https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icshu/issue/archive

Edähi Boletín Científico de Ciencias Sociales y Humanidades del ICSHu

Publicación semestral, Vol. 15, No. Especial (2026) 46-56

Edähi
ISSN: 2007-4581

Actividades lúdicas en el aula de inglés como segunda lengua, una mirada desde el estudiantado

Leisure activities in the English classroom as a second language, a view from the students' perspective.

Beatriz Elena Muñoz Serna [a]

Abstract:

This study analyzes the perception of university students about the use of recreational activities supported by information and communication technologies (ICT) for teaching English as a second language. Learning English constitutes an essential skill in a globalized context, which is why it is necessary to implement teaching strategies that promote meaningful learning, increase motivation and promote the development of the four linguistic skills. From this perspective, the theoretical foundations related to the teaching of second languages, meaningful learning, the integration of ICT and the pedagogical value of recreational activities are reviewed, highlighting the role of the teacher as a mediator in the selection of technological resources with an educational purpose.
The research was developed under a qualitative action research approach with university students of an English subject. The information was obtained through an open-ended questionnaire applied after implementing various recreational strategies, including traditional adapted games and digital resources. The results show that students recognize the importance of English for their academic, professional and personal training, although they identify difficulties related to grammar, writing and listening comprehension. Likewise, they consider that recreational activities make classes more dynamic, encourage participation, strengthen understanding of the content and reduce the stress associated with learning the language. Furthermore, they highlight that these strategies generate positive emotions, increase motivation and contribute to an environment of trust and collaboration. It is concluded that the combination of recreational activities and ICT strengthens meaningful learning and represents an effective didactic alternative to improve the teaching of English as a second language.

Keywords:

Didactics, Second language, ICTs, Leisure activities

Resumen:

Este estudio analiza la percepción de estudiantes universitarios sobre el uso de actividades lúdicas apoyadas en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para la enseñanza del inglés como segunda lengua. El aprendizaje del inglés constituye una competencia indispensable en un contexto globalizado, por lo que resulta necesario implementar estrategias didácticas que promuevan un aprendizaje significativo, que incremente la motivación y favorezcan el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas. Desde esta perspectiva, se revisan los fundamentos teóricos relacionados con la didáctica de las segundas lenguas, el aprendizaje significativo, la integración de las TIC y el valor pedagógico de las actividades lúdicas, destacando el papel del docente como mediador en la selección de recursos tecnológicos con propósitos educativos. La investigación tiene un enfoque cualitativo de investigación-acción, con estudiantes universitarios de una asignatura de inglés. La información se obtuvo mediante un cuestionario de preguntas abiertas, aplicado después de implementar diversas estrategias lúdicas, entre ellas, juegos tradicionales adaptados y recursos digitales. Los resultados muestran que los estudiantes reconocen la importancia del inglés para su formación académica, profesional y personal, aunque identifican dificultades relacionadas con la gramática, la escritura y la comprensión auditiva. Asimismo, consideran que las actividades lúdicas hacen las clases más dinámicas, favorecen la participación, fortalecen la comprensión de los contenidos y reducen el estrés asociado al aprendizaje del idioma. Además, destacan que estas estrategias generan emociones positivas, incrementan la motivación y contribuyen a un ambiente de confianza y colaboración. Se concluye que la combinación de actividades lúdicas y TIC fortalece el aprendizaje significativo y representa una alternativa didáctica eficaz para mejorar la enseñanza del inglés como segunda lengua.

Palabras Clave:

Didáctica, Segunda lengua, TICs, Actividades lúdicas

a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma de Querétaro | Facultad de Lenguas y Letras | Querétaro-Querétaro | México, https://orcid.org/0000-0003-0324-2235, Email: bety.munoz@uaq.mx

Fecha de recepción: 13/05/2026, Fecha de aceptación: 07/10/2026, Fecha de publicación: 30/10/2026

DOI: https://doi.org/10.29057/icshu.v15iEspecial.17864

Introducción

El aprendizaje de una segunda lengua requiere de un esfuerzo constante para el desarrollo de las cuatro habilidades. De acuerdo a Cassany, Luna y Sanz (1998: 88) "el hablar, escribir, leer y escuchar son habilidades que un usuario debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles". En consecuencia, el desarrollo de estas habilidades es necesario para que los estudiantes puedan desenvolverse de manera competente en los entornos sociales, académicos, laborales y de vida cotidiana en la segunda lengua.

Actualmente aprender una segunda lengua, especialmente el idioma inglés, se ha vuelto un requisito más en los estudiantes para ingresar al campo laboral, debido al mundo en constante cambio generado por la globalización, al acceso a la información y por supuesto, a las oportunidades laborales. Por lo tanto, "el idioma inglés forma parte importante de la comunicación nacional e internacional en el campo económico y tecnológico y para ser competente con otros países se necesita dominar el inglés como segunda lengua" (Jiménez, 2016: 25).

Para lograr el interés de los estudiantes, las aulas de segundas lenguas están exhortadas a desarrollar espacios áulicos con ambientes dinámicos y participativos, que permitan un aprendizaje en el que el alumno tome un rol activo. De ahí parte la necesidad de desarrollar clases con enfoques comunicativos, cooperativos y de interacción que promuevan el intercambio entre los estudiantes en el uso real de la lengua. Como lo afirman Córdova *et al.* (2024: 4403) "los enfoques comunicativos demandan una participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mediante el uso del idioma en contextos auténticos". Para ello, el docente debe de actuar como un facilitador y guía del aprendizaje de los alumnos, dejando de lado los modelos tradicionales como el de repetición y memorización.

Sin embargo, uno de los problemas a los que se enfrentan los docentes de segundas lenguas consiste en la necesidad de incorporar una diversidad de actividades que no solo favorezcan un aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes, sino que también contribuyan a generar un ambiente positivo, colaborativo y armonioso dentro del aula. En este sentido, Qiu (2022) señala que la creación de un clima positivo en las clases de segunda lengua favorece la interacción social, la participación en las actividades, el bienestar afectivo y el aprendizaje de los estudiantes.

Las actividades se llevan a cabo a través del trabajo en equipo, de actividades lúdicas y de la implementación del aprendizaje basado en proyectos, así como el desarrollo de actividades de juego de roles y la resolución de problemas o situaciones reales en la segunda lengua. Por consiguiente, como lo afirma Haro y Yépez (2023: 582), "la importancia de la didáctica en la enseñanza de una segunda lengua, en el empleo de diversas estrategias y enfoques pedagógicos, fomentan un ambiente propicio para el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas en los estudiantes".

Sin embargo, para logar lo anterior, existen diferentes obstáculos que muchas veces impiden el desarrollo de una clase con actividades variadas que permitan sesiones dinámicas y entretenidas con un fin pedagógico. Por ello, la preparación de los docentes en el área de enseñanza de segundas lenguas resulta fundamental, ya que requiere integrar conocimientos lingüísticos y pedagógicos. En este sentido, Fandiño Parra (2013) señala que la formación de profesores de lenguas debe considerar conocimientos relacionados con la sintaxis, fonología, semántica, pragmática y aspectos literarios y culturales, así como conocimientos pedagógicos y específicos sobre la enseñanza de una segunda lengua. De esta manera, estos saberes permiten articular el conocimiento de la lengua con los procedimientos didácticos necesarios para favorecer su aprendizaje.

Recientemente, el aula de segundas lenguas ha sufrido una transformación relevante ya que el empleo de aplicaciones, videos, plataformas digitales y recursos interactivos han permitido que el aprendizaje dentro del aula se vuelva un espacio de aprendizaje con actividades variadas, saliendo de la rutina clásica del empleo del libro, hacia una dinámica más activa en las clases ya que permite la gestión de contenidos que favorecen el aprendizaje colaborativo en el aula (Gabarrón Pérez et al., 2020).

Asimismo, el ingreso de la tecnología en el aula, genera espacios de aprendizaje más interactivos y motivantes para los estudiantes. Como lo comentan Candela y Benavides (2020: 79) "la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo", que conlleva a un aprendizaje de manera natural y por ende, se vuelve un aprendizaje significativo, el cual se define como "el proceso cuando el estudiante relaciona información nueva con la ya existente en su estructura cognitiva" (Ausubel 1983, como se citó en Cruz, 2017: 3). El lograr un aprendizaje significativo es relevante para el trabajo del docente debido a que el logro de los objetivos que se pretenden alcanzar dependen de la planeación de la clase, las estrategias empleadas y las actividades que se realicen. En el contexto de las aulas, el aprendizaje significativo busca que los estudiantes sean capaces de construir sus propios conocimientos y que estos sean duraderos, para que los puedan aplicar en diferentes situaciones de la vida académica, social y laboral. Dando como resultado, un aprendizaje que se

vuelve funcional, pero a la vez activo y reflexivo, lo que permite que el estudiante se pueda desarrollar ante las diferentes situaciones que se le presenten.

Sin embargo, la incorporación de la innovación tecnológica también exige que el docente desarrolle competencias digitales para seleccionar recursos adecuados y diseñar estrategias didácticas con un fin pedagógico claro, evitando que la tecnología se convierta únicamente en un elemento de entretenimiento. En este sentido, la innovación tecnológica no sustituye la labor docente, sino que la complementa al enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la participación activa de los estudiantes y fortaleciendo la motivación, elementos fundamentales para el desarrollo exitoso de las competencias comunicativas en una segunda lengua.

No obstante, la innovación tecnológica no es el único factor dentro del aula, el ambiente dentro del grupo, es elemento importante y a la vez decisivo en el aprendizaje de una segunda lengua. El incluir actividades lúdicas, permite a los estudiantes, de cierta manera relajarse y aprender de forma natural, sin la necesidad de una presión constante por una estrategia de repetición o del uso del libro en el aula. De acuerdo a Hernández y Silva de Jesús (2020: 208) “la aplicación de actividades lúdicas permite que los estudiantes alcancen el aprendizaje esperado e manera atractiva y natural desarrollando sus aptitudes, actitudes, adquiriendo conocimientos significativos, mejorando la autoestima y el desarrollo del lenguaje en la lengua extranjera”. En consecuencia, el empleo de actividades lúdicas, son una parte importante de la clase de segundas lenguas, ya que genera un ambiente de armonía, de risas y de conocimientos, sin el estrés de lo que conlleva un examen escrito.

Por lo tanto, “el docente de inglés como gestor lúdico-creativo es un formador dinámico y entusiasta que se apoya en juegos planificados para favorecer el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes” (Barberán y Peñaloza, 2025: 5).

Como se ha analizado a lo largo de las anteriores líneas, las actividades lúdicas, así como el ambiente en el aula impulsan el aprendizaje significativo de una segunda lengua, en el caso de este trabajo, el idioma inglés. A partir de lo anterior, el objetivo principal de la presente investigación es, conocer desde la perspectiva de los estudiantes, su opinión en torno a las diferentes actividades lúdicas llevadas a cabo durante el curso, en cómo las perciben y si estas les ayudan a aprender de manera más natural, si se sienten relajados al desarrollarlas, qué tipo de emociones les genera y sobre todo, si creen que son necesarias dentro del aula.

Supuestos teóricos

La didáctica de segundas lenguas

La enseñanza de segundas lenguas ha cambiado con el tiempo ya que se pasó del empleo de estrategias tradicionales, “los cuales estaban limitados en gran medida a clases y a contextos académicos específicos, con un enfoque en la enseñanza de la gramática y la traducción” (Barrios, 2013 citado en Haro y Yepez, 2023: 583) a un enfoque comunicativo, priorizando el uso real del idioma, la interacción y la competencia social por encima de la memorización de reglas.

En consecuencia, la transformación en la enseñanza de segundas lenguas es la necesidad de que los docentes modifiquen sus prácticas pedagógicas y diseñen experiencias de aprendizaje más contextualizadas, participativas y orientadas al uso auténtico del idioma. El abandono progresivo de métodos centrados exclusivamente en la memorización de reglas, vocabulario y traducción implica que el estudiante debe asumir un papel más activo en su proceso de aprendizaje, mediante actividades que favorezcan la interacción, la resolución de situaciones comunicativas y el desarrollo de competencias lingüísticas y socioculturales. Por lo tanto, el aprender una segunda lengua, requiere de conocimientos para la vida diaria, como son el ordenar comida, preguntar por direcciones, entablar conversaciones sencillas, entre otras.

Actualmente, la Didáctica ha tenido una transformación en los últimos años, como lo menciona Haro y Yépéz (2023: 584) “la evolución de la Didáctica de la Enseñanza de una

Segunda Lengua ha llevado a la integración de nuevas tecnologías y plataformas educativas en el proceso de enseñanza - aprendizaje”. La incorporación de aplicaciones móviles, juegos interactivos, videos auténticos y plataformas de aprendizaje en línea ha enriquecido la experiencia de aprendizaje y ha permitido una mayor accesibilidad a recursos y materiales adicionales para los estudiantes.

El avance en las estrategias didácticas en el aula de segundas lenguas ha tenido un cambio enorme con el paso de los años, integrando estrategias enfocadas en la tecnología en el aula. Esta diversidad en estrategias didácticas puede incluir metodologías adaptadas al nivel de lengua de los estudiantes, así como la adaptación de materiales didácticos, diferentes formas de evaluación y de interacción dentro del aula.

De igual forma, es importante tomar en cuenta los temas de interés de los estudiantes para que se involucren y motiven dentro de la clase de segunda lengua. La motivación y el grado de compromiso, así como el contexto de los estudiantes, suelen ser variables muy importantes al momento de enseñar una segunda lengua.

Asimismo, considerar los intereses de los estudiantes permite diseñar actividades que tengan mayor significado y relevancia para ellos.

El aprendizaje del inglés

El mundo contemporáneo se encuentra en constante transformación como consecuencia de fenómenos como la globalización, los avances tecnológicos y el creciente movimiento poblacional entre diferentes regiones del planeta. En este contexto, el dominio de una segunda lengua, particularmente del inglés, adquiere una relevancia significativa, debido a su presencia en ámbitos científicos, académicos, laborales, culturales y sociales. De acuerdo con Beltrán, Huerta y Gómez (2021: 48), el inglés ocupa un lugar importante en la ciencia y en los procesos de globalización, especialmente por su contribución a la difusión del conocimiento científico y por su presencia en diversas formas de comunicación a nivel mundial. Por ello, el aprendizaje de esta lengua representa una herramienta que permite a los individuos ampliar sus posibilidades de acceso a la información, establecer relaciones interculturales y participar en escenarios académicos y profesionales que trascienden las fronteras nacionales. En consecuencia, la enseñanza de segundas lenguas debe responder a las necesidades de una sociedad globalizada, promoviendo no solamente el dominio lingüístico, sino también el desarrollo de competencias comunicativas e interculturales.

El impacto del idioma inglés se puede percibir en el ámbito de la educación, los negocios, la ciencia, la tecnología, en el entretenimiento y por supuesto, en las relaciones personales. Como se ha expresado en líneas anteriores, la globalización ha ocasionado que las empresas a nivel internacional trabajen y cooperen de manera conjunta y el inglés, se ha vuelto ese puente necesario para la comunicación.

A raíz de lo anterior, el aprender inglés ya no es un lujo, sino una necesidad que surge desde los espacios académicos, para logar que los futuros profesionistas se encuentran más conectados con el entorno actual del campo laboral. “Es por eso que aprender una lengua extranjera se convirtió en una necesidad en el desarrollo profesional básicamente por dos causas, la primera tiene que ver con la comunicación entre los interesados y la segunda se enfoca como un requisito para obtener mejores puestos” (López *et al.*, 2022: 1344).

Por otro lado, la influencia del inglés puede observarse en diferentes ámbitos en el mundo, desde la propia cultura, así como el entretenimiento, la música, el cine, los videojuegos y las redes sociales. Lo anterior permite una constante práctica del idioma por parte de los estudiantes.

Beneficios del inglés como segunda lengua

El dominio del idioma inglés permite a los estudiantes y profesionales acceder a información, intercambiar conocimientos e ideas y establecer comunicación con personas de diferentes contextos culturales. En este sentido, Crystal (2003) señala que el inglés se ha constituido como una lengua global debido a su creciente presencia en las relaciones internacionales, los medios de comunicación y la educación. Por ello, el aprendizaje y dominio de este idioma representa una herramienta importante para favorecer la actualización constante, el acceso a información y conocimiento producido internacionalmente. Asimismo, el conocimiento del inglés puede ampliar las oportunidades educativas y profesionales, particularmente en contextos donde su dominio es valorado como una competencia para la incorporación al mercado laboral.

Cabe destacar que el inglés desempeña un papel fundamental en el acceso al conocimiento científico y tecnológico, debido a que una gran cantidad de investigaciones, publicaciones especializadas, descubrimientos y teorías se producen y difunden en este idioma. En este sentido, Díaz (2018: 61) señala que “en el ámbito científico, un gran número de hallazgos, investigaciones y teorías se han generado y redactado en inglés”. Esta situación convierte al inglés en una herramienta esencial para que estudiantes, docentes e investigadores puedan mantenerse actualizados, consultar fuentes académicas recientes, participar en conferencias y acceder a los avances que se generan en diferentes áreas del conocimiento. Por tanto, el dominio de esta lengua no se limita a una competencia comunicativa, sino que constituye un medio para acceder, producir e intercambiar conocimiento científico a nivel internacional.

La enseñanza del idioma inglés en nuestro país y específicamente en nuestra Universidad, como se menciona en el Nuevo Modelo Educativo la Educación Obligatoria (SEP, 2017), estipula la enseñanza del idioma inglés desde la educación básica, como una de las prioridades del nuevo currículo, porque es una herramienta indispensable para facilitar la interlocución en un mundo cada vez más interconectado (Díaz, 2018: 65). En consecuencia, el aprendizaje del inglés se convierte en una herramienta indispensable para los futuros profesionistas.

En México, la enseñanza del inglés ocupa un lugar relevante dentro de la educación básica, donde se han implementado programas orientados al aprendizaje de esta lengua como idioma extranjero. En este sentido, la Secretaría de Educación Pública reconoce que el aprendizaje de una lengua adicional a la materna permite desarrollar competencias comunicativas, interculturales y académicas, además de favorecer el acceso a la información y generar mayores oportunidades de empleo y movilidad social (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2026). En el ámbito de la educación superior, la enseñanza de lenguas extranjeras puede variar de

acuerdo con las características y necesidades de cada institución y programa educativo; sin embargo, resulta fundamental incentivar a los estudiantes para que continúen desarrollando competencias en una segunda lengua.

Actividades lúdicas en el aula de segundas lenguas

Dentro del aula de segundas lenguas, las actividades lúdicas, han comenzado a ocupar un espacio relevante dentro de las estrategias de enseñanza, a razón que permite motivar a los estudiantes y favorecer el aprendizaje, convirtiendo el aula de clases en un lugar dinámico. Como lo comenta Candela y Benavides (2020: 79) "la lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones".

El juego, entendido como una herramienta pedagógica, permite generar ambientes de aprendizaje participativos e interactivos, a través de diferentes dinámicas como son competencias, canciones, actividades colaborativas y juegos. A su vez, promueven que los estudiantes participen de manera activa y en la construcción de su propio conocimiento de manera natural. Como señala Caballero (2021), "las actividades lúdicas han seguido considerándose como una herramienta que facilita el aprendizaje" (p. 864). A través de las actividades lúdicas, los estudiantes encuentran el aprendizaje de manera natural y divertida, y el aula deja de ser un espacio de rigidez curricular.

El juego como actividad inherente al ser humano permite el desarrollo de procesos cognitivos, conductuales, actitudinales y por supuesto una gestión de las emociones, todos estos salpicados de contextos socioculturales y de los espacios en los que se lleva a cabo (Nieves y Muñoz, 2024: 3). La enseñanza de una segunda lengua implica no solo el desarrollo de competencias lingüísticas, sino también el acercamiento a la cultura, las costumbres y las prácticas de la vida cotidiana propias de las comunidades que utilizan la lengua meta. De esta manera, aprender un idioma supone comprender también los aspectos socioculturales que se encuentran vinculados con su uso en diferentes contextos comunicativos. Por lo tanto, el juego se desarrolla de manera natural, desarrollando diferentes habilidades y competencias, entre ellas la socioemocional, la cual es necesaria para el aprendizaje de la segunda lengua, pues en ella intervienen las emociones y por consiguiente la motivación.

Según Gallardo (2018, como se citó en Caballero, 2021: 865) "el juego se puede definir como actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias que se practican en cualquier edad". Esto significa que el juego puede desarrollarse a lo largo de la vida del ser humano, con la finalidad de divertirse y buscar afecto y compañerismo. El juego también puede definirse como actividades guiadas por reglas que establecen metas (Martínez, 2021: 16). Como se puede observar, el juego se refiere a diferentes tipos de actividades lúdicas dirigidas a través de reglas, pero que enriquecen el aula, de manera divertida, rompiendo la monotonía del aula.

Hernández y Silva (2020: 208), comentan que "las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los estudiantes, convirtiéndose en herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje". Lo que permite generar un ambiente de armonía y diversión dentro del aula.

Las actividades lúdicas constituyen una estrategia que puede favorecer el aprendizaje de una segunda lengua de manera atractiva y natural, al permitir que los estudiantes desarrollen diversas aptitudes, adquieran conocimientos significativos, fortalezcan su autoestima y mejoren sus habilidades de comunicación en la lengua meta.

En este sentido, Muñoz (2024: 168) señala que "el aprender una segunda lengua requiere de motivación intrínseca que le permita al alumno comprometerse con su proceso de formación"; asimismo, cuando predominan emociones negativas, puede disminuir el estímulo necesario para mantener dicho compromiso y, en consecuencia, interrumpirse el aprendizaje. Ante esta situación, la incorporación de actividades lúdicas en el aula de segundas lenguas representa una alternativa para crear experiencias más dinámicas, agradables y motivadoras, en las que los estudiantes puedan practicar la lengua meta de manera espontánea y significativa, reduciendo la percepción de dificultad y favoreciendo una mayor participación en su propio proceso de aprendizaje.

Por lo anterior, surge la necesidad de emplear actividades lúdicas que permitirán un aprendizaje de manera natural. De igual forma, las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo de los estudiantes y contribuyen a su formación integral, al permitirles fortalecer diversas habilidades mediante el juego. Al respecto, Candela y Benavides (2020: 79) señalan que "la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo". Durante la misma, los alumnos emplean conocimientos adquiridos, los organizan, llevan a cabo coordinación motriz, entre otros. A su vez, genera emociones como el entusiasmo, alegría, atención, disponibilidad y alegría, las cuales conducen a la motivación por aprender la lengua meta.

Como se puede observar a lo largo de este apartado, hay diferentes factores que intervienen en el éxito de aprender una segunda lengua, desde la didáctica empleada en el aula, así como la integración de las TICs a través de

diferentes recursos digitales y por supuesto, las actividades lúdicas con fines pedagógicos. Todo lo anterior alimenta la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas a tarvés del empleo de una inmensidad de actividades que pueden salir de la rutina de un aula y de esta forma contribuir a la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua meta.

La lúdica a través de la tecnología

Los docentes han experimentado una rápida transformación de los procesos educativos como consecuencia del avance de la tecnología, situación que ha modificado tanto las formas de enseñar y practicar una segunda lengua como el tipo de actividades que se desarrollan dentro del aula. En este sentido, Paccha y Castro (2025: 52) señalan que "se ha experimentado una gran evolución en el uso de recursos didácticos sustentados en tecnología". Esta transformación ha generado, a su vez, nuevas expectativas y necesidades entre los estudiantes, quienes demandan experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y atractivas. Por ello, surge la necesidad de incorporar espacios de carácter lúdico mediados por la tecnología, en los que los estudiantes puedan practicar la segunda lengua de manera interactiva y significativa, favoreciendo así su participación y motivación durante el proceso de aprendizaje.

La tecnología y la lúdica cumplen funciones diferentes, aunque pueden complementarse dentro del aula de segundas lenguas. La tecnología se refiere al uso de herramientas y recursos digitales, como plataformas educativas, aplicaciones, videos, videojuegos o recursos interactivos, que permiten ampliar las oportunidades de aprendizaje más allá del espacio y tiempo de las aulas. Por su parte, la lúdica se relaciona con la incorporación del juego, la diversión, la creatividad y la interacción como elementos que favorecen la participación y motivación de los estudiantes. Por ello, mientras que la tecnología constituye principalmente el medio o recurso mediante el cual puede desarrollarse el aprendizaje, la lúdica representa una estrategia o enfoque didáctico que busca generar experiencias más dinámicas y significativas.

Igualmente, la ventaja del empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula ha permitido que los estudiantes sigan avanzando en su aprendizaje fuera del aula. Como lo menciona Jiménez (2019):

> A este respecto, la adquisición, la mejora y el perfeccionamiento de un idioma diferente al nativo se han visto modernizados en los últimos años gracias a la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estas han contribuido al desarrollo de una metodología docente más comunicativa e interactiva que, además, puede abandonar los muros de las instituciones educativas y acompañarnos en nuestro día a día. (Jiménez, 2019: 25)

Las tecnologías de la información han permitido una transformación en relación a la adquisición y mejora del aprendizaje de una segunda lengua. La incorporación de recursos digitales ha tenido un impacto en el enfoque comunicativo dentro del aula, favoreciendo el desarrollo del estudiante, el cual se ve reflejado en la interactividad dentro del aula, así como en el desarrollo de competencias lingüísticas a través de la práctica constante y el contacto directo con materiales desarrollados en el inglés como segunda lengua. Como lo afirman Paccha y Castro (2025: 53) "actualmente los medios tecnológicos se han convertido en recursos significativos que ayudan a fortalecer y perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje, transformando el contenido de la educación de manera productiva, reflexiva y creativa".

Las TICs han permitido eliminar barreras de tiempo y espacio en los procesos educativos y de comunicación. Gracias a las plataformas virtuales, aplicaciones de videoconferencia y a los recursos digitales es posible acceder a información, participar en clases y colaborar en proyectos desde cualquier lugar del planeta.

El aprendizaje de una segunda lengua ya no depende exclusivamente de la institución educativa ni de la intervención directa del docente, debido a que los recursos digitales ofrecen nuevas posibilidades para que los estudiantes continúen su aprendizaje fuera del aula y en diferentes momentos de su vida cotidiana. El acceso a plataformas digitales, contenidos disponibles en internet y videojuegos permite ampliar las oportunidades de exposición y práctica del inglés, favoreciendo procesos de aprendizaje más autónomos y flexibles. En este sentido, Paccha y Castro (2025: 53) señalan que las nuevas generaciones han evolucionado de manera paralela al desarrollo de las tecnologías, lo que les proporciona mayores facilidades para explorar y aprovechar diferentes aspectos del proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, la incorporación de recursos digitales puede contribuir a que los estudiantes mantengan un contacto constante con la lengua inglesa y desarrollen progresivamente una mayor autonomía en su aprendizaje.

La integración de las TIC en la enseñanza del inglés como segunda lengua puede considerarse una transformación significativa en el ámbito pedagógico, ya que beneficia tanto a los estudiantes como a los docentes. El uso de la tecnología permite que el aprendizaje de una segunda lengua sea más flexible y accesible, al establecer una conexión entre las actividades desarrolladas en el aula y las situaciones de la vida cotidiana en las que la tecnología se encuentra presente. De esta manera, el proceso de aprendizaje del inglés puede acercarse a las experiencias reales de los estudiantes y favorecer una mayor

vinculación entre el conocimiento adquirido y su aplicación en diferentes contextos. A los profesores les ofrecen la posibilidad de complementar y enriquecer sus clases mediante diversos recursos digitales, generando nuevas oportunidades para construir experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras.

Una gran responsabilidad del profesor de lengua, es dejar que los alumnos construyan su propio aprendizaje, por supuesto, guiados por el docente. Como lo afirman Sarmiento, et al. (2021), "el constructivismo concibe el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presenta" (p. 160). Por consiguiente, a través de una propuesta constructivista, el aprendizaje se concibe como un proceso activo y dinámico, en el cual el estudiante no es pasivo, sino que construye sus propios conocimientos y aprendizajes, a partir de las experiencias propias vividas, a través de las actividades enfocadas en las tecnologías de la información y de la comunicación. Dando como resultado, un aprendizaje construido por el mismo alumno, a través de la participación, la reflexión y la interacción con los compañeros y las propias actividades.

El empleo de las TICs en el aula tiene sus ventajas, como cualquier otra actividad que se emplee dentro del aula, sin embargo, como lo comenta Ahumada (2021: 250):

El incluir las TICS en el aula de L2 es una tarea compleja, que no obliga al docente a replantear toda su planeación sino a realizarle ajustes con ayuda de estos recursos tecnológicos no perdiendo de vista que la meta es lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje enriquecedor tanto para el estudiante como para el mismo docente.

Asimismo, la integración de las TICs en el aula, supone la necesidad de realizar ajustes y adaptaciones que permitan complementar y enriquecer lo visto en el aula; como lo expone Concheiro (2016: 2) "el sector educativo precisa adaptarse a los cambios sociales generados por la incorporación de la tecnología a nuestra vida diaria". La tecnología no será la base de una clase de segunda lengua, más bien permite un desarrollo dinámico, interactivo y motivador para los estudiantes. Por supuesto, debe de entenderse como un apoyo pedagógico, ya que todas las actividades que se llevan a cabo dentro del aula, deben contener un fin pedagógico y no de entretenimiento simplemente.

Para lograr éxito en la integración de los recursos tecnológicos, es necesario que el docente tome una actitud flexible e innovadora que le permita seleccionar qué herramientas digitales son más viables dentro de su clase de lengua, que le permitan lograr los objetivos trazados y sobre todo, cubrir las necesidades de sus alumnos, "se podría decir que los medios tecnológicos actuales no sólo contribuyen a una mejor presentación de los conocimientos, sino que los usuarios desarrollar formas mejoradas de percibir, analizar e interiorizar los contenidos" (Ahumada, 201: 251).

La inclusión de las TICs en la clase de segunda lengua garantiza un mejor aprovechamiento, si la incorporación de las herramientas digitales incluye una metodología coherente y enfocada en los estudiantes. Dado lo anterior, esto significa que el proceso educativo se convierte en un proceso de enseñanza más activa, participativa y significativa para los estudiantes.

Metodología

El objetivo de esta investigación es recuperar la opinión de los estudiantes en relación a las actividades lúdicas empleadas en el aula de inglés como segunda lengua. Esta investigación pretende describir la opinión de los estudiantes posterior al empleo de las diferentes actividades lúdicas, tanto de juegos tradicionales adaptados, así como el empleo de recursos digitales para llevar a cabo prácticas en la segunda lengua.

Debido a lo anterior, esta investigación es de corte cualitativo, porque se pretende interpretar los comentarios de los estudiantes. La investigación cualitativa "es utilizada para el análisis de las Ciencias Sociales, que utiliza como herramientas a las palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para comprender la vida social por medio de significados, desde una visión holística" (Guerrero, 2016: 2). El método empleado fue investigación acción, con la finalidad de mejorar las prácticas educativas y de mejorar la práctica docente.

En esta investigación participó un grupo de 9 estudiantes de tercer semestre pertenecientes a una licenciatura, quienes tomaban la clase de inglés III, que forma parte de la malla curricular de su programa educativo. Esta clase se impartió en dos sesiones a la semana con una duración de dos horas cada una.

Métodos, técnicas e instrumentos

La recolección de datos se llevó a cabo a través de un cuestionario de preguntas abiertas, que permite observar y describir las emociones de los estudiantes en relación a las actividades lúdicas llevadas a cabo en el aula, en la enseñanza del inglés como segunda lengua. El cuestionario escrito, el cual consistió en 8 pregunta abiertas, de las cuales se tomaron 6 para esta investigación:

¿Crees que es importante aprender inglés?

¿Te gusta aprender el idioma inglés?

¿Qué no te gusta de aprender inglés?

¿Qué opinas de usar estrategias didácticas como el juego para aprender inglés?

¿Por qué crees que el juego te ayuda a aprender inglés?

¿Te genera algún tipo de emoción el saber que tu siguiente clase es la de inglés?

Las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés como segunda lengua son una estrategia pedagógica centrada en el aprendizaje del alumno a través del juego, la interacción y la creatividad. La mirada del alumno permite comprender cómo ellos perciben las actividades lúdicas, si este tipo de actividades facilitan su aprendizaje y si encuentran motivante el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Para llevar a cabo esta investigación se crearon espacios dedicados a actividades lúdicas en la clase de inglés. La clase de lengua meta ocupa un espacio en el plan curricular de la materia, con un tiempo de cuatro horas a la semana, durante tres semestres. La primera estrategia pedagógica fue jugar a la lotería. Se adaptó el juego de la lotería mexicana a cartas con imágenes de palabras, las cuales se pregonaban en inglés. Los alumnos tenían que enlazar la palabra mencionada con la imagen. Se llevo a cabo varias veces el juego para repasar vocabulario visto en lapsos de 20 minutos aproximadamente durante tres sesiones a lo largo del curso.

La segunda actividad fue elaboración de un reloj con material reciclado, para enseñar a los alumnos a decir la hora en inglés. La elaboración de reloj fue de manera individual y diseñado de acuerdo a la creatividad de cada alumno; se creó un espacio de entretenimiento, de desarrollo de manualidades y se empleó una clase de dos horas, ya que las manecillas del reloj tenían que poder moverse para practicar los números. Los alumnos estuvieron practicando vocabulario de números y fechas. Se practicó también un repaso en la siguiente sesión que se tuvo.

La tercera actividad se emplearon recursos digitales, a través de actividades diseñadas en *Kahoot* y de *Jeopardy*. Actividades que se llevan a cabo en línea y que resultan entretenidas para los alumnos. Con esta actividad se trabajaron temas de gramática como presente continuo, presente simple, comparativos y superlativos, entre otros.

La población de estudio de esta investigación fue un grupo de la materia de inglés, con un total de 10 estudiantes, de tercer semestre de la Licenciatura en Innovación y Gestión Educativa, de la Facultad de Psicología y Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro.

Consideraciones éticas

La presente investigación tiene como base salvaguardar la dignidad humana, por el consentimiento voluntario a responder el cuestionario de manera libre. Garantiza que los participantes tengan la libertad de retirarse de la investigación en cualquier momento, sin sufrir represalias o consecuencias negativas. El instrumento aplicado procura minimizar cualquier riesgo físico, psicológico, social o emocional, priorizando siempre el bienestar de las personas involucradas. Finalmente, el investigador tiene la responsabilidad de actuar con honestidad, transparencia e integridad científica, respetando los principios de la justicia y ética. También se asegura que la información proporcionada por los participantes será tratada de manera respetuosa y en anonimato los nombres de los participantes.

Resultados

Los resultados obtenidos permiten comprender de manera profunda las experiencias, percepciones y opiniones de los participantes en relación con el fenómeno estudiado. A partir del análisis de la información recopilada, es posible identificar patrones, categorías y aspectos relevantes que contribuyen a interpretar la realidad educativa.

En relación a la primera pregunta, ¿Crees que es importante aprender inglés?, los participantes consideran que el inglés es un idioma internacional, el cual les ayuda de muchas maneras en el trabajo; otros comentan que saber otro idioma les permite indagar u obtener más información sobre investigaciones o simplemente abonar a su vida personal. Otros consideran que es una forma de expandir horizontes y que les ayuda mucho en las actividades de la vida cotidiana así como el poder que les da para conocer y aprender del mundo y las nuevas oportunidades y vivencias que les otorga; también comentan que les da más oportunidades de trabajo. Otra respuesta interesante es que hoy en día se requiere del inglés para lograr alcanzar un mejor salario y que consideran el inglés como una lengua universal, y lo anterior se refleja en los productos e instructivos que se encuentran en el idioma inglés la mayoría de las veces; por último, lo consideran un idioma básico en la actualidad y que hoy en día es importante por encontrarnos en un mundo globalizado en donde no es suficiente conocer un solo idioma o la lengua materna.

Como se puede observar en las líneas anteriores, para los participantes de esta investigación el idioma inglés es importante, porque les permite acercarse a conocimientos científicos y académicos, así como al empleo de la tecnología y recursos digitales en idioma inglés y a mejores oportunidades profesionales. Como se puede observar en las líneas anteriores, para los estudiantes el aprender el inglés como segunda lengua es una necesidad para sus habilidades de comunicación y de conocimientos. Como lo mencionan *López et al*. (2022) “el aprender inglés por el momento no es una capacidad extra, sino que es un entendimiento imprescindible para desenvolverse en ambientes multiculturales” (p.1343).

Sin embargo, a pesar de que consideran el inglés como una segunda lengua de importancia, se les preguntó si les

gusta aprender el idioma. El 20% de los alumnos opinan que no les gusta mucho estudiar inglés porque lo consideran un idioma difícil de aprender; un 10% opina que no les gusta aprender el idioma sin ofrecer alguna justificación; mientras que un 70% opina que si les gusta aprender inglés, porque les gusta aprender idiomas; otros estudiantes comentan que les ayuda en sus actividades cotidianas, para otros asignaturas o textos que tienen que leer.

A pesar de considerarlo un idioma difícil, los estudiantes creen que es importante aprenderlo, ya que comentan que si les gusta, siempre y cuando el maestro pueda enseñar bien o bien porque les divierte, pero que a la vez les estresa el no poder entender las primeras veces. Sin embargo, con esfuerzo y disciplina se puede lograr después de varios intentos de comprender el idioma. Por último, algunos consideran que es un idioma bonito y que es importante para comunicarse en ciertos momentos. El aprender inglés posibilita expandir los conocimientos sobre las realidades actuales, a tradiciones, prácticas, ideologías y perspectivas que cambiará la vida de los estudiantes, en su forma de ver y entender la realidad actual (López et al., 2022: 1343).

En relación a la pregunta, ¿qué no te gusta de aprender inglés? Los alumnos respondieron: el escribir el idioma inglés es lo que se les complica, algunos comentan se les dificulta lo complejo de la gramática; otros comentan que se confunden con las palabras al equivocarse en el significado. Otros refieren que se les es difícil comprender los audios, ya que no entienden las conversaciones de los ejercicios. Otros opinan que, trabajar con el libro asignado les cansa y aburre, en pocas palabras lo encuentra repetitivo; algunos estudiantes opinan que sienten impotencia al no entender los verbos, sus conjugaciones y su significado. Los estudiantes consideran la lengua inglesa complicada, lo que muchas veces genera poca o nula motivación en el aprendizaje de la lengua. En consecuencia, el interés dirigido por la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua juega un papel importante en el proceso de aprendizaje porque cuando los estudiantes están interesados en un tema o materia, es más probable que participen en el aprendizaje, lo que puede producir un aprendizaje más efectivo y duradero (Mendoza y Hernández, 2025: 91).

En la pregunta relacionada al tema del empleo de actividades lúdicas en el aula de inglés como segunda lengua, algunos estudiantes comentan que lo consideran muy creativo, y que esto genera una manera más fácil de aprender ya que a través de los ejercicios se les hace más fácil asociar significados al momento de jugar. Otros estudiantes comentan que es muy buena idea, pero siempre y cuando se aprenda de verdad. También se identificaron alumnos que señalaron que el juego les permite socializar, interactuar de manera dinámica y disfrutar del proceso de aprendizaje, lo cual contribuye a estimular su interés y favorecer su aprendizaje. Otros expresan que las actividades lúdicas ayudan a hacer la clase más dinámica y entretenida, y que por supuesto logran captar su atención y aprenden mejor. Algunos estudiantes refieren que es importante el uso de las actividades lúdicas porque crean una dinámica diferente e innovadora que propicia un mejor aprendizaje, saliendo de la rutina del libro de texto. Un estudiante comenta que le gustan los juegos en inglés, pero deben de poder fomentar el habla, la lectura y la escucha para que sean más atractivos, pero a la vez, piensa que deben poder identificar el objetivo de esa dinámica o actividad. Como lo afirma Domínguez (2015: 14):

> La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje.

Por lo anterior, el empleo de la lúdica como estrategia didáctico pedagógica deasrrolla la creatividad de los estudiantes al interctuar con los contenidos de una asignatura.

En la pregunta de cómo los estudiantes creen que el juego les ayuda a aprender inglés, ellos comentan que les permite ver el estudio del inglés de manera divertida, ya que puede facilitar el aprendizaje y memorizar reglas gramaticales. También refieren que esto les permite generar vínculos afectivos porque aprenden de manera más rápida; otros alumnos refieren que el jugar les facilita el proceso de comprender la información que se les presenta en clase; otros alumnos comentan que aprenden cosas nuevas mientras se divierten. La mayoría de los alumnos comentan que las actividades lúdicas regalan escenarios más amenos y con menos estrés debido a las actividades más dinámicas que les permiten relacionar con los contenidos. Un alumno comenta que se aprende y se disfruta más el idioma inglés jugando que al contestar un libro. La mayoría de los alumnos comentan que el juego le ayuda a poner en práctica lo aprendido y que se les *graban* mejor las cosas. Otro alumno comenta que las actividades lúdicas le hacen aprender más fácil y de forma dinámica, también hace que el trabajo dentro del aula se más relajado; por último, un alumno comenta que el juego le permite relacionar ideas y prácticas, lo que se ve en la clase de una forma más atractiva y práctica. De hecho, Cevallos y Palma (2022) mencionan que:

> …los juegos como recursos didácticos ideales para el aula, permiten a los alumnos sentir a través del aprendizaje la esencia y diversión de adquirir costumbres nuevas en su etapa de desarrollo, les permite fomentar su imaginación y abrir paso a la

> fantasía, adquirir valores, los cuales se verán reflejado a futuro captando toda la información mediante la atención de estos (Cevallos y Palma, 2022: 72).

Por consiguiente, el juego con un fin pedagógico dentro del aula permite aprender de manera natural y sin el estrés que conlleva el aprendizaje de una segunda lengua.

En relación al tema de las emociones que les genera las actividades lúdicas en la clase de inglés y cómo gestionan sus emociones durante la misma, los alumnos comentan que durante las actividades lúdicas pueden expresar sus emociones sin ser señalados pero que también les permite liberar el estrés de las otras materias que cursan. También comenta que les ayuda a reconocer qué acciones o cosas les hacen sentir bien y cuáles no. Algunos alumnos comentan que el espacio de la materia de inglés durante las actividades lúdicas, les permite sentirse seguros y de cómo se sienten durante la clase. La mayoría de los estudiantes coinciden que lo hace sentir cómodos en la clase de inglés durante las actividades lúdicas y que esto les ayuda a gestionar y a reconocer sus emociones, y como resultado, a gestionarlas de una mejor manera. Por último, las actividades lúdicas les permiten sentirse motivados y a conectar mejor los conocimientos en un ambiente de aprendizaje agradable. De acuerdo con Muñoz (2024: 171) “las actividades lúdicas como estrategias didácticas, permiten momentos de gozo, diversión y aprendizaje, sin el estrés constante de los que significa el aprendizaje de una segunda lengua”; lo que permite inferir que las estrategias lúdicas ayudan a la gestión de las emociones como manejar el estrés y la ansiedad los cuales son factores negativos en los procesos de aprendizaje.

Como se puede observar a lo largo de los resultados, los estudiantes consideran el idioma inglés como una lengua internacional que beneficia de diferentes maneras en su vida y que les abre las puertas a nuevas oportunidades de conocimiento y horizontes. A pesar de que consideran el inglés como una lengua importante,existen pocos alumnos que no les gusta y refieren que no les gusta la gramática, que confunden palabras, conjugaciones y algunas veces los significados. En relación al juego como estrategia didáctica los alumnos comentan que genera una clase más entretenida y dinámica, y que a través del juego socializan como grupo y a su vez, les permita aprender inglés de manera divertida, facilitando su aprendizaje. Es importante señalar que las actividades lúdicas permiten a los laumnos gestionar sus emociones y les ayuda a ser ellos mismos sin filtros porque liberan el estrés en sus procesos de aprendizaje.

Conclusiones

Los resultados revelaron que la inclusión de actividades lúdicas en la clase de inglés como segunda lengua, es una opción viable y segura para que esta sea dinámica y a la vez interactiva para los estudiantes. Se evidenció que el empleo de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés como segunda lengua constituye una estrategia didáctica que favorece el desarrollo de las competencias lingüísticas, así como aspectos relacionados con la motivación, inteligencia emocional y habilidades sociales que intervienen en el aprendizaje.

También se puede inferir que las actividades lúdicas en el aula permiten realizar un repaso de los temas abordados en la clase, pero de una manera diferente y con un fin pedagógico, aunado a una motivación del grupo por el juego y eliminando de cierta manera el estrés que provoca el aprendizaje de una segunda lengua. Los resultados mostrados invitan a los docentes a organizar actividades lúdicas, porque estas permiten espacios de aprendizaje, pero a la vez, espacios en los que la camaradería entre los alumnos y el aprendizaje van de la mano.

De igual manera, las actividades lúdicas influyen la gestión de las emociones en los alumnos ya que se sienten más relajados, seguros y motivados cuando las clases incorporan dinámicas de juego. Lo anterior permite disminuir el estrés asociado al aprendizaje del inglés y favorecer un ambiente de confianza y participar sin el temor de cometer errores. Lo cual resulta muy significativo ya que las emociones positivas contribuyen al desarrollo de un aprendizaje significativo y fortalece el compromiso de los estudiantes en su proceso formativo.

La innovación en el aula para el desarrollo de estrategia lúdica, no siempre tiene que ser a través de la tecnología, puede ser en la adaptación de juegos ya conocidos por todos, como la adaptación de la lotería mexicana, pero con vocabulario en inglés. Otro ejemplo sería el juego adivina quién adaptado a personajes de habla inglesa y que las descripciones de los mismos sean en inglés, empelando el aprendizaje de los adjetivos. Por último, no se pueden olvidar los recursos digitales como *Duolingo, Jeopardy, Kahoot, Grammarly, TED Talk*s, entre otros.

Se sabe que la clase de lengua requiere por parte de los docentes mucho trabajo, planificación, organización y evaluación de los aprendizajes y para los alumnos implica un compromiso y motivación. Por lo anterior, es importante incluir este tipo de actividades para mantenerlos en expectativa, con entusiasmo y motivación ya que para la mayoría de ellos aprender inglés como segunda lengua es un área de oportunidades en su futuro campo laboral, así como en las actividades de la vida cotidiana, como son el aprendizaje de nuevos conocimientos en general y en la socialización con otras personas.

Referencias

Ahumada Ebratt, David Dayson (2021). “El uso TIC'S en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alemán como lengua extranjera en la

universidad". *Revista Boletín REDIOE*. Vol. 10, núm. 5, pp. 248-258. Disponible en: https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1301

Barberán Álvarez, Génesis Gabriela y Peñaloza de Arias, Milvia Lisseth (2025). "La planificación como categoría emergente en la gerencia de estrategias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera" *ENSAYOS. Revista de Educación de Albacete*. Vol. 40, núm.1, pp.1-23

Beltrán Santoyo, Giovanni, Ruíz Huerta, Esther Aurora y Gómez Bernal, Juan Miguel (2021). "La importancia e influencia del inglés dentro del campo científico". *Revista Lengua y Cultura*, Vol. 3, Núm. 5. Disponible en: https://doi.org/10.29057/lc.v3i5.7499

Caballero Calderón, Gladis Esther (2021). "Las actividades lúdicas para el aprendizaje". *Polo del Conocimiento*. Núm. 57, Vol. 6, No. 3. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615

Candela Borja, Yesenia María y Benavides Bailón, Jeovanny (2020). "Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior". *Rehuso. Vol. 5, núm.* 3, pp. 78-86. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398

Cassany, David, Luna, Marta y Sanz, Gloria (1998). *Enseñar lengua*. Editorial Grao.

Concheiro, Pilar (2016). "Ludolingüística y TICs en el aula de lenguas". *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*. Vol. 20 . Disponible en: https://www.nebrija.com/revista-linguistica/ludolinguistica-y-tics-en-el-aula-de-lenguas.html

Córdova Negrete, Manuel, Suárez Pérez, Rosa Nelva, Cabrera Matamoros, Amanda Virginia y Plaza Ronquillo, Segundo David (2024). "Enfoques Comunicativos en la Enseñanza de Idiomas: Estrategias para Fomentar la Competencia Oral en la Educación Superior". *Reincisol*. Vol. 3, núm. 6, pp. 4399-4419. Disponible en: https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)4399-4419

Crystal, David (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Cruz, Sabino (2017). "El aprendizaje significativo y las emociones: una revisión del constructo original desde el enfoque de la neurociencia cognitiva". *XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa.* https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2567.pdf

Díaz Castelazo, Cecilia (2018). "La importancia del inglés para el desarrollo y enseñanza de las ciencias". *Eduscientia*. Vol. 1, núm 2. https://eduscientia.com/index.php/journal/es/article/view/27

Fandiño Parra, Yamith José (2013). "Knowledge base and EFL teacher education programs: A Colombian perspective". *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura.* Vol. 18, Núm. 3, pp. 83-95. https://doi.org/10.17533/udea.ikala.12564

Gabarrón, Ángel, Pino, Ana Maria, Salvadores, Carlos y Trujillo, Fernando (2020). "Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. La enseñanza de lenguas asistida por ordenador. Pasado, presente y futuro". *Pragmalingüística*. Núm. 28, pp. 238-254. http://dx.doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2020.i28.12.

Guerrero Bejarano, Maria Auxiliadora (2016). "La investigación cualitativa". *Innova Research Journal*. Vol. 1, núm. 2, pp. 1-9. Disponible en: http://redalyc.org/pdf/7378/737880604001.pdf

Haro, Ricardo David y Yépez, Gisella Carolina (2023) "Didáctica de la enseñanza de una segunda lengua: un enfoque innovador para el inglés". *Revista Conrado*. Vol. 19, núm. 43, pp. 582-590. Disponible en: https://doi.org/10.5281/zenodo.17342413

Hernández Chirinos, Ramon A. y Silva de Jesús, Francisco (2020). "Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera". *Cultura, Educación y Sociedad*. Vol. 11, núm 2, pp. 207-220. Disponible en: http://dx.doi.org/10.17981/culteducsoc.11.2.2020.13.

Jiménez González, María Isabel (2019). "El papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje autónomo de una segunda lengua/lengua extranjera". En Martín Justine, María Isabel Jiménez, Alicia Fernández Barrera y Duée, Claude (Coord.) *Tecnologías integradas en la didáctica de lenguas extranjeras (TIDLE)*, (pp. 33-44). Madrid: Ministerio de Educacion y Formación Profesional. Disponible en: https://www.libreria.educacion.gob.es/ebook/180635/free_download/

Jiménez, Marisol (2016). "Importancia del idioma inglés en el ámbito laboral y profesional". *Vida Científica, Boletín científico de la Escuela Preparatoria No.4*. Vol. 4, núm. 7. Disponible en: https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n7/e1.html

López Meneses, Ximena, Chasipanta, Alba, Chiluisa, Mónica y Robles, Gustavo (2022). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Polo del Conocimiento*. Vol. 7, núm. 6, pp. 1338-1351 Disponible en: https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4140

Martínez-Martínez, Arcy L. (2020). Estrategias metodológicas para mejorar las habilidades de speaking y listening en idioma ingles de acuerdo a estilos de aprendizaje. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*. Vol. 2 Núm. 4, pp. 33-35. Disponible en : https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/6160.

Mendoza Domínguez, Indira C. y Hernández Valencia, Rolando Iván (2025). "¿Qué factores influyen en el desinterés por el aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios?". *Revista Lengua y Cultura*, Vol. 7, núm. 13, pp.87-97. Disponible en: https://doi.org/10.29057/lc.v7i13.15251

Muñoz Serna, Beatriz E. (2024). "La inteligencia emocional de estudiantes universitarios en el aprendizaje del inglés como segunda lengua". *Revista Varela*. Vol. 64, núm. 69, pp. 165-172. Disponible en: https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/1795/2632

Nieves Chávez, Mayra Araceli y Muñoz Serna, Beatriz Elena (2025) "Games and playful experiences for managing emotions: experience in the university classroom". *Journal Educational Theory*. Vol. 8, núm. 19, pp.1-19.

Paccha Soto, Mónica de los Ángeles y Castro Paccha, Edison Leonardo (2025). "El uso de la tecnología en la enseñanza de idiomas en la educación superior". *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*. Vol. 13. núm. 2. Disponible en: https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rif/article/view/414/832

Qiu, Fei (2022). "Reviewing the role of positive classroom climate in improving English as a foreign language students' social interaction in the online classroom". *Frontiers in Psychology*. Vol. 13, pp.1-8. Disponible en: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1012524

Roca Castro, Yuliana Dolores y Véliz Robles, Fresia María (2022). "Innovación en la Enseñanza del idioma inglés a nivel de educación superior en postpandemia". *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. Vol. 8, núm. 2, pp. 361-377.

Sarmiento, Giovanni, Coello-Vázquez, Javier, Montenegro, Délida y Franco, Miguel Ándres (2021). "Importancia del idioma inglés para el docente". *Journal of Science and Research*. Vol.7, núm. 1, pp. 152-175. https://doi.org/10.5281/zenodo.6525323

Secretaría de Educación Pública (2026). *Lineamientos de operación del Programa Presupuestario U270 Programa Nacional de Inglés para el ejercicio fiscal 2026*. Diario Oficial de la Federación [En línea]. Ciudad de México: Subsecretaría de Educación Básica. Disponible en: https://sidof.segob.gob.mx/notas/docFuente/5780255?utm

Torres, Carmen A., Estrella-González, Lourdes G. (2022). "Retos y desafíos en el proceso de aprendizaje del inglés: reflexiones y perspectivas". *Revista Scientific*. Vol. 7, Núm. 24, pp. 255-271. Disponible en: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.24.13.255-271