



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés
en estudiantes de una institución educativa Cajamarca, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

García Gálvez, Lila Araceli (orcid.org/0000-0002-6753-1725)

ASESORA:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

El presente trabajo fruto de mi esfuerzo y constancia dedico a Dios, por ser mi camino y mi guía, brindándome la fortaleza, sabiduría y sobre todo por bendecirme con la salud para llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi familia, la principal motivación para seguir adelante. Por el apoyo brindado, y su incansable sacrificio, por la motivación constante, por creer, confiar, su gran amor y por todo lo brindado durante mi formación profesional.

A mis padres porque ellos sembraron en mi la semilla del amor, la responsabilidad, el deseo de triunfar y superarme; los valores morales y espirituales para con ellos servir a la sociedad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todas sus bendiciones, por darme la bendición de gozar de una familia maravillosa.

Agradecer a toda mi familia, por su cariño, preocupación por mí, por ser el impulso y aliento para alcanzar todas mis metas y sueños.

A la Universidad César Vallejo, que a través de sus docentes me brindó una formación académica, moral y la guía para poder desarrollar la investigación para obtener el grado de magister.

A los asesores de la presente investigación, por compartir sus amplios conocimientos y guiarme con paciencia hasta la culminación del presente trabajo.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA, 2023", cuyo autor es GARCÍA GÁLVEZ LILA ARACELI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 11 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 11-01- 2024 17:14:04

Código documento Trilce: TRI - 0730691

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GARCÍA GÁLVEZ LILA ARACELI estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LILA ARACELI GARCÍA GÁLVEZ DNI: 77032697 ORCID: 0000-0002-6753-1725	Firmado electrónicamente por: LGARCIAGA95 el 11- 01-2024 21:09:16

Código documento Trilce: TRI - 0730761

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	40
ANEXOS	45
Anexo 1: Tabla de matriz de operacionalización de variables	45
Anexo 2: Instrumento recolección de datos	46
Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos	50
Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado UCV	65
Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin	69
Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Aprendizaje del inglés (AI)</i>	21
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad</i>	22
Tabla 3 <i>Resultados aprendizaje del inglés (AI).</i>	23
Tabla 4 <i>Significancia de aprendizaje del inglés.</i>	23
Tabla 5 <i>Resultados de se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera (SCOICLE).</i>	25
Tabla 6 <i>Significancia de se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</i>	25
Tabla 7 <i>Resultados de la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (LDTTICLE).</i>	27
Tabla 8 <i>Significancia de la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</i>	27
Tabla 9 <i>Resultados de la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (EDTTICLE)</i>	29
Tabla 10 <i>Significancia de la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.</i>	29

RESUMEN

El objetivo principal del estudio fue determinar si un programa de estrategias lúdicas fortalece el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023. Se aplicó un diseño experimental de alcance preexperimental de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. Con una muestra de 27 estudiantes. Con un valor de significancia ($\text{sig.}=017<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes. Con un valor de significancia ($\text{sig.}=012<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes. Con un valor de significancia ($\text{sig.}=022<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativo en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. 1. Se concluye que el valor de significancia ($\text{sig.}=009<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente el aprendizaje del inglés en estudiantes.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, aprendizaje del idioma inglés.

ABSTRACT

The main objective of the objective was to determine if a program of recreational strategies strengthens the learning of the English language in students of an Educational Institution Cajamarca, 2023. An experimental design of pre-experimental scope with a quantitative and applied approach was applied. With a sample of 27 students. With a significance value ($\text{sig.}=017<0.05$) it allows us to establish that the playful strategies program has significantly strengthened the dimension of oral communication in English as a foreign language in the students. With a significance value ($\text{sig.}=012<0.05$) it allows us to establish that the playful strategies program has significantly strengthened the dimension of reading various types of texts in English as a foreign language in students. With a significance value ($\text{sig.}=022<0.05$) it allows establishing that the playful strategies program has significantly strengthened the dimension reading various types of texts in English as a foreign language. 1. It is concluded that the significance value ($\text{sig.}=009<0.05$) allows us to establish that the recreational strategies program has significantly strengthened the learning of English in students.

Keywords: Playful strategies, English language learning.

I. INTRODUCCIÓN

La firma Education First, especializada en fomentar la instrucción del inglés globalmente, elabora anualmente un estudio titulado "Índice de Proficiencia en inglés", el cual en 2018 clasificó a 88 naciones según su rendimiento en dicho idioma. Según este análisis, Europa lidera en proficiencia del idioma inglés, con un 83% de los educandos empezando su aprendizaje a los 10 años, y el 97% de los alumnos de 13 años están en proceso de aprender inglés. Asimismo, el informe muestra que varias regiones de Asia están implementando múltiples iniciativas para elevar su nivel de inglés, incluyendo la capacitación docente y programas que intensifican la instrucción por parte de hablantes nativos. Pese a estos esfuerzos, existe un descontento parental prevalente respecto a la enseñanza en instituciones públicas debido a un enfoque metodológico basado en la memorización, impulsando así una creciente demanda de educación en escuelas privadas (Chica, 2019).

El Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) reveló en un estudio que únicamente el 5% de la población mexicana tiene un nivel intermedio de inglés. Este bajo porcentaje se atribuye a múltiples factores, principalmente a la falta de inversión sostenida y estrategias a largo plazo por parte del gobierno mexicano para promover el aprendizaje del inglés. Esta falta de prioridad gubernamental y ausencia de políticas estructuradas y permanentes en relación con la enseñanza del inglés han contribuido a que no se logre un avance significativo en los niveles de proficiencia del idioma (Cely & Stanton, 2023).

Según el estudio realizado por la Startup Polidiomas, organización que mide el nivel de aprendizaje del idioma inglés. Evidencia en su reporte que en su mayoría los estudiantes peruanos (61%) poseen un conocimiento básico del idioma inglés, en las capacidades para comprender, comunicarse y escribir. Este escenario subraya la urgencia de mejorar los niveles de inglés entre los estudiantes peruanos para asegurar su competitividad y su capacidad para adaptarse a las demandas de un mundo en constante cambio. Por lo tanto, la necesidad de reformas educativas y estrategias efectivas de aprendizaje del inglés es imperante para abordar estas brechas y preparar a los estudiantes para los desafíos futuros (Business Empresarial, 2020).

El aprendizaje del idioma inglés es crucial debido a la globalización y la interconexión mundial existente en diversos ámbitos como el académico, laboral

y social. En este sentido, adquirir competencias en este idioma facilita el acceso a un mayor volumen de información y conocimiento, potenciando el desarrollo cognitivo y cultural del estudiantado. Además, el dominio del inglés se correlaciona con mejores oportunidades educativas y laborales en el futuro, incrementando la competitividad en un mercado cada vez más globalizado.

El aprendizaje del inglés es crucial en el contexto educativo actual, sin embargo, se han identificado problemas significativos en su adquisición por los estudiantes de una Institución Educativa de Cajamarca, donde se observa y se corrobora con el reporte académico que en su mayoría enfrentan dificultades para comunicarse oralmente en inglés, leer diversos tipos de textos y redactar textos en este idioma. A pesar de la relevancia de desarrollar estas competencias para interactuar efectivamente en entornos académicos y profesionales multilingües, parece haber una brecha considerable en la adquisición de habilidades de comunicación en inglés. En este contexto, el presente estudio se plantea investigar las posibles causas de estas dificultades y desarrollar un programa de estrategias lúdicas con el propósito de generar un aprendizaje del inglés en los estudiantes. Por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta ¿Cómo un programa de estrategias lúdicas fortalece el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023?

