los juegos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL). Las y los estudiantes expresaron que esos juegos hacían que el proceso de aprendizaje fuera más accesible y ameno, tal y como afirmó Informante 1: «Antes me parecía difícil, pero con los juegos se me hizo más fácil». Además, las y los estudiantes destacaron que los juegos les ayudaron a mejorar su compromiso y participación en las clases de inglés. Por ejemplo, Informante 2 dijo: «Me gustaron los juegos y aprendí más con ellos que haciendo las actividades del cuaderno porque era más entretenido». Así pues, los juegos parecen ser una herramienta útil que proporciona entretenimiento, lo que hace que el alumnado se sienta más motivado para aprender en comparación con otras actividades.

Los juegos también fueron percibidos como una herramienta didáctica eficaz para aprender inglés. El término didáctica se refiere a los métodos, técnicas y estrategias que el profesorado utiliza para enseñar. Al respecto, Informante 3 afirmó "Los juegos hacen que las clases sean más didácticas y que los niños aprendan más. Me he sentido más interesada en la clase con los juegos". Para esta participante, el uso de juegos en la clase de inglés propicia un aprendizaje activo y motivador para el alumnado.

Asimismo, los datos recabados indicaron que la introducción de juegos tuvo un impacto positivo en el disfrute de la asignatura de inglés por parte de los participantes. Como ejemplo, un estudiante compartió la siguiente reflexión:

Influyen mucho porque si no fuera por los juegos, creo que la asignatura de inglés no me gustaría igual. Gracias a los juegos, aprendí mejor cada tema porque no era sólo el juego, antes, el profesor explicaba el tema y hacíamos ejercicios, pero el juego era para reforzar lo aprendido" (Informante 4).

Por otra parte, las y los participantes entrevistados señalaron que los juegos no sólo hacían más emocionante el aprendizaje, sino que también les ayudaron a mejorar su retención de vocabulario, así como lograr una mejor comprensión de los temas. Al respecto, Informante 5 expresó: "los juegos hacen que me dé más ganas de aprender inglés porque lo hacen emocionante y menos aburrido. Me ayudan a recordar las palabras más fácilmente. Además, en los juegos de equipo aprendo de mis compañeros". Esta cita pone de relieve varios efectos clave del uso de juegos: mayor motivación para aprender, mejor retención memorística de vocabulario, así como desarrollo del aprendizaje colaborativo entre compañeros a través de actividades en equipo. En la misma línea de ideas se expresó In-

formante 6: "los juegos me influyen positivamente, me ayudan a entender y recordar mejor las palabras. Hacen que me relaje en clase y que me guste la asignatura". Estas declaraciones refuerzan el impacto positivo de los juegos en la comprensión de los temas.

### 3.2. El impacto de los juegos en la motivación de las y los estudiantes

Del análisis de las entrevistas se desprende que las y los alumnos parecen mostrar más entusiasmo e interés en las clases de inglés gracias a la implantación de juegos. Expresaron que se sintieron motivados a participar en las clases gracias al uso de juegos. Ejemplo de tal declaración se encuentra en las palabras de Informante 7: "cuando juegas te diviertes, y eso hace que te guste o te interese el inglés y por eso participé más y presté más atención". Esta afirmación pone de manifiesto que los juegos generan diversión y un mayor interés por aprender la lengua inglesa.

Por otra parte, parece ser que los juegos han sido capaces de captar el interés de las y los alumnos de telesecundaria de una forma tal que las metodologías tradicionales quizás no lo han logrado. Este hecho se derivó de un probable aumento de la motivación estudiantil por participar activamente en la clase de inglés. Al respecto, Informante 2 afirmó que los juegos le ayudaron a querer participar en clase de EFL: "sí, por la emoción de jugar y aprender al mismo tiempo". De la misma manera, se pudo identificar que las y los alumnos consideraron que los juegos hacen divertido el proceso de aprendizaje. Por eso se sienten más seguros para participar, derivando en una actitud de motivación hacia el aprendizaje de EFL. Un ejemplo de ello es la afirmación de Informante 8, quien dijo: "sí, porque es más divertido con los juegos y aprendes más si participas mucho". En este sentido, se puede afirmar que para las y los alumnos la experiencia de jugar en clase es motivante, estimulante y gratificante.

Las respuestas de las y los alumnos mostraron que los juegos les ayudaron a comprometerse más con la asignatura de inglés. Los juegos hicieron que se interesaran más por aprender inglés, sobre todo porque sentían que aprendían mejor. Los juegos fueron, al parecer, la razón por la que los estudiantes prestaban más atención a las clases y daban lo mejor de sí mismos. Como ejemplo se cuenta con la declaración de Informante 5: "Creo firmemente que los juegos me ayudan a aprender inglés, lo hacen más fácil y divertido. Los juegos me motivan a participar más que otro tipo de actividades. También me hacen esforzarme más". En la misma línea discursiva se manifestó Informante 2: "me ayudó más porque me sentí más motivado para estar aprendiendo la materia y cuando estaba jugando, me divertía y eso hizo que me interesara aún más por la materia".

Asimismo, se comprobó que la mayoría de las y los alumnos estaban motivados por el juego en sí, sin que hubiera necesidad de un premio. Sin embargo, aunque el premio no era la principal motivación para participar, algunos mencionaron que el premio les hacía estar más dispuestos a ganar el juego. Por ejemplo, Informante 3 ex-

presó: "No me importaban los premios, con jugar y divertirme era suficiente". Esta afirmación pone de manifiesto cómo algunos alumnos encuentran motivación intrínseca simplemente participando y disfrutando del proceso del juego, sin necesidad de incentivos externos. Sin embargo, otra opinión contrastante fue compartida por Informante 6, quien mencionó: "No, yo participaba porque me gustaba, pero cuando hay premio te motiva más ganar, siento que hay más competencia". Esta declaración pone de manifiesto que en algunos casos, las y los estudiantes se sentían motivados para participar en los juegos durante la clase de EFL debido a la recompensa que obtendrían.

### 3.3. Diferencias entre el aprendizaje tradicional y el basado en juegos

Se preguntó a las y los estudiantes sobre los retos que habían experimentado con las clases tradicionales y se obtuvieron opiniones muy diversas. Una opinión sobre el aprendizaje tradicional fue la de Informante 9, quien dijo: "Se me hizo un poco más complicado, sólo aprendes si sigues practicando tú mismo, considero que sí tuve dificultades para aprender de esa manera". Informante 9 señala que la práctica individual es crucial para el aprendizaje", lo que sugiere una falta de oportunidades para la práctica efectiva en el aula.

Algunos estudiantes expresaron aburrimiento y monotonía con la metodología de enseñanza convencional. Este fue el caso de Informante 1, quien dijo: "No me enfrenté a retos como tales, pero sí me aburrí a veces de que las clases fueran siempre iguales". Similar idea expresó Informante 3: "No me gustan las clases tradicionales porque me parecen aburridas, además es más difícil entender los temas". Esta sensación de aburrimiento puede afectar negativamente al compromiso y la motivación de las y los estudiantes en el aula.

Otros estudiantes señalaron dificultades específicas con las clases tradicionales de inglés, principalmente relacionadas con la calidad de la enseñanza impartida. Por ejemplo, Informante 10 dijo: "Me parecía muy difícil aprender inglés porque mi profesor no lo explicaba bien y así me costaba más aprender inglés". Esta falta de claridad en la explicación del profesor puede dificultar la comprensión y el aprendizaje efectivo del idioma. En este sentido, varios estudiantes mencionaron que el proceso de aprendizaje era más lento y menos eficaz en comparación con el método de enseñanza basado en juegos.

Dicha idea la expresó Informante 8: "Creo que se tarda más en aprender inglés que con los juegos. Al menos a mí me resultó más fácil aprender con juegos". Adicionalmente, algunos estudiantes también señalaron la falta de continuidad en la enseñanza y la falta de refuerzo de los conceptos aprendidos previamente como retos a superar. Por ejemplo, Informante 11 dijo: "A veces no entendía un tema y el profesor lo cambiaba en la clase siguiente, y no repasábamos lo que habíamos visto, así que creo que por eso no aprendí

bien". Esta falta de coherencia en la enseñanza puede dificultar la retención y la comprensión de los contenidos a largo plazo.

Se pudo identificar que al parecer las malas experiencias que tuvieron las y los alumnos con las clases tradicionales fueron las responsables de haber generado una perspectiva negativa que algunos estudiantes tenían hacia el aprendizaje del inglés. Tal fue el caso de Informante 5 cuando se le preguntó cómo se sentía acerca de aprender inglés y si tenía algún interés particular en el tema. El mencionó: "No, porque ya había tenido una mala experiencia y pensé que iba a ser lo mismo. Ese profesor hizo que no me gustara el inglés". Informante 5 compartió que tuvo una maestra de inglés en la primaria, pero sólo les presentaba el tema; si tenían alguna pregunta no se atrevían a plantearla porque la maestra se enojaba. Dijo que tenían un cuaderno de ejercicios y que sólo trabajaban con él durante la clase. A pesar de la mala experiencia de Informante 5, cuando se le preguntó cómo había cambiado su opinión sobre el inglés después de que le enseñaran con juegos, dijo: "ha cambiado mucho, no pensaba que me fuera a gustar tanto el inglés. Ahora, creo que es una asignatura divertida gracias a los juegos y es fácil de aprender si te interesa".

### 3.4. Desarrollo de habilidades lingüísticas

La implementación de juegos para la enseñanza del inglés en telesecundaria ha demostrado ser efectiva en el desarrollo y mejora de las habilidades lingüísticas de las y los alumnos. El aprendizaje basado en juegos no sólo hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también facilita el aprendizaje y proporciona una mayor retención de la información. El uso de juegos como herramienta didáctica ha demostrado ser eficaz para mejorar la expresión oral de los alumnos. Las respuestas de los entrevistados evidenciaron un progreso significativo en esta área. Por ejemplo, Informante 2 mencionó: "El cambio que tuve fue que al aprenderlo jugando, pude entenderlo más y a partir de repetir las palabras en los juegos me fue fácil recordarlas y también decir frases". Este comentario refleja cómo los juegos no sólo facilitan la comprensión, sino también la memorización y la construcción de frases.

Los juegos demostraron ser útiles para mejorar la confianza de los alumnos a la hora de hablar inglés, como expresó Informante 10: "La verdad es que me costaba hablar inglés porque es un idioma diferente al español, pero los juegos como el de encontrar alguien que o el juego de roles me dieron más confianza para hablarlo". A su vez, Informante 5 compartió una declaración similar después de preguntarle si había notado algún cambio en su capacidad para hablar inglés. Él dijo: "Sí, porque antes me daba vergüenza hablar en inglés o decir una palabra y la pronunciaba mal y ahora tras jugar el bingo de sonidos me da más confianza porque sé que la pronuncio bien".

Parece que los juegos tales como el de encuentra alguien, juego de roles y el bingo de sonidos, además de ofrecer la oportunidad de

practicar la pronunciación, son útiles para aprender vocabulario nuevo. Esta idea fue compartida por Informante 8: "Me ayudaron porque cuando llegué aquí, sabía muy poco inglés, y los juegos me ayudaron a aprender muchas palabras y con esas mismas palabras hicimos frases, y fue más fácil". Del mismo modo se expresó Informante 11: "Hay algunas palabras que me costaba pronunciar, pero con los juegos como el bingo de palabras y el adivina la palabra aprendí a decirlas mejor. También aprendí a hacer frases en inglés porque teníamos que ordenar las palabras o decir cómo se dice algo en inglés". Estas declaraciones sugieren que los juegos de palabras y el adivina la palabra no sólo introducen vocabulario nuevo, sino que también proporcionan un contexto práctico para aplicar ese vocabulario en la formación de frases.

Además, los juegos permitieron a los alumnos practicar lo que ya sabían, lo que les dio la oportunidad de mejorar su expresión oral. Por ejemplo, Informante 7 dijo: "Sí, porque como he dicho, utilizo Duolingo y allí aprendes a decir frases, pero con los juegos tales como el crucigrama y sopa de palabras aprendí más, y fueron una oportunidad para practicar lo que ya sabía y aprender palabras nuevas". La observación de Informante 7 subraya un aspecto importante del aprendizaje basado en juegos: el refuerzo de los conocimientos existentes. Al participar en juegos tales como los crucigramas o sopa de palabras, los alumnos pueden aplicar lo que han aprendido previamente en un contexto dinámico e interactivo. Esta práctica ayuda a consolidar su comprensión y uso de la lengua.

Por otra parte, también se identificó que el uso de juegos resultó beneficioso para mejorar la capacidad lectora de los alumnos. En este sentido, los alumnos expresaron cómo los juegos facilitaron su comprensión lectora. Por ejemplo, cuando se le preguntó a Informante 3 si había notado algún cambio en su capacidad de leer en inglés después de que se le enseñara con juegos, respondió: "me costó un poco, pero cuando leí algo en inglés, recordé las palabras que utilizamos en los juegos como el bingo de palabras, y me resultó más fácil entender lo que leía". El comentario de Informante 3 ilustra el impacto de los juegos en la comprensión lectora al señalar cómo el vocabulario aprendido mediante juegos pudo recordarlo eficazmente durante las actividades de lectura.

Otros alumnos entrevistados también declararon haber obtenido progresos notables en el desarrollo de su capacidad de lectura. Este fue el caso de Informante 10: "Antes no sabía leer en inglés, veía las frases o las palabras y no las entendía, pero de la forma que me enseñaron con los juegos como el relacionar imágenes con partes del texto o el crucigrama de enunciados aprendí a leer en inglés y a entenderlo". Esta declaración sugiere que juegos como el bingo de palabras, el relacionar imágenes con texto y el crucigrama de enunciados pueden convertir las complejidades de la comprensión lectora en inglés en actividades atractivas para el alumnado. Al incorporar juegos a las clases, el estudiantado pueden experimentar una forma

de aprendizaje más interactiva y divertida que les ayude a mejorar su capacidad de comprender lo que leen.

En cuanto a las habilidades de escritura, los alumnos informaron haber mejorado dicha habilidad gracias al uso de juegos en el aula. En este rubro, dos entrevistados revelaron sus progresos obtenidos en el desarrollo de la escritura en idioma inglés. Por ejemplo, Informante 2 comentó: “el cambio que tuve fue que de tanto repetirlo lo recordé y ya sabía cómo escribir las palabras y qué letras tenían”. El comentario de Informante 2 pone de manifiesto la eficacia de la práctica repetitiva de los juegos para mejorar las habilidades de escritura. Al realizar actividades de escritura repetidas mediante juegos, Informante 2 pudo interiorizar la ortografía de las palabras y recordar las letras correctamente. Esto sugiere que la práctica constante basada en juegos permite a los alumnos adquirir más destreza ortográfica a medida que encuentran y utilizan repetidamente las palabras en diferentes contextos.

Otro alumno entrevistado destacó la importancia de los juegos para corregir errores a la hora de escribir. Este fue el caso de Informante 10, quien dijo: “la verdad es que antes no sabía escribir nada en inglés, pero desde que empecé a hacer juegos en clase como fue el bingo de palabras o la cadena de enunciados, en los que iba al pizarrón y escribía palabras, ahora me resulta más fácil escribir cosas en inglés”. Esta declaración pone de manifiesto que dichos juegos contribuyeron a una mejora significativa de su capacidad para escribir en inglés gracias a los juegos practicados en clase, en particular los que consisten en deletrear palabras en el pizarrón.

De manera específica, un alumno señaló que los juegos de palabras provocaron que mejorara su capacidad de escritura. Estos juegos guardan una estrecha relación con la ortografía y el reconocimiento de letras. Al respecto, dijo:

Sí, de hecho, había varios juegos en los que teníamos que escribir palabras o frases, también algunos juegos en los que teníamos que deletrear, o el ahorcado en el que teníamos que ver qué letras había en una palabra. Esos juegos me ayudaron a escribir mejor y sin faltas de ortografía (Informante 11).

Estos juegos le proporcionaron experiencia práctica en la correcta ortografía de palabras y frases. La naturaleza interactiva y atractiva de estos juegos probablemente hizo que el proceso de aprendizaje fuera ameno y eficaz, lo que posibilitó a Informante 1 reducir las faltas de ortografía y mejorar su dominio de la escritura.

### 3.5. Sugerencias para la implementación efectiva de los juegos

Las y los participantes en este estudio aportaron valiosas recomendaciones para que los juegos funcionen eficazmente en el aula de EFL. Sus sugerencias ofrecen un panorama sobre su uso en la enseñanza del inglés en el contexto de la telesecundaria. Las recomendaciones de los estudiantes son de vital importancia para una implementación efectiva de los juegos en el aula. Existen varias razones

para ello, la principal es que ellos son los principales beneficiarios de este tipo de estrategias pedagógicas. Nadie mejor que ellos pueden opinar sobre cómo perciben el uso de los juegos en el proceso de aprendizaje del inglés.

La primera sugerencia estriba en el número de horas por semana destinadas a las clases de inglés. Las y los alumnos sugieren más clases de inglés a la semana, ya que sólo les dan tres clases y a veces ni siquiera una. Sobre este aspecto, Informante 5 dijo: “Primero, más clases de inglés por semana porque sólo hay tres clases y creo que no es suficiente. También creo que debería haber más juegos en las clases”. Otra de las opiniones la externó Informante 10, quien sostuvo que: “Creo que las clases ya son buenas, pero yo diría que las clases deberían ser más frecuentes para que los alumnos aprendan más de lo que ya aprenden”.

Además, el alumnado participante sugirió que debería haber más actividades fuera del aula para disponer de un espacio más cómodo para jugar. De esa manera, se podrían implementar otros tipos de juegos, especialmente juegos que les permitan ser más activos. Al respecto, uno de los entrevistados dijo: “Los juegos podrían hacerse fuera del aula, por ejemplo, un juego en el que el profesor dice algunas palabras en inglés sobre cosas que están afuera, y ellos tienen que buscarlas” (Informante 4).

Las y los alumnos expresaron la necesidad de mantener el orden en el aula durante la implementación de los juegos. Esto implica la responsabilidad del profesor para tener una buena gestión del aula, misma que influye en la toma de decisiones a la hora de implementar un juego. Al respecto, Informante 9 sugirió: “Amm, sería más como poner más actividades que no hagan tanto desorden porque mi grupo es muy desordenado y también que nosotros mismos aprendamos a tener orden para que los juegos no se queden sin implementar”. Este comentario pone de manifiesto la importancia de la gestión del aula por parte del profesor y cómo ésta influye en la experiencia que los alumnos tendrán durante la implementación del juego.

Otra de las sugerencias se relaciona con la idea de diversificar las actividades y aumentar los incentivos como una manera para fomentar la participación. En este sentido, Informante 1 mencionó: “Que se puedan aplicar más juegos y que haya más premios en los juegos para que estemos más motivados a participar”. Además de ser un refuerzo positivo, los premios motivan a los alumnos a implicarse más en el juego y despiertan su instinto competitivo.

## 4. Discusión

Los hallazgos de este estudio proporcionan una mirada sobre el impacto que tiene en la motivación de los estudiantes de Telesecundaria el uso de juegos para aprender inglés como lengua extranjera (EFL). Al inicio del estudio los participantes solían percibir la lengua inglesa como algo difícil de aprender. No obstante, a partir del uso

de juegos como recurso didáctico para la enseñanza de EFL les ayudaron a superar esas barreras y les facilitaron el aprendizaje en el contexto del estudio. Este hecho coincide con Casas (2020), quien afirma que los juegos facilitan la adquisición de nuevas lenguas, sobre todo para las y los alumnos más jóvenes quienes necesitan motivación para absorber nueva información.

De la misma manera, se evidenció entre el estudiantado un mayor interés por la clase de inglés después de que se le enseñara con juegos. Gozcu y Caganaga (2016) apoyan esta idea al afirmar que los juegos captan intrínsecamente el interés de las y los estudiantes. Particularmente, cuando se introducen de manera eficaz, pueden servir como una de las estrategias de motivación hacia el aprendizaje de EFL más eficaz. En este orden de ideas, los datos recabados revelaron que los juegos no sólo facilitan la comprensión de los temas, sino que también hacen que el proceso de aprendizaje sea más ameno y atractivo. De hecho, Deesri (2002) sostiene que los juegos tienen el potencial de inspirar el deseo de aprender más y pueden convertir una clase aburrida en una experiencia emocionante y estimulante.

Además, el hecho de que las y los estudiantes hayan declarado sentirse más relajado en clase indica que los juegos pueden crear un entorno de aprendizaje menos estresante y más agradable. Estas condiciones pueden posibilitar aún más un aprendizaje eficaz de EFL. Según Gozcu y Caganaga (2016), los juegos motivan a las y los estudiantes a aprender al proporcionarles un contexto para utilizar la lengua de forma significativa. Por último, reducen la ansiedad y permiten a las y los alumnos estudiar en un entorno relajado y agradable.

Por otro lado, parece ser que los juegos no solo se consideran una actividad divertida, sino también una herramienta eficaz para el aprendizaje. Esto coincide estrechamente con Gozcu y Caganaga (2016), quienes afirman que la diversión no es el único efecto de los juegos, sino que son útiles para enseñar inglés como lengua extranjera. Del mismo modo, se pudo identificar que los juegos no sólo se consideran una forma de entretenimiento, sino también una herramienta eficaz para facilitar el aprendizaje. Según Casas (2020), los juegos ayudan a las y los estudiantes a aprender inglés, y les hacen divertirse en el proceso, tanto que ni siquiera se pueden dar cuenta de que están aprendiendo un nuevo idioma.

El uso de juegos en la clase de EFL se constituyó en un factor determinante para el desarrollo del compromiso estudiantil en el aprendizaje de una lengua. Las y los estudiantes indicaron que los juegos en el aula mejoraron su experiencia de aprendizaje, además de ayudarles a comprometerse más en su proceso de aprendizaje. Al respecto, Gozcu y Caganaga (2016) sugieren que los juegos brindan a los estudiantes la oportunidad de asumir un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. Esto implica que, a través de los juegos, los estudiantes pueden tomar decisiones, experimentar con di-

ferentes estrategias y aprender de sus errores, lo que fomenta un sentido de autonomía y responsabilidad personal en su educación.

A través de los resultados de las entrevistas se pudo identificar que los juegos se constituyeron como un factor detonante de la motivación intrínseca estudiantil por aprender EFL. No obstante, no todas y todos los estudiantes se mostraron intrínsecamente motivados. En este orden de ideas, según Dornyei (2001), no es posible motivar a todas y todos los alumnos por igual y hacer que quieran aprender; sin embargo, se puede trabajar y aumentar la motivación de cada alumna y alumno. Esta perspectiva sugiere que, aunque algunas y algunos alumnos pueden estar intrínsecamente motivados por el placer del juego en sí, otras y otros pueden verse influidos positivamente por la provisión de incentivos externos, como los premios, que estimulan una mayor competencia y participación. Como sostiene Brown (2002), las y los alumnos se comportan de forma diferente si hay una recompensa, por lo que las recompensas influyen significativamente en los juegos.

Los resultados pusieron de manifiesto que las experiencias previas en el aprendizaje del inglés que las y los estudiantes hayan tenido influyen en sus percepciones respecto al aprendizaje de EFL. En este orden de ideas, se identificó que las y los participantes habían desempeñado un papel pasivo-receptivo durante las clases de inglés. Sus clases se caracterizaban por atender a la explicación gramatical proporcionada por el profesor, seguida por la resolución de actividades del libro de texto. Estas son características del aprendizaje tradicional. Según autores como Nunan (1999) y Harmer (2007), este tipo de aprendizaje emplea un enfoque estructurado y centrado en la profesora y el profesor, en el que, las y los alumnos desempeñan un papel pasivo. Este enfoque didáctico se basa en la memorización, la repetición y la corrección de errores. Asimismo, éste tiende a utilizar materiales como libros de texto y a seguir una estructura de lección rígida. Por tal motivo, los juegos podrían ser la solución a las clases monótonas y tradicionales. Según Gozcu y Caganaga (2016), los juegos divierten a las y los alumnos y, por tanto, despiertan su interés. Además, los juegos evitan que la clase sea monótona y ordinaria porque ayudan a crear un ambiente positivo en el aula.

Las entrevistas revelaron cómo las metodologías basadas en juegos son más eficaces para aprender inglés. Los juegos son más relevantes e interactivos para las y los alumnos, lo que en consecuencia facilita su proceso de aprendizaje de EFL. Los juegos parecen ofrecer una experiencia más atractiva y eficaz para las y los estudiantes. Implementar juegos no sólo puede aumentar la motivación y el compromiso de estudiantado en el aula, sino que también puede resolver algunos de los problemas que se experimentan con las clases tradicionales. Además, los juegos pueden proporcionar un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante, mejorar la comprensión y retención de contenidos y fomentar una mayor participación y colaboración entre las y los alumnos. En última instancia, los jue-

gos pueden ofrecer una alternativa más eficaz para el aprendizaje de EFL en el aula (Yolageldili & Arikan, 2011).

Por otra parte, se pudo identificar que el uso de juegos para la enseñanza de EFL ayudó a las y los estudiantes para que desarrollaran sus habilidades comunicativas. Al respecto, se identificó que los juegos resultaron útiles para mejorar la confianza de los alumnos a la hora de pronunciar frases en inglés. Cuando se aprende un nuevo idioma, la pronunciación puede ser un reto para algunos. Sin embargo, los juegos parecen ser una herramienta útil para superar este reto y dar a las y los alumnos la confianza necesaria para expresarse. Harmer (2007) apoya esta idea afirmando que cada vez que conversen o digan algo en inglés, su confianza mejorará, ya que no será la primera vez que pronuncien esas palabras. Además, se evidenció que el uso de juegos ha sido beneficioso para mejorar la capacidad lectora de las y los alumnos. Este hecho sugiere que los juegos ayudaron a que las y los estudiantes consolidaran el reconocimiento y la comprensión de palabras, facilitando a las y los alumnos la comprensión de textos escritos. La familiaridad con el vocabulario que se adquiere jugando permitió a las y los alumnos relacionar palabras aisladas con lecturas contextualizadas (Cruz Cayetano, 2024).

Asimismo, la mayoría de las y los entrevistados declararon que los juegos les ayudaron a identificar y recordar las letras que componen cada palabra necesaria en los textos que ellos escribieron. De la misma manera, los juegos les proporcionaron al alumnado experiencia práctica en la correcta ortografía de palabras y frases en idioma inglés. La naturaleza interactiva y atractiva de estos juegos probablemente hizo que el proceso de aprendizaje fuera ameno y eficaz, lo que permitió que las y los estudiantes redujeran las faltas de ortografía y mejoraran su dominio de la escritura en idioma inglés. Este hecho sugiere que los juegos proporcionaron un método visual e interactivo para aprender cómo se construyen las palabras, lo que facilitó su capacidad para escribir y formar frases correctamente (Ien et al., 2020).

Entre las sugerencias que las y los alumnos entrevistados formularon se encuentra aumentar el número de clases de inglés a la semana. De acuerdo con el currículo oficial, en la telesecundaria se ofrecen tres horas de EFL a la semana. No obstante, en este nivel educativo se cuenta con una exposición limitada al idioma —con solo una o dos sesiones semanales en muchas escuelas—. Esta condición dificulta la adquisición de habilidades comunicativas de manera efectiva (Ramírez-Romero & Sayer, 2016). En este orden de ideas, las y los estudiantes entrevistados señalaron que desean recibir más clases de inglés a la semana a fin de reforzar su aprendizaje y mejorar sus competencias lingüísticas. Este deseo concuerda con los resultados de distintos estudios, los cuales han demostrado que una mayor frecuencia de contacto con el idioma está directamente relacionada con un mejor desempeño en comprensión y producción oral (Moreno, 2020).

Otras sugerencias realizadas por las y los estudiantes entrevistados estriban en la importancia que tiene el entorno físico en el proceso de aprendizaje. En este sentido, sugieren que el espacio limitado dentro del aula puede ser restrictivo para ciertos tipos de juegos. Por tal motivo, es menester reflexionar que al crear espacio para implementar ciertos juegos al interior del salón de clase se puede provocar interrupciones y distracciones que afecten negativamente a la experiencia de juego en el aula. Brown (2002) sugiere que, si es difícil mover las sillas o hay desorden, es mejor organizar la dinámica del juego en equipos más pequeños o parejas para evitar el caos y la pérdida de tiempo.

A pesar del hecho de que la implementación de algunos juegos puede provocar que las y los alumnos se distraigan por el caos que puede surgir durante las actividades, los profesores deben orientar el comportamiento de las y los estudiantes a lo largo de la implementación de los juegos. Brown (2002) está de acuerdo con esta idea y afirma que es deber del profesor estar atento a los incidentes inesperados que puedan ocurrir durante la clase. Ante cualquier circunstancia que interrumpa la actividad el profesor debe saber cómo afrontarla. La clave, según Brown, es mantener la calma, resolver el problema y, si es necesario, hacer cambios en el plan para que la clase siga adelante.

En este orden de ideas, se identificó la necesidad de que el profesor desarrolle un papel activo al momento de implementar juegos para la enseñanza de EFL. Como se señaló por parte de algunas y algunos entrevistados, el profesor debe intervenir para que cada alumna y alumno participe por igual independientemente de su nivel de conocimiento o habilidad en el juego. Esta idea es también sostenida por Brown (2002), quien señala: “cada alumno de una clase tiene necesidades y habilidades que son únicas” (p. 179). Por ende, la profesora y el profesor deben reconocer las habilidades de las y los alumnos antes de ponerlos en un equipo; si dicho reconocimiento se hace correctamente, la implementación de juegos se realizará adecuadamente.

Finalmente, aunque no todas y todos los alumnos consideraron imprescindible tener un premio para motivarse a participar, es cierto que de alguna manera u otra a todos les gustan porque es una forma de reconocimiento. Brown (2002) sostiene que las recompensas tienen un poderoso efecto en el proceso de enseñanza en el aula. En general, se puede afirmar que el estudiantado está generalmente motivados para actuar o comportarse ante la expectativa de recibir algún tipo de recompensa, ya sea material o emocional. A manera de resumen, en la siguiente tabla se pueden identificar la relación que existe entre objetivo general y específicos de investigación, las categorías de análisis, las evidencias empíricas, así como la correspondencia entre categorías y hallazgos.

Tabla 1. Matriz de resumen

Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías temáticas	Datos empíricos	Correspondencia entre hallazgos y categorías
<p>Analizar las percepciones y opiniones de estudiantes de telesecundaria respecto al impacto que tiene en el desarrollo de la motivación y de los procesos de aprendizaje el uso de juegos como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera</p>	<p>1. Identificar la manera en cómo el uso de juegos en la clase de inglés como lengua extranjera propicia la motivación de los estudiantes de Telesecundaria hacia el aprendizaje de dicha lengua.</p>	<p>b) El impacto de los juegos en la motivación de los estudiantes.</p>	<p>“Cuando juegas te diviertes, y eso hace que te guste o te interese el inglés y por eso participé más y presté más atención” (Informante 7).</p>	<p>Se evidenció entre los estudiantes participantes un mayor interés por la clase de inglés después de que se le enseñara con juegos. Gozcu y Caganaga (2016) apoyan esta idea al afirmar que los juegos captan intrínsecamente el interés de los estudiantes.</p>
		<p>e) Sugerencias para la implementación efectiva de los juegos.</p>	<p>“Amm, sería más como poner más actividades que no hagan tanto desorden porque mi grupo es muy desordenado y también que nosotros mismos aprendamos a tener orden para que los juegos no se queden sin implementar” (Informante 9).</p>	<p>Los profesores que enseñan inglés en el contexto de investigación deben orientar el comportamiento de los estudiantes a lo largo de la implementación de los juegos. Brown (2002) está de acuerdo con esta idea y afirma que es deber del profesor estar atento a los incidentes inesperados que puedan ocurrir durante la clase.</p>
	<p>2. Describir los efectos que provocan el uso de los juegos en el proceso de aprendizaje de inglés de los estudiantes de dicho nivel educativo.</p>	<p>a) La utilidad de los juegos para la enseñanza del inglés.</p>	<p>"Los juegos hacen que las clases sean más didácticas y que los niños aprendan más. Me he sentido más interesada en la clase con los juegos" (Informante 3).</p>	<p>El uso de juegos como recurso didáctico para la enseñanza de EFL ayudó a que los participantes aprendieran inglés con mayor facilidad en el contexto del estudio. Este hecho coincide con Casas (2020), quién afirma que los juegos facilitan la adquisición de nuevas lenguas, sobre todo para los alumnos más jóvenes quienes necesitan motivación para absorber nueva información.</p>
		<p>c) Diferencias entre el aprendizaje tradicional y el basado en juegos.</p>	<p>"Creo que se tarda más en aprender inglés que con los juegos. Al menos a mí me resultó más fácil aprender con juegos" (Informante 8).</p>	<p>Los juegos son más relevantes e interactivos para los alumnos participantes de este estudio, lo que en consecuencia facilita su proceso de aprendizaje de EFL. En consecuencia, los juegos pueden ofrecer una alternativa más eficaz para el aprendizaje de EFL en el aula (Yolageldili &amp; Arıkan, 2011).</p>
		<p>d) Desarrollo de habilidades lingüísticas.</p>	<p>“El cambio que tuve fue que al aprenderlo jugando, pude entenderlo más y a partir de repetir las palabras en los juegos me fue fácil recordarlas y también decir frases” (Informante 2).</p>	<p>Los juegos resultaron útiles para mejorar la confianza de los alumnos a la hora de pronunciar frases en inglés. Cuando se aprende un nuevo idioma, la pronunciación puede ser un reto para algunos. Sin embargo, los juegos parecen ser una herramienta útil para superar este reto y dar a los alumnos la confianza necesaria para expresarse (Harmer, 2007).</p>

propia

## 5. Conclusiones

El propósito del presente estudio fue analizar las percepciones y opiniones respecto al impacto que tiene en el desarrollo de la motivación y de los procesos de aprendizaje el uso de juegos como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la telesecundaria. Una de las conclusiones más significativas que se desprenden de este estudio es que los juegos mejoraron significativamente el proceso de aprendizaje de las y los participantes al hacerlo más accesible y ameno, ayudando a las y los estudiantes a superar las dificultades iniciales con la lengua inglesa. El alumnado participante señaló que los juegos les ayudaron a desarrollar su compromiso y participación, propiciaron su adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, y fomentaron una actitud más positiva hacia el aprendizaje del inglés.

La naturaleza interactiva de los juegos promovió un aprendizaje activo y motivador, lo que condujo a un mejor aprendizaje y a un ambiente dinámico en el aula. A pesar de algunas dificultades, como el potencial de distracción y los conflictos debidos a la naturaleza competitiva de ciertos juegos, el impacto positivo general sobre el disfrute de las y los estudiantes y los resultados del aprendizaje resalta la eficacia de incorporar juegos a la enseñanza de EFL. Esto demuestra que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia eficaz para implicar a los estudiantes y mejorar sus conocimientos lingüísticos.

La segunda conclusión importante fue que los juegos proporcionaban un entorno lúdico que sin duda aumentó la motivación y el interés del alumnado por el inglés. La razón es que los juegos hicieron las clases de inglés más atractivas y divertidas, lo que se tradujo en mayores niveles de participación y entusiasmo. Los aspectos competitivos y a la vez colaborativos de los juegos motivaron a las y los alumnos a participar activamente y a retener mejor la información. Aunque se observaron algunos problemas, como el estrés causado por la competición, el impacto global fue abrumadoramente positivo. Estos resultados sugieren que la integración de juegos en la enseñanza de EFL puede aumentar eficazmente la motivación de los estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia más vibrante y agradable.

Otro hallazgo relevante fue que, de acuerdo con las percepciones del estudiantado, el aprendizaje basado en juegos puede considerarse significativamente más eficaz que las metodologías de enseñanza tradicionales. Las y los estudiantes expresaron que los métodos tradicionales a menudo conducían al aburrimiento, la monotonía y un progreso más lento en el aprendizaje, agravado por una instrucción inconsistente y la falta de refuerzo de los conceptos previamente aprendidos. En el contexto de la telesecundaria, es difícil que una profesora o profesor esté familiarizado con estrategias de enseñanza del inglés como los juegos. La comparación indica que la aplicación de juegos puede resolver los problemas de las clases tradicionales, aumentando la motivación y el compromiso de las y los

alumnos; asimismo, posibilita que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y gratificante.

También se demostró que la aplicación del aprendizaje basado en juegos en el aula de inglés de telesecundaria ayudó a mejorar significativamente las competencias lingüísticas del alumnado participante. La naturaleza interactiva y repetitiva de los juegos facilitó una mejor retención y aplicación del vocabulario, la pronunciación y la gramática. El estudiantado expresó una mayor confianza al hablar atribuida a los atractivos juegos, los cuales permitieron el uso práctico del idioma en un entorno divertido y libre de estrés. En la habilidad lectora, los juegos ayudaron a los alumnos a recordar vocabulario y a comprender textos con mayor facilidad, mostrando mejoras en la comprensión y la pronunciación. Respecto a la escritura, los juegos ayudaron a mejorar la ortografía y la construcción de frases y a reducir los errores mediante la práctica constante.

Finalmente, el último hallazgo importante es que los estudiantes consideraron factores que deben mejorarse en la implementación de los juegos. Las sugerencias de las y los estudiantes destacan la importancia de adaptar el aprendizaje basado en juegos a las necesidades y preferencias de las y los alumnos. Sugieren aumentar la frecuencia de las clases de inglés e incorporar una variedad de juegos para mantener el compromiso y la motivación. El espacio físico para los juegos debe tenerse en cuenta para permitir actividades más dinámicas. Es importante señalar el rol que tiene la gestión eficaz del aula a fin de minimizar el caos y garantizar una aplicación de los juegos sin problemas.

Asimismo, las estrategias de agrupamiento deben aplicarse cuidadosamente para evitar conflictos y garantizar la participación equitativa de todas y todos los alumnos. Además, ofrecer incentivos y recompensas puede motivar aún más a las y los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje. Estas ideas ponen de relieve la importancia de los enfoques centrados en el alumno para las estrategias de instrucción, garantizando que el aprendizaje basado en el juego sea eficaz y agradable para los alumnos.

Las conclusiones de este estudio tienen varias implicaciones importantes para la enseñanza de EFL en telesecundaria. En primer lugar, los juegos han demostrado su capacidad para aumentar significativamente la motivación y el compromiso de las y los estudiantes, lo que sugiere que las y los profesores deberían considerar la incorporación de más actividades basadas en juegos en sus planes de clase. Para maximizar los beneficios, se recomienda que las y los docentes diseñen juegos que se adapten a los objetivos de aprendizaje específicos y a los niveles de competencia de sus alumnas y alumnos.

Otra consecuencia práctica importante es que las y los profesores deben asegurarse de que el entorno del aula sea propicio para la naturaleza dinámica de los juegos, proporcionando un espacio adecuado y reduciendo al mínimo las interrupciones. La evaluación pe-

riódica y la retroalimentación deben integrarse en el aprendizaje basado en juegos para supervisar el progreso de las y los estudiantes y abordar cualquier desafío. Adoptando estas prácticas, las y los profesores pueden crear un entorno de aprendizaje más interactivo y eficaz que mejore la adquisición del idioma y fomente una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés.

Un estudio futuro podría evaluar el uso de juegos en otros niveles educativos, como primaria o secundaria general. Asimismo, en otros contextos de aprendizaje, como colegios bilingües o programas de educación de adultos, para comparar la eficacia de los juegos en distintos entornos. Además, se podrían comparar juegos específicos como referencia para ver qué juegos son más eficaces para mejorar las destrezas lingüísticas.

## Referencias

- Arias, J.L. & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting EIRL.
- Brown, H. D. (2002). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Campos, L.E., Sánchez, O.L. & Reyes, G.O.S. (2018). Attitudes: English vs other subjects. An exploratory case study in Telesecundaria. En M.D. Perales-Escudero & F. Dzay-Chulim (Eds.). *Estudios en Lenguas Modernas: docencia, investigación, traducción* (pp. 70-90). Universidad de Quintana Roo. <https://risisbi.uqroo.mx/handle/20.500.12249/4110>
- Casas, G. (2020). *The role of board games in EFL teaching to young learners* [Bachelor's dissertation, University of Vic-Central Catalonia].
- Chacua-Arcos, N.G., Torres-Zhigüe, C. Y., & Riera-Hermida, F. P. (2024). Estrategia de Aprendizaje Basada en Juego para mejorar la habilidad de habla en estudiantes de tercero Bachillerato. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(2), 215–244. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4i2.152>
- Creswell, J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications, Inc.
- Cruz Cayetano, D. V. (2024). *Importancia de los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica César Andrade Cordero, en el período lectivo 2023-2024* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11375>
- Deers, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 9(9). <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge University Press.
- Duff, P. (2007). Qualitative approaches to classroom research with English language learners. In J. Cummins & C. Davison (Eds.), *International Handbook of English Language Teaching* (pp. 973-986). New York: Springer.
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien. Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Héroes de Papel.
- García, L.D., Romero, S. & Silva, G. (2018). Teaching English in a Mexican rural and an urban primary school: General classroom teachers as an alternative to become language access facilitators in marginal and indigenous contexts. *Cogent education*, 5. <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/2331186X.2018.1549691?needAccess=true>
- Gastélum, M.F. (2024). *La Enseñanza del Inglés en Secundarias Públicas: Descubrimientos, Retos y Transformaciones*. Departamento de Lenguas Extranjeras. Facultad Interdisciplinaria de Humanidades y Artes. Universidad de Sonora. <https://lenguasextranjeras.unison.mx/la-ensenanza-del-ingles-en-secundarias-publicas-descubrimientos-retos-y-transformaciones/>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gómez, A. (2024). *Aprendizaje Basado en el Juego e implicaciones en la motivación dentro del aula de lengua inglesa: estudio de caso*. [Disertación de Maestría, Universidad de Santiago de Compostela]. <https://hdl.handle.net/10347/39737>
- González, A. & Álvarez, A. (2022). Aprendizaje basado en juegos para aprender una segunda lengua en educación superior. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 8(2), 114-128. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i2.13858>
- Gonzales-Huaman, R., Quispe-Chipana, L., Ticona-Encinas, D., Calsin-Quispe, E., Aquisé-Mestas, T., Humpiri-Tumi, J., & Cutipa-Escalante, P. (2025). Entre comprensión y apropiación: el aprendizaje basado en juegos visto desde la docencia rural. *Revista Innova Educación*, 7(2), 26-49. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2025.02.002>
- Gozcu, E., y Caganaga, C., K. (2016). The importance of using games in the EFL classroom. *Cypriot Journal of Educational Science*, 11(3), 126-135. <https://doi.org/10.18844/cjes.v11i3.625>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Hernández, M. (2019). Mexico's 2017 Educational Model of Secondary Education: A Review from the Lens of the Teaching of English in Telesecondary schools. *Emerging Trends in Education*, 2(3), 97-101. <https://ri.ujat.mx/bitstream/20.500.12107/3295/1/3240-Texto%20del%20art%20c3%adculo-18181-2-10-20191128.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, M.P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Ilen, L. F., Yunus, M. M., & Embi, M. A. (2020). The use of language games in enhancing ESL learners' sentence construction. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), 687–701. [https://hrmars.com/papers\\_submitted/7695/the-use-of-language-games-in-enhancing-esl-learners-sentence-construction.pdf](https://hrmars.com/papers_submitted/7695/the-use-of-language-games-in-enhancing-esl-learners-sentence-construction.pdf)
- Luna, P.M. (2021). *Estrategias de enseñanza para el idioma Inglés en Telesecundaria* [Tesis de Maestría]. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. <https://ri.ujat.mx/bitstream/200.500.12107/5066/1/Pedro%20Manuel%20Luna%20M%20C3%A9ndez.pdf>

- Mackey, A., & Gass, S. (2012). *Research Methods in Second Language Acquisition. A practical Guide*. Blackwell Publishing Ltd.
- Manzanares, J.C. & Capperucci, D. (2022). El aprendizaje basado en juegos como revulsivo didáctico para mejorar la competencia comunicativa en el aula de lengua extranjera: una revisión de la literatura. *Studi sulla Formazione*, 25, 69-86. <https://flore.unifi.it/bitstream/2158/1297499/1/13967-Article%20Text-26734-1-10-20230124%20Capperucci%20Manzanares%20SSF.pdf>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Miles, M., Huberman, A., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications, Inc.
- Moreno, M.E. (2020). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés mediante el uso de recursos expresivos*. [Trabajo de Fin de grado en Primaria, Universidad Pontificia de Salamanca].
- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Heinle & Heinle Publishers.
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Peniche, R.S. & Ramón, C.C. (2023). Desafíos tecnológicos de actores escolares en bachilleratos mexicanos en desventaja. ¿Qué queda para el profesorado? *Hachetepepe. Revista científica de educación y comunicación*, 25, 1-12. <https://doi.org/10.25267/Hachetepepe.2023.i26.1106>
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Ramírez-Romero, J. L., & Sayer, P. (2016). The teaching of english in public primary schools in Mexico: More heat than light? *Education Policy Analysis Archives*, 24, (84). 1-25. <https://doi.org/10.14507/epaa.24.2502>
- Secretaría de Educación Pública. (1993). *Plan y programas de estudio 1993. Educación Básica. Secundaria*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (1996). *Guía didáctica de Telesecundaria. 3er grado*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2006). *Educación básica. Secundaria. Lengua Extranjera. Inglés. Programas de estudio 2006*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa Nacional de Inglés en Educación Básica. Segunda Lengua: Inglés. Fundamentos curriculares. Preescolar. Primaria. Secundaria. Fase de Expansión*. SEP
- Secretaría de Educación Pública. (2015). *Diagnóstico ampliado. S270. Programa Nacional de Inglés para Alumnos en Educación Básica*. Subsecretaría de Planeación y Evaluación de Políticas Educativas. [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/64151/Diagno\\_stico\\_del\\_programa.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/64151/Diagno_stico_del_programa.pdf)
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. Subsecretaría Educación Media Superior.
- Secretaría de Educación Pública. (2022). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2023). *Telesecundaria*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2024). *Programa de Estudio para la Educación Secundaria: Programa Sintético de la Fase 6*. SEP.
- Vázquez, E. y Sevillano, M.L. (2021). *Gamificación en el aula*. UNED-McGraw-Hil Interamericana de España.
- Victorino, J.L. (2024). *Desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés, basada en la expresión oral y auditiva en estudiantes de educación media superior a través del aprendizaje basado en juegos*. [Disertación de Maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/28216>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527862.pdf>
- Zárate-Mejía, E. J. B. (2024). Desafíos Enfrentados por Estudiantes de Telesecundaria en el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 2602-2622. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10697](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10697)
- Zárate-Mejía, E.J.B. (2018). El enfoque basado en tareas y el PNIEB. En M.D. Perales-Escudero y F. Dzay-Chulim (Eds.). *Estudios en Lenguas Modernas: docencia, investigación, traducción* (pp.109-127). Universidad de Quintana Roo. <https://risisbi.uqroo.mx/handle/20.500.12249/4110>

Información adicional

Conflicto de intereses: No existe conflicto de intereses alguno.

# AmeliCA

## Disponible en:

<https://portal.amelica.org/amelica/amelica/journal/935/9355554002/9355554002.pdf>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en [portal.amelica.org](http://portal.amelica.org)

AmeliCA

Ciencia Abierta para el Bien Común

Esteban Juan Bautisa Zárate Mejía,  
Cliserio Antonio Cruz Martínez, Ana Luisa Tapia Rodríguez  
**Percepciones y opiniones de estudiantes de  
telesecundaria sobre el aprendizaje del inglés basado en  
juegos**  
**Telesecundaria students' perceptions and opinions  
regarding Game-based English language learning**

*Revista Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y  
Docencia*

vol. 4, núm. 1, p. 16 - 43, 2026

Universidad Autónoma de Zacatecas, México

[iie\\_docencia@uaz.edu.mx](mailto:iie_docencia@uaz.edu.mx)

**ISSN-E:** 2992-751X

**DOI:** <https://doi.org/10.71770/rieipd.v4i1.3450>

**04-2023-051110330600-102**



**CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE**

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-  
CompartirIgual 4.0 Internacional.**