Justificación teórica: El enfoque lúdico ha sido reconocido en la literatura pedagógica como un método efectivo para mejorar la adquisición de habilidades y conocimientos. Específicamente, en el campo del aprendizaje de idiomas, las estrategias lúdicas lograron proporcionar un espacio atractivo y agradable para aprender el idioma inglés. Bajo este contexto se planteó abordar el estudio de las variables con los modelos propuestos por Doménec et al. (2008) para estrategias lúdicas y Minedu (2017) para el aprendizaje del inglés. Justificación Metodológica: El diseño de un programa basado en estrategias lúdicas requirió de una metodología que permitió evaluar su efectividad y adaptabilidad al contexto educativo. En este sentido, la investigación aplicó un instrumento para recopilar datos sobre la eficacia del programa en términos de logros de aprendizaje, participación estudiantil y percepción de los estudiantes. Esta metodología permitió adaptar el programa a las necesidades específicas de la institución educativa y proporcionar herramientas para su implementación en otros contextos. Justificación Práctica: Actualmente, a pesar de los esfuerzos

institucionales, muchos estudiantes enfrentaron retos significativos en el aprendizaje del inglés. La incorporación de estrategias lúdicas logró representar una solución innovadora y efectiva para superar estas barreras. Por lo tanto, al implementar un programa basado en estas estrategias, la institución educativa pudo mejorar significativamente los niveles de competencia lingüística en inglés de sus estudiantes, preparándolos mejor para oportunidades académicas y laborales futuras. Justificación Social: En un mundo globalizado, el idioma inglés fue fundamental para la inserción social, económica y cultural. Al ofrecer a los estudiantes herramientas efectivas y atractivas para el aprendizaje del inglés, lo que se contribuyó en el desarrollo y aprendizajes de los estudiantes. Además, al centrarse en una metodología lúdica, se promovió una educación inclusiva y equitativa, garantizando igualdad de oportunidades para aprender y dominar el inglés.

Como objetivo general: Determinar si un programa de estrategias lúdicas fortalece el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023. En los objetivos específicos: Determinar si un programa de estrategias lúdicas fortalece la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023. Determinar si un programa de estrategias lúdicas fortalece la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023. Determinar si un programa de estrategias lúdicas fortalece la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Como hipótesis general: El programa de estrategias lúdicas fortalece positiva y significativamente el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Chimarro (2023) en el estudio enfocado el idioma inglés y su aprendizaje, así como en la importancia de las estrategias lúdicas, se destaca una base teórica que profundiza en los aspectos académicos del aprendizaje del inglés y el papel crítico que desempeñan las técnicas de enseñanza lúdicas. La metodología adoptada para esta investigación se caracteriza por un enfoque analítico y orientado a la acción, el cual se centra en los datos obtenidos de encuestas aplicadas a un grupo específico de 35 estudiantes y 3 docentes. Los hallazgos obtenidos de estas encuestas indican una falta de implementación de estrategias lúdicas en el contexto educativo de los participantes, resaltando una brecha significativa en las prácticas pedagógicas actuales. La investigación se apoya en una sólida fundamentación teórica que explora los aspectos críticos del aprendizaje del idioma inglés. Se pone especial énfasis en cómo las metodologías lúdicas pueden enriquecer y mejorar este proceso. La teoría subraya la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje, proponiendo que su inclusión podría potenciar de manera significativa la adquisición del idioma inglés. La investigación adopta un enfoque metodológico que implica la recolección de datos a través de encuestas dirigidas a un grupo seleccionado de estudiantes y docentes. Este método permite una recopilación de datos estructurada y focalizada. Los datos obtenidos de las encuestas se someten a un análisis estadístico, facilitando una evaluación objetiva y cuantitativa de las prácticas de enseñanza actuales en relación con el uso de estrategias lúdicas. Los resultados de las encuestas indican una falta notable de uso de estrategias lúdicas en el entorno educativo de los encuestados, lo que sugiere una oportunidad significativa para la mejora en las técnicas de enseñanza del idioma inglés.

Valera et al. (2023) el propósito central de este estudio fue examinar minuciosamente el impacto derivado de la integración de recursos digitales en el aprendizaje del idioma inglés. La revisión sistemática tuvo como objetivo primordial realizar un análisis crítico de la efectividad de estos recursos en el desarrollo de las destrezas en el lenguaje de los alumnos. La investigación implicó una intensa búsqueda en diversas bases de datos especializadas como REDIB (14.29%), Scopus (28.57%), Dialnet (7.14%), Semantic Scholar (7.14%),

ROAD (7.14%), Scielo (14.29%), Google Scholar (7.14%) y ERIC (14.29%). El procedimiento metodológico englobó la identificación de términos clave, la selección de publicaciones recientes y pertinentes, así como la interpretación reflexiva de los descubrimientos presentados por los distintos autores. La gestión y organización de las referencias recopiladas se realizó mediante el uso del software bibliográfico Zotero. Los hallazgos que se obtuvieron a partir del análisis de 14 artículos científicos de alta calidad demostraron de manera concluyente que la implementación de estrategias lúdicas digitales en la enseñanza del idioma inglés contribuye de manera significativa al fortalecimiento de las capacidades de comprensión oral, escrita y auditiva de los estudiantes.

González (2020) su propósito fue determinar el efecto que tienen el uso de estrategias tipo lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés. La implementación de programas digitales en la capacitación docente se evidenció a través de las experiencias compartidas por los profesores de lenguas extranjeras en este nivel educativo. Se utilizó un enfoque metodológico basado en encuestas para explorar si los docentes y estudiantes percibían que la introducción de recursos digitales mejoraba su proceso de dominio del idioma. Los resultados demostraron una correlación entre la educación y la adopción de recursos digitales, lo que representa una práctica integral en la formación de los estudiantes utilizando una metodología de enseñanza para el aprendizaje de idiomas innovadora, que fomenta la reflexión y el enriquecimiento mediante la interacción con el conocimiento, respaldando así una educación de calidad sobresaliente. Los resultados también destacaron la importancia de la integración efectiva de recursos digitales en el entorno educativo para enriquecer el aprendizaje del idioma inglés. Esta implementación no solo demostró una mejora en el compromiso de los estudiantes, sino que también proporcionó un marco sólido para el desarrollo de habilidades lingüísticas y digitales fundamentales para su éxito académico y profesional.

Vélez et al. (2022) el propósito de esta investigación es valorar las TIC empleadas en la instrucción del idioma inglés dirigida a los estudiantes. La orientación correlacional de este estudio y su metodología cuantitativa se fundamentan en el uso de herramientas estadísticas para demostrar y respaldar los descubrimientos. Los resultados resaltan la importancia crucial de la

enseñanza del idioma inglés. Además, se observa una relación significativa estadísticamente entre la capacidad de los egresados, para acceder a oportunidades laborales en un entorno profesional altamente competitivo y demandante. Las conclusiones apuntan a la necesidad de fortalecer las estrategias educativas que garanticen la efectiva instrucción del idioma inglés, a fin de respaldar la formación continua de profesionales altamente capacitados y competentes, dotados de habilidades comunicativas sólidas en el idioma inglés.

A nivel nacional Tarapoto, Juárez & Bardales Zapata, (2023) la motivación desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, y este estudio se centró en comprender cómo se relaciona con la adquisición del idioma inglés para ello se aplicaron dos instrumentos de medición a 73 estudiantes de la selva peruana. Los resultados indicaron que diferentes dimensiones de la motivación, incluyendo la falta de motivación (amotivación), la motivación intrínseca y la motivación extrínseca, están relacionadas con el aprendizaje a distancia del idioma inglés. Asimismo, Se notó que la gran parte de los estudiantes presentan el 71.23%, exhiben un nivel de motivación considerado como medio mientras que un grupo considerable equivalente al 17.81%, demuestra tener un nivel elevado de motivación. En cuanto al aprendizaje del inglés, se observó que un 43.84% tiene un nivel de aprendizaje regular y un 32.88% posee un nivel de aprendizaje bueno. En otras palabras, los resultados del estudio indican de manera definitiva que la motivación está positivamente relacionada con el éxito del aprendizaje a distancia del idioma inglés esta relación es considerada significativa, lo que significa que la motivación es un factor influyente en el proceso de aprender inglés a distancia en los estudiantes con un nivel de significancia del 0.05 y un valor X^2 de 122.603 esto sugiere que cuanto mayor es el nivel de motivación de un estudiante, mayor es su éxito en el aprendizaje a distancia del inglés.

Lima, Coronado & Echaiz Rodas, (2021) el núcleo fundamental de esta investigación se sustenta en el enfoque comunicativo y un modelo de asimilación natural del idioma que se asemeja a cómo los individuos aprenden su lengua materna. La población que se investigó estuvo conformada por 155 individuos, basó en criterios específicos de inclusión y exclusión. Se eligió un grupo de 135 estudiantes que representaba adecuadamente la población de interés. El

proceso de elección de participantes se fundamentó en normativas previamente establecidas con el propósito de asegurar que la muestra de estudio fuera pertinente y refleja adecuadamente las características de la población que se estaba investigando. El muestreo utilizado fue de conveniencia, significa que no se aplicó un proceso de selección aleatoria. La recopilación de datos se realizó a través de dos cuestionarios desarrollados específicamente para este estudio: el Cuestionario de Aprendizaje del Idioma Inglés y el Cuestionario de Competencias Comunicativas. Estos cuestionarios se administraron mediante la plataforma Google Forms los resultados obtenidos en la investigación revelaron un coeficiente de correlación Rho de Spearman que se aproximó a 0.70 indicando una relación moderada entre las variables estudiadas, pero positiva El avance en las competencias comunicativas de los estudiantes. Este hallazgo permite rechazar la hipótesis nula, respaldando la idea de que existe una relación estableciendo una correlación significativa entre el proceso de aprender el idioma inglés.

Puno, Sagua, (2021) en resumen, la meta de esta investigación fue llevar a cabo un análisis minucioso y profundo con el fin de examinar con qué regularidad se proporcionaron retroalimentaciones a los estudiantes en el contexto de su aprendizaje. La retroalimentación se refiere a los comentarios y evaluaciones que los estudiantes reciben para mejorar su progreso educativo, y este estudio se enfocó en cuantificar la consistencia de este proceso, aplicación de la UNAP en Puno 2019. 340 alumnos. en las secciones "A" y "B" de primero a quinto grado constituyeron la población objeto de estudio. Se utilizó un método estratificado para seleccionar la muestra para el estudio, arrojando un total de 139 estudiantes. En cuanto a la técnica, este estudio utilizó un diseño no experimental con enfoque cuantitativo y fue de carácter descriptivo y diagnóstico. Se utilizó una encuesta como método de estudio y la herramienta fue un cuestionario creado para realizar un seguimiento de la frecuencia con la que las personas reciben comentarios. Los resultados del estudio mostraron que, con el 53,2% de las respuestas, el feedback de descubrimiento o reflexión fue la técnica más utilizada. Esto implica que los profesores de inglés dan a sus alumnos la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido, reconocer sus errores y considerar cómo pueden mejorar. Se determinó, en resumen, que la frecuencia

de uso de la retroalimentación entra en la categoría de "A veces", con una puntuación promedio de 29,7 puntos.

Ucayali, Fernández et al. (2020) este estudio analizó el impacto que tiene el aprendizaje cooperativo en la capacidad de los estudiantes para escribir textos en inglés. Para realizar el estudio, se empleó tanto un diseño experimental como cuasiexperimental este fragmento resalta que se están examinando las consecuencias o impactos del método de aprendizaje cooperativo en la habilidad de los estudiantes para crear textos en inglés. La intervención del aprendizaje cooperativo se refiere a la aplicación de esta técnica en un grupo específico de estudiantes y su posterior evaluación, que el 27% de los estudiantes se encontraban en un nivel inicial, el 53% en proceso y el 20% en nivel esperado. El grupo experimental, en cambio, tuvo un 7% en el nivel inicial, un 17% en proceso, un 50% en el nivel proyectado y un 27% en un nivel excelente. En otras palabras, los resultados de la investigación indican de manera concluyente que el aprendizaje cooperativo tiene un efecto notablemente beneficioso en la capacidad de los estudiantes para generar textos en inglés en comparación con el grupo que no recibió esta metodología de enseñanza. Este hallazgo destaca la importancia y eficacia del aprendizaje cooperativo en el contexto del desarrollo de habilidades de escritura en inglés.

Luego de revisar los antecedentes se realizó el planteamiento y descripción de la variable actividades lúdicas, donde es necesario conceptualizar su origen que se desarrolla en el juego el cual ha sido definido por Castro & Robles (2018), quienes refieren que el juego es una actividad natural y placentera esencial para que el individuo se desarrolle, sobre todo en su inicio de vida, donde es esencial para su crecimiento, ya que promueve la comunicación y las relaciones sociales, aludiendo a la universalidad del juego (Morote, 2005; Arias Castilla et al., 2014; Beltran, 2017; Montero, 2017; Ruiz, 2017; San Vicente, 2021). El juego es una potente técnica de enseñanza (Caballero-Calderón, 2021; Dávila, 2018; De Puy & Miguelena, 2017), que permite la interacción activa y dinámica canalizando las experiencias, habilidades y conocimientos del individuo (Saleima & Saleima, 2018), y potenciando componentes críticos como la creatividad, el entretenimiento y la imaginación y promoviendo así el desarrollo integral del individuo (Aristizábal et

al., 2016a, 2016b; Chi Cauich, 2018; Hu Rivas & Shiguay Guizado, 2022; Lip, 2022; Ramos, 2022; Torres, 2002; Vásquez & Pérez, 2020; Viciano et al., 2002). Una perspectiva histórica la aportan Acedo et al. (2001), quienes señalan que el juego ha sido heredado de una generación a otra. Silva (2004) por su parte subraya la capacidad del juego para estimular y desarrollar diversas habilidades, desde el lenguaje y la imaginación hasta el desarrollo social y físico.

Gallardo (2018) destaca una serie de teorías relacionadas con la función y naturaleza del juego en el desarrollo humano. Cada teoría ofrece una perspectiva única sobre la importancia del juego en diferentes etapas de la vida. La primera teoría, propuesta por Herbert Spencer (1855), es la hipótesis del excedente energético. Según Spencer, el juego, especialmente en los niños, es una manifestación de su necesidad de liberar la energía acumulada, principalmente a través del ejercicio físico. Esta perspectiva se centra en la idea de que el juego ayuda a los niños a gestionar y canalizar su abundante energía. Lázarus (1883) propone la segunda teoría, denominada Relajación. En contraposición a la idea de liberar energía, esta teoría sugiere que el juego sirve como un medio para descansar, recuperarse y rehabilitarse, permitiendo a los individuos rejuvenecerse. La tercera teoría, introducida por Karl Groos (1998), es la del preejercicio. Groos sugiere que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una preparación para las habilidades y roles que los individuos asumirán en la adultez. A través del juego, los jóvenes practican y desarrollan habilidades que les serán útiles en su vida futura, adquiriendo mayor autonomía. Por último, Hall (1904) presenta la tesis de la recapitulación. Esta teoría sostiene que las formas en que los humanos juegan imitan o reflejan comportamientos ancestrales y estilos de vida primitivos. Un ejemplo que destaca esta teoría es el juego del escondite, que podría tener raíces en los comportamientos de defensa o evasión de nuestros antepasados.

Alcedo y Chacón (2011) refieren que, las actividades lúdicas son aquellas prácticas que se caracterizan por ser didácticas, atractivas y placenteras, llevadas a cabo en un ambiente recreativo. Estas actividades no solo tienen como objetivo proporcionar diversión, sino también pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje (Caballero-Calderón, 2021). Pueden incluir una amplia gama de actividades, como juegos didácticos, narración y dramatización

de cuentos con títeres, canciones infantiles acompañadas de gestos y representaciones sin palabras, así como actividades creativas como colorear, pegar y manualidades, entre otras. El enfoque de las actividades lúdicas es hacer que el proceso de aprendizaje sea más agradable y motivador, lo que puede contribuir a un mejor entendimiento y retención de los conceptos educativos.

Las actividades lúdicas, según lo planteado por Sánchez (2010) son herramientas versátiles en la enseñanza de la lengua, utilizadas con diversos propósitos pedagógicos pudiendo ser empleadas por los docentes para introducir nuevos contenidos, consolidar conocimientos previamente adquiridos, reforzar o revisar temas ya enseñados, o incluso para evaluar lo aprendido por los estudiantes. La característica distintiva de estas actividades radica en que generan una auténtica necesidad de comunicación, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de evaluar sus conocimientos y poner en práctica tanto su capacidad para expresarse, como su capacidad para comprender el lenguaje oral y escrito. En resumen, las actividades lúdicas en el contexto educativo fomentan la interacción y la aplicación práctica de la lengua, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje (Guerrero et al., 2022).

Las actividades lúdicas, para Doménec et al. (2008) son un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que van más allá de simplemente jugar ya que están estrechamente vinculadas con aspectos cruciales como la imaginación, la solución de problemas y la interacción social. A través del juego, los niños no solo expresan sus emociones, sino que también tienen la oportunidad de explorar su propio ser, investigar nuevas experiencias y sensaciones, lo que, a su vez, les permite ganar una comprensión más profunda de sí mismos y forjar percepciones más ricas sobre el mundo que los rodea. En resumen, el juego enriquece todos los aspectos del desarrollo infantil, siendo su variedad y participación temprana lo que conllevan a beneficios significativos. Además, el juego no solo es una actividad en sí misma, sino que está intrínsecamente relacionada con competencias como la comprensión lectora y otros aspectos del crecimiento humano. Para su estudio se plantean cuatro dimensiones distintas para abordar el juego: Juegos sociales: Esta dimensión refiere que estos juegos se presentan como actividades en las cuales los niños interactúan con sus compañeros, lo que les permite familiarizarse con quienes

los rodean, aprender reglas sociales y descubrir su propia identidad en el contexto de estas interacciones. Se destaca que la esencia del juego se manifiesta plenamente a través de estas relaciones sociales, ya que el juego fomenta la interacción entre los niños (Doménec et al., 2008).

Juegos afectivos-emocionales: Esta dimensión refiere que estos juegos son experiencias placenteras y alegres para los niños, proporcionándoles un medio para expresarse, liberar tensiones y encontrar un refugio frente a los desafíos emocionales. Estas actividades desempeñan un papel fundamental en el equilibrio emocional y el autocontrol de los niños, ya que actúan como herramientas para expresar y regular sus emociones. Investigaciones han demostrado que el juego contribuye al desarrollo de la personalidad, la estabilidad emocional y la salud mental en los niños (Doménec et al., 2008).

Juegos psicomotrices: Esta dimensión se refiere a las actividades lúdicas diseñadas para promover el desarrollo físico y sensorial de los niños, mejorando aspectos como la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismos en el uso de su propio cuerpo. Estas habilidades, que abarcan aspectos físicos y emocionales, así como la orientación espacial, el conocimiento físico-emocional, el equilibrio y la lateralidad, se desarrollan mediante juegos que involucran movimientos corporales y la interacción con objetos y compañeros durante la infancia. Los juegos psicomotrices contribuyen al desarrollo de habilidades esenciales en el ámbito psicomotor, como la coordinación motriz y la estructura perceptiva, mejorando así las capacidades tónicas y físicas, emocionales y de orientación de los niños (Doménec et al., 2008).

Juegos intelectuales: Los juegos intelectuales son actividades en las cuales los niños ponen en juego sus capacidades cognitivas al enfrentar nuevas situaciones, aplicar conocimientos y resolver problemas, estimulando de esta manera la creatividad y la exploración cognitiva de su entorno. Investigaciones han evidenciado que los niños que participan en juegos de manera sistemática experimentan mejoras en su coeficiente intelectual, perspectiva cognitiva, habilidades de aprendizaje, creatividad en diversas áreas (verbal, gráfica, motriz), así como en habilidades lingüísticas y matemáticas (Doménec et al., 2008).

Respecto a la variable del aprendizaje del idioma inglés se fundamenta en las teorías del aprendizaje que se cataloga como un proceso fundamental en la evolución humana, y que ha sido analizado desde diversas perspectivas teóricas. Skinner (1957), desde el conductismo, sostienen que el aprendizaje se fundamenta en la relación estímulo-respuesta, enfocándose en comportamientos observables y la importancia de recompensas y castigos. Por otro lado, Jean Piaget (1983), desde el cognitivismo, propone que el aprendizaje es una serie de etapas de desarrollo mental donde los individuos procesan y adaptan información. Lev Vygotsky (1977), con su enfoque sociocultural, destaca la interacción social como eje central del aprendizaje, argumentando que el conocimiento se construye a través de la relación con otros. Finalmente, Albert Bandura (1986), con la teoría del aprendizaje social, resalta cómo los individuos aprenden mediante la observación de comportamientos y consecuencias en su entorno. Estas teorías, si bien difieren en su enfoque, subrayan la complejidad y multifacética naturaleza del aprendizaje humano.

La epistemología del aprendizaje del idioma inglés se centra en cómo los individuos adquieren y construyen el conocimiento de esta lengua. Vygotsky (1978) postuló que el aprendizaje lingüístico es un proceso socio-cultural, sugiriendo que las interacciones sociales juegan un papel crucial en la construcción del conocimiento del lenguaje. Krashen (1987) propuso su Teoría del Monitor, en la que argumenta que hay una distinción entre la adquisición (proceso inconsciente similar al modo en que se aprende la lengua natural o materna) y el aprendizaje (como proceso individual consciente y estructurado). Además, Chomsky (1967) introdujo la idea de la Gramática Universal, postulando que el ser humano nace con una predisposición natural e innata para aprender lenguas. Este enfoque destaca la interacción entre las capacidades biológicas innatas y las experiencias del entorno en el aprendizaje del inglés. En resumen, la epistemología del aprendizaje del inglés abarca teorías que consideran factores biológicos, socio-culturales y cognitivos en la adquisición del lenguaje.

En el aprendizaje del idioma inglés, se espera que los estudiantes desarrollen su competencia en el idioma mediante la producción y comprensión de una amplia gama de textos escritos y orales en inglés, utilizando una amplia

gama de recursos, incluidos los medios virtuales como los audiovisuales (Soncco, 2022). López (2016) subraya que las competencias no solo se refieren a la mera adquisición de habilidades y conocimientos; van más allá, integrando también actitudes y valores en una mezcla de aplicación teórica y práctica. Es esencial entender las competencias desde una óptica interdisciplinaria, que promueve una conexión fluida de los conocimientos. Esto contrasta con una visión errónea que tiende a segmentar y aislar el conocimiento en silos independientes, limitando su potencial integrador y aplicado.

El aprendizaje del idioma inglés según el Ministerio de Educación (Minedu, 2017) lo define como un conjunto de habilidades comunicativas que permiten al estudiante interactuar estratégicamente con diversos interlocutores en un entorno en el que se intercambian roles de hablante y oyente de manera alternada y dinámica. Esta interacción se caracteriza por ser pertinente, oportuna y relevante para lograr un propósito comunicativo específico. Las dimensiones que se consideran son las siguientes: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica (Minedu, 2017). Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés. Implica la lectura de una variedad de materiales, como libros, artículos, documentos académicos y más, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora en inglés (Minedu, 2017). Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés (Minedu, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La investigación se sumergió en la práctica educativa, poniendo a prueba un conjunto de estrategias lúdicas diseñadas para mejorar la comprensión y el uso del inglés en un contexto educativo específico. Su carácter aplicado se evidencio en el deseo de generar un impacto tangible y positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, utilizando juegos y actividades interactivas para aumentar la motivación y el compromiso con el idioma.

En cuanto a su enfoque cuantitativo, este aspecto del estudio proporciono una base sólida para la evaluación y el análisis de los resultados. Mediante la recopilación de datos cuantitativos, como puntuaciones en pruebas de idiomas, tasas de participación y respuestas a cuestionarios, el estudio busco medir objetivamente el efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés. Al emplear métodos estadísticos y análisis de datos, la investigación aseguro una interpretación objetiva de los resultados, proporcionando así una base firme para conclusiones confiables y aplicables a contextos educativos similares.

3.1.2 Diseño de investigación

En la investigación se empleó un diseño experimental para evaluar efectivamente cómo las estrategias lúdicas fueron determinantes en el aprendizaje del inglés. Este enfoque experimental fue clave para determinar la eficacia de las actividades lúdicas, manipulando y observando variables específicas en un entorno controlado. La extensión de la fase preexperimental del estudio fue esencial para obtener una visión inicial del impacto de estas estrategias sin la necesidad de comparar con un grupo control, lo que simplifico la estructura del estudio y ofreció informaciones preliminares. El nivel explicativo del estudio se centró en entender las razones detrás de los resultados observados, buscando explicar por qué ciertas estrategias lúdicas fueron más efectivas que otras. Por último, el corte longitudinal de la investigación permitió observar cómo se desarrollan y cambian las habilidades de aprendizaje del inglés durante la aplicación del programa, proporcionando una comprensión más profunda de la sostenibilidad y la evolución de los efectos de las estrategias lúdicas.

Se detalla el diseño

Grupo	Pretest	Experto	Postest
muestra	O1	Programa	O2

Dónde:

G = (Estudiantes), O₁= Pretest, X = (Programa), O₂= Postest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Programa de estrategias lúdicas

Definición conceptual: Las actividades lúdicas, para Doménec et al. (2008) son un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que van más allá de simplemente jugar ya que están estrechamente vinculadas con aspectos cruciales como la imaginación, la solución de problemas y la interacción social. A través del juego, los niños no solo expresan sus emociones, sino que también tienen la oportunidad de explorar su propio ser, investigar nuevas experiencias y sensaciones, lo que, a su vez, les permite ganar una comprensión más profunda de sí mismos y forjar percepciones más ricas sobre el mundo que los rodea.

Definición operacional:

Son métodos pedagógicos innovadores que integran actividades lúdicas en la enseñanza para facilitar el aprendizaje interactivo y experiencial. Estos enfoques utilizaron juegos diversificados que estimulan áreas intelectuales, sociales, emocionales, y lingüísticas, enfocándose en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la cooperación, la comunicación y la creatividad. Favoreciendo el aprendizaje activo y reflexivo, animando a los estudiantes a aplicar y ponderar sus conocimientos en situaciones reales. La eficacia de estos métodos superviso continuamente para poder garantizar la relevancia y evolución en el ámbito educativo.

Indicadores: Programa

Escala de medición: Programa

Definición conceptual de la variable dependiente: Aprendizaje del inglés. Respecto al aprendizaje del idioma inglés el Ministerio de Educación (Minedu,

2017) lo define como un conjunto de habilidades comunicativas que permiten al estudiante interactuar estratégicamente con diversos interlocutores en un entorno en el que se intercambian roles de hablante y oyente de manera alternada y dinámica. Esta interacción se caracteriza por ser pertinente, oportuna y relevante para lograr un propósito comunicativo específico.

Definición operacional:

Para medir la variable se empleó el cuestionario de aprendizaje del inglés estructurado en 18 preguntas en sus dimensiones: Se comunico oralmente en inglés como lengua extranjera, Leyendo diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribiendo diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera., cuyo tiempo de aplicación se realizó de 10 minutos en grupo o individual.

Indicadores:

Fluidez: Capacidad de hablar o escribir en inglés con suavidad y naturalidad, permitiendo una comunicación efectiva y sin interrupciones. Implico la habilidad de expresarse de manera continua y ágil. Precisión: Se refirió a la exactitud en el uso del idioma, incluyendo la gramática, la pronunciación y el uso de palabras adecuadas en contextos específicos. La precisión fue crucial para transmitir el mensaje de manera clara y correcta. Uso de Vocabulario: Habilidad para emplear una variedad de palabras y expresiones en inglés de manera apropiada y efectiva en diferentes contextos. Implico no solo conocer muchas palabras, sino también saber cuándo y cómo usarlas correctamente. Comprensión de Lectura: Capacidad de entender y procesar la información presentada en textos escritos en inglés. Incluyo no solo la decodificación de palabras y frases, sino también la comprensión del significado global y los detalles específicos del texto. Velocidad Lectora: Se refirió a la rapidez con la que un individuo puede leer y entender textos en inglés. Una mayor velocidad lectora implico una mejor eficiencia en la lectura sin sacrificar la comprensión del contenido. Interpretación de Textos: Habilidad para analizar y extraer significados más profundos de un texto en inglés, más allá de su significado literal. Incluyo la comprensión de subtextos, inferencias, y el contexto cultural o situacional del texto. Coherencia Textual: Se refirió a la habilidad para estructurar ideas y argumentos en un texto de manera lógica y secuencial, asegurando que el texto sea entendible y siga un hilo conductor claro. Uso Correcto de la Gramática: Capacidad de aplicar las reglas

gramaticales del inglés en la escritura y el habla. Esto incluyo el uso adecuado de tiempos verbales, estructuras de oraciones, concordancia, preposiciones, etc. Aplicación de Vocabulario: Habilidad para utilizar de manera práctica y efectiva el vocabulario aprendido en situaciones reales de comunicación. Implico no solo conocer las palabras, sino también saber cómo y cuándo emplearlas adecuadamente en diferentes contextos comunicativos.

Escala de medición: ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población y muestra

La población fue de 27 estudiantes, los cuales fueron conformados por 20 mujeres y 7 varones.

Criterios de inclusión: Se priorizo a estudiantes que vivieran cerca de la institución educativa, facilitando su participación regular y puntual. Se considero estudiantes con varios niveles de habilidad en inglés, desde principiantes hasta avanzados, para evaluar la adaptabilidad y efectividad del programa en diferentes niveles de competencia. Se incluyo estudiantes de diferentes culturas y orígenes, fomentando un ambiente de aprendizaje enriquecedor y una dinámica intercultural valiosa. También se incluyó a aquellos sin experiencia previa en estrategias lúdicas, proporcionando una evaluación clara del impacto inicial del programa.

Criterios de exclusión: Se excluyo a aquellos con necesidades especiales que requirieron adaptaciones que el programa no tenía preparado para ofrecerles, garantizando así que todos los participantes pudieran recibir una experiencia de aprendizaje adecuada. Se excluyeron estudiantes con numerosas actividades extracurriculares que pudieran limitar su capacidad para participar activamente en todas las fases del programa. No se incluyeron a estudiantes que no contaran con el consentimiento informado de sus padres o tutores, asegurando la conformidad ética y legal del estudio. Se excluyeron a estudiantes que mostraron desinterés por el idioma, ya que su falta de motivación podría afectar la dinámica del grupo y los resultados del programa. No se incluyeron estudiantes con

historiales de problemas de conducta significativos, para preservar un entorno de aprendizaje seguro y productivo para todos los participantes.

3.3.2 Muestreo

Se empleó un muestreo no probabilístico por su adecuación a los objetivos específicos del estudio. Esta técnica permitió seleccionar deliberadamente a estudiantes que no solo cumplieran con criterios demográficos y educativos concretos, sino que también se comprometieran con el método de aprendizaje aplicado. Dado que el estudio se centró en una sola institución educativa, la representatividad estadística no es una prioridad, sino más bien obtener una comprensión detallada de un grupo específico. Además, este método simplificó significativamente la organización y realización del programa, posibilitando una elección rápida y precisa de los participantes. Esto resultó esencial en contextos educativos donde a menudo hay restricciones de tiempo y recursos.

3.3.3 Unidad de análisis

Se centró en la interacción individual de los estudiantes con el programa de aprendizaje. Este enfoque permitió evaluar cómo las estrategias lúdicas influyeron en la adquisición y mejora del idioma inglés a nivel personal.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica de la encuesta se utilizó para recolectar información estructurada de los estudiantes. Se enfocó en medir la eficacia del programa, evaluando la percepción, motivación y avances lingüísticos de los participantes. Estas encuestas se aplicaron en momentos importantes del programa para generar datos clave para el análisis de la efectividad de las estrategias educativas implementadas.

Instrumentos

El cuestionario de aprendizaje del inglés, compuesto por 18 ítems, se utilizó como herramienta principal para recopilar datos relacionados con diversas facetas del aprendizaje del inglés, como la comunicación oral, la lectura y la

escritura en inglés como lengua extranjera. Este instrumento fue crucial para obtener información relevante y comparable que respalde los objetivos de la investigación. El proceso de validación de este cuestionario implicó la evaluación minuciosa del instrumento por parte de expertos en el ámbito educativo y psicosocial. Estos expertos revisan cada ítem para garantizar su pertinencia y claridad en relación con el constructo de resiliencia que se buscó medir. La técnica estadística conocida como "V de Aiken" se utilizó para evaluar la consistencia de las calificaciones otorgadas por los expertos en el proceso de validez logrado obtener un valor determinante de 0,99. Esto implicó calcular la concordancia entre las calificaciones otorgadas por diferentes expertos para cada ítem del cuestionario, lo que permitió determinar la existencia de un consenso general sobre la calidad de las preguntas. La confiabilidad se aplicó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, una medida de la coherencia interna del cuestionario alcanzando un valor de 0,840. En el contexto de la prueba piloto del cuestionario de aprendizaje del inglés, se usó a un grupo representativo de la población objetivo. Un alto valor de alfa de Cronbach indicó que las preguntas del cuestionario estaban relacionadas de manera coherente y que el cuestionario fue confiable para poder medir el constructo que se evaluó.

A la variable independiente se estudió con un programa de 12 sesiones diseñado para enriquecer el aprendizaje del inglés mediante la integración de estrategias lúdicas en la educación. Este enfoque vanguardista combina teorías pedagógicas con elementos de juego para transformar las dinámicas tradicionales de aula, buscando captar la imaginación de los estudiantes y profundizar su compromiso con el aprendizaje. "Maestría Lúdica" representando una fusión innovadora de educación y ludificación, apuntando a redefinir la enseñanza del inglés y ofreciendo una nueva perspectiva sobre la efectividad de combinar el juego con el aprendizaje formal.

3.5 Procedimientos

En el estudio, se implementó procedimientos detallados para obtener aprobaciones éticas y regulatorias, presentando documentación completa a las autoridades educativas. Tras recibir la autorización institucional, se estableció un cronograma meticuloso, abarcando desde la creación del programa educativo

hasta la recogida y análisis de datos. Un aspecto clave fue la realización de pretest y posttest para medir el conocimiento del inglés de los estudiantes antes y después de la intervención con estrategias lúdicas. Este enfoque permitió evaluar efectivamente el impacto del programa, analizando los resultados con estadística inferencial para obtener conclusiones claras sobre la eficacia de las estrategias implementadas.

3.6 Método de análisis de datos

En la investigación "Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes", el análisis de datos combinó estadística descriptiva, prueba de normalidad de Shapiro-Wilks y estadística inferencial para una evaluación rigurosa. La estadística descriptiva inicialmente resumió y organizó los datos, revelando tendencias en el rendimiento estudiantil. Luego, la prueba de Shapiro-Wilks verificó la normalidad de la distribución de datos, esencial para la validez de la posterior estadística inferencial, que contrasta hipótesis para verificar si las mejoras en el rendimiento tras el programa son estadísticamente significativas. Este análisis integral aseguró una comprensión profunda y precisa del impacto del programa en el aprendizaje del inglés.

3.7 Aspectos éticos

En la investigación, el análisis de aspectos éticos fue crucial para asegurar el cumplimiento de los principios éticos fundamentales en la investigación científica. Esto incluyó la búsqueda del beneficio de los participantes y la minimización de cualquier posible daño, la consideración de la dignidad humana mediante el respeto a su autonomía y necesidades, la promoción de la equidad en la selección de los participantes y la distribución justa de beneficios y cargas, y la protección de la privacidad a través del derecho a la intimidad, el anonimato y la confidencialidad de la información personal de los estudiantes. Estos elementos fueron esenciales para garantizar la integridad y el bienestar de los participantes en el estudio.

IV. RESULTADOS

Tabla 1
Aprendizaje del inglés (AI)

Variables	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Aprendizaje del inglés	Pre/test	1	5%	4	15%	22	80%	27	100%
	Pos/test	24	90%	3	10%	0	0%	27	100%

Nota: Comparativo de Pre y Postest de aprendizaje del inglés.

Al principio, los resultados del pretest indican que una gran mayoría de los estudiantes, específicamente el 80% (22), se encontraban en un nivel bajo en lo que respecta en el aprendizaje del inglés. Posteriormente a su aplicación, los resultados del postest muestran un aumento significativo en el aprendizaje del inglés, con un 90% (24) en los estudiantes alcanzando un nivel alto. Este cambio sugiere que el programa estrategias lúdicas ha sido efectivo en fomentar un mayor compromiso entre los estudiantes. Se detectó que un número considerable de estudiantes presentaba un nivel bajo en el dominio del inglés, lo cual podría interpretarse como un reflejo de la ineficacia de las técnicas de enseñanza previas o su incapacidad para incentivar de manera efectiva el interés y la dedicación de los alumnos. Con la implementación de un programa basado en estrategias lúdicas, se observa un ascenso significativo en el dominio del inglés. Este incremento en la competencia lingüística podría ser atribuido directamente al método lúdico adoptado, que aparentemente ha sido más exitoso en captar la atención y motivación de los alumnos. El carácter interactivo y atractivo de las prácticas lúdicas posiblemente ha jugado un papel crucial en esta evolución positiva. El avance notorio de los estudiantes sugiere que la incorporación de elementos lúdicos ha estimulado una mayor dedicación y entusiasmo hacia el estudio del idioma. La naturaleza dinámica y participativa de estas actividades lúdicas pudo haber mejorado la comprensión y el aprendizaje efectivo del inglés, ayudando además a los estudiantes a superar obstáculos psicológicos, como el temor a equivocarse, y permitiéndoles practicar el idioma en un contexto más distendido y menos estructurado.

Tabla 2
Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Aprendizaje del inglés	,841	27	,030
D1- estudiante	,815	27	,003
D2- escuela	,763	27	,022
D3- profesión	,883	27	,019

El criterio adoptado para la toma de decisiones indica que cuando el valor p supera o es igual a 0,05, se mantiene la hipótesis nula (H0); por el contrario, si es inferior a este umbral, se rechaza. El uso del test de Shapiro-Wilk mostró una distribución no normal en los datos, razón por la cual se optó por la Prueba de Rangos de Wilcoxon para el análisis posterior.

Hipótesis general

Ha: El programa de estrategias lúdicas fortalece significativamente el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Tabla 3

Resultados aprendizaje del inglés (AI).

		Rangos		
		N°	\bar{X}	Σ
Al/pos-test –	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Al/pre-test	Rangos positivos	20 ^b	4,96	47,67
	Empates	7 ^c		
	Total	27		

Tabla 4

Significancia de aprendizaje del inglés.

Estadísticos de prueba ^a	
	Al/pre-test – Al/pos-test
Z	-2,709 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,009

Wilcoxon

El valor de significancia (sig.=009<0,05) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente el aprendizaje del inglés en estudiantes. La corroboración de la hipótesis alternativa (Ha) junto con la desestimación de la hipótesis nula (H0) valida la efectividad del programa de estrategias lúdicas en la mejora del aprendizaje del inglés. Este análisis se orienta a demostrar que la aplicación de métodos lúdicos en la instrucción del inglés tiene un efecto beneficioso en el proceso educativo de los estudiantes. Dichas estrategias, reconocidas por su metodología interactiva y atrayente, pueden promover un entendimiento y memorización más efectivos del idioma, incrementando el entusiasmo de los alumnos por su proceso educativo. Se observa un progreso en la adquisición del inglés tras la implementación del programa. Analíticamente, esto se puede interpretar como un avance en habilidades como la fluidez, la comprensión y la habilidad comunicativa en inglés de los estudiantes. La adopción de enfoques lúdicos, al tornar el aprendizaje más ameno y relajado,

posiblemente ha sido un factor contribuyente a este progreso, permitiendo una inmersión más intensa en el idioma y dando a los estudiantes la oportunidad de interactuar con el inglés de manera más espontánea y libre de presiones. La incorporación de estas estrategias en la enseñanza del inglés se ha comprobado como un medio efectivo no solo para mejorar las habilidades lingüísticas de los alumnos, sino también para potenciar su entusiasmo y dedicación al aprendizaje. Una perspectiva lúdica en la educación puede revolucionar la experiencia educativa, convirtiéndola en algo más dinámico, interactivo y gratificante.

Hipótesis específica 1

Ha: Un programa de estrategias lúdicas fortalece significativamente la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Tabla 5

Resultados de se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera (SCOICLE).

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_SCOICLE	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_SCOICLE	Rangos positivos	22 ^b	4,35	48,24
	Empates	5 ^c		
Total		27		

Tabla 6

Significancia de se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ SCOICLE - Pret_ SCOICLE
Z	-2,143
Sig. asintótica (bilateral)	,017

Wilcoxon

El valor de significancia ($\text{sig.}=.017 < 0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes. La validación de la hipótesis alternativa (H_a) y la desestimación de la hipótesis nula (H_0) subrayan la relevancia y la eficiencia de métodos innovadores en la educación de lenguas. Este enfoque introduce una dimensión más estimulante y agradable al proceso de aprendizaje, creando así un ambiente propicio y menos formal para la adquisición lingüística. La integración del juego en la enseñanza de idiomas extranjeros se ha revelado como una herramienta poderosa para incrementar el interés y la participación estudiantil, elementos cruciales en la educación lingüística. Se deduce que el programa ha ejercido una influencia notablemente positiva en la capacidad de los estudiantes para expresarse en inglés. Dicha influencia se debe a múltiples características distintivas de las estrategias lúdicas. Igualmente,

el aprendizaje mediante juegos puede atenuar la ansiedad de hablar en una lengua no materna, un desafío común para muchos aprendices. Un factor crucial es también la dimensión colaborativa de estas actividades. Al interactuar en grupo y participar en juegos que exigen comunicación, los estudiantes se benefician mutuamente, adoptando nuevos acentos y expresiones, y perfeccionando sus habilidades lingüísticas en un marco social. Esto no solo eleva su competencia lingüística, sino que también promueve habilidades de socialización y colaboración.

Hipótesis específica 2

Ha: Un programa de estrategias lúdicas fortalece significativamente la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Tabla 7

Resultados de la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (LDTTICLE).

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Post_ LDTTICLE –	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_ LDTTICLE	Rangos positivos	25 ^b	3,45	43,49
	Empates	2 ^c		
	Total	27		

Tabla 8

Significancia de la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ LDTTICLE - Pre_ LDTTICLE
Z	-2,420
Sig. asintótica (bilateral)	,012

Wilcoxon

El valor de significancia ($\text{sig.}=.012 < 0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes. La confirmación de Ha y la desestimación de H0 revelan que el empleo de tácticas lúdicas ha impactado favorablemente en la aptitud de los estudiantes para analizar y asimilar una variedad de textos en inglés. Este efecto se manifiesta en la interacción renovada de los alumnos con textos en inglés. Mediante la incorporación de elementos lúdicos y entretenidos en el aprendizaje, estas estrategias parecen haber generado un ambiente más dinámico y abierto, propiciando una exploración y comprensión más profunda y enriquecedora de los textos en inglés. Este descubrimiento subraya la importancia de incorporar novedades en los métodos de enseñanza para la

comprensión de textos en idiomas extranjeros. Las tácticas lúdicas han posibilitado una interacción y debate incrementados respecto a los textos, facilitando en los estudiantes el desarrollo de competencias lingüísticas y, a la vez, habilidades de análisis y pensamiento crítico. La adopción de enfoques lúdicos en la instrucción del inglés parece haber tenido un impacto benéfico en la autoconfianza y el entusiasmo de los estudiantes. Al involucrarse con los textos de una manera más flexible y creativa, los alumnos se vuelven más capaces y dispuestos a compartir sus percepciones y entendimientos, un aspecto vital en el aprendizaje de un idioma. Los resultados obtenidos ofrecen un estímulo para desarrollar nuevas metodologías y prácticas en la educación de lenguas. Al considerar los éxitos alcanzados con las estrategias lúdicas en el avance de la comprensión lectora en inglés, los educadores pueden sentirse incentivados a probar y adaptar estos métodos en distintos ámbitos y disciplinas.

Hipótesis específica 3

Ha: Un programa de estrategias lúdicas fortalece significativamente la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Tabla 9

Resultados de la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (EDTTICLE)

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ EDTTICLE	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_ EDTTICLE	Rangos positivos	26 ^b	4,92	49,71
	Empates	1 ^c		
Total		27		

Tabla 10

Significancia de la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ EDTTICLE - Pre_ EDTTICLE
Z	-2,343
Sig. asintótica (bilateral)	,022

Wilcoxon

El valor de significancia ($\text{sig.}=.022 < 0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativo en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. La confirmación de Ha y la invalidación de H0 demuestran el notable enriquecimiento que un programa basado en estrategias lúdicas aporta a la habilidad de los estudiantes para redactar textos en inglés como segunda lengua, fomentando así su creatividad, confianza y autogestión en el aprendizaje. El progreso logrado en la escritura en inglés a través de este programa indica un avance sustancial en la habilidad de los estudiantes para redactar escritos

creativamente. La esencia entretenida de estas técnicas posiblemente haya promovido una forma de expresión más personal y creativa, brindando a los estudiantes la libertad de probar distintos estilos y formatos en su escritura en inglés. Es plausible que el programa haya impactado favorablemente en la

autoestima de los estudiantes, generando un ambiente de aprendizaje más ameno y motivador, lo cual les permite expresarse en inglés con mayor soltura, superando obstáculos como el temor y la inseguridad. El programa, además, parece haber impulsado no únicamente la habilidad lingüística de los estudiantes en inglés, sino también su capacidad para aprender de manera autónoma. La activa participación en las actividades lúdicas les ha permitido perfeccionar sus habilidades escritas de manera más independiente. La adopción de estas estrategias lúdicas en la enseñanza de la escritura inglesa implica un cambio en la dinámica del aula hacia un enfoque más colaborativo y equitativo, lo que favorece un mayor intercambio entre alumnos y entre alumnos y profesores, enriqueciendo así toda la experiencia educativa.

V. DISCUSIÓN

El análisis general del objetivo demuestra que el valor de significancia ($\text{sig.}=009<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente el aprendizaje del inglés en estudiantes. Chimarro (2023) y Valera et al. (2023) destacan la falta de implementación de estrategias lúdicas y la eficacia de los recursos digitales lúdicos, respectivamente, en el aprendizaje del inglés. La incorporación de estos elementos no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también fomenta un enfoque más interactivo y atractivo en la educación. González (2020) y Vélez et al. (2022) resaltan la correlación entre el uso de estrategias digitales y lúdicas en el aprendizaje del idioma, especialmente en el contexto de la preparación para el mercado laboral. La investigación realizada por, Juárez & Bardales Zapata (2023) resalta la motivación en el proceso educativo del inglés, mientras que, Coronado & Echáis Rodas (2021) se enfoca en un método comunicativo y orgánico, comparable a la forma en que se adquiere la lengua materna. Estos enfoques destacan la necesidad de considerar los factores emocionales y cognitivos en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, Sagua (2021) y Fernández et al. (2020) demuestran la eficacia del aprendizaje cooperativo y la retroalimentación regular en la mejora de las habilidades de escritura en inglés. Estos estudios enfatizan la importancia de la colaboración y la interacción continua para un aprendizaje efectivo.

Estos estudios colectivamente destacan la necesidad de una pedagogía más dinámica e interactiva en la enseñanza del inglés. Las estrategias lúdicas y el uso de recursos digitales emergen no sólo como herramientas para potenciar la implicación activa de los alumnos, sino también como medios para desarrollar habilidades lingüísticas más profundas y versátiles. La importancia de la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, en el proceso de aprendizaje resalta el valor de conectar el contenido educativo con las experiencias y los intereses personales de los estudiantes. Además, el aprendizaje cooperativo y la retroalimentación constante promueven un entorno de aprendizaje más colaborativo y reflexivo, donde los estudiantes pueden aprender unos de otros y desarrollar habilidades de comunicación efectivas. Estas metodologías, al ser

integradas en la enseñanza del inglés, no solo facilitan la adquisición del idioma, sino que también preparan a los estudiantes para un mundo cada vez más globalizado y conectado. En este contexto, los educadores deben ser proactivos en la incorporación de estas estrategias innovadoras. La formación docente debe evolucionar para incluir no solo el dominio del contenido, sino también la competencia en la implementación de metodologías educativas interactivas y digitales. Las instituciones educativas, por su parte, deben proporcionar los recursos para fomentar estos enfoques pedagógicos. Por lo tanto, la adaptación a estos enfoques no solo es crucial para la enseñanza efectiva del inglés, además de preparar a los alumnos para alcanzar el éxito en un entorno académico y profesional dinámico y en constante cambio. La innovación en la enseñanza del inglés no solo es una cuestión de mejorar la competencia lingüística, sino también de desarrollar ciudadanos globales capaces y adaptables.

Teóricamente, Hall (1904), por ejemplo, sugiere que los juegos imitan comportamientos ancestrales y son fundamentales para el desarrollo humano, mientras que la hipótesis del excedente energético de Spencer (1855) y la teoría de relajación de Lázarus (1883) destacan su rol en la gestión de energía y recuperación. Según Sánchez (2010) y Alcedo y Chacón (2011), son herramientas pedagógicas versátiles que fomentan la participación activa y la motivación en los estudiantes, facilitando la adquisición y retención de conocimientos lingüísticos. Además, Doménech et al. (2008) enfatizan la relevancia del juego en desarrollo completo y holístico de los niños, incluyendo la imaginación, solución de problemas y la interacción social, elementos cruciales en el aprendizaje de un nuevo idioma. Vygotsky (1978) y Krashen (1987) enfatizan la importancia de las interacciones sociales y el proceso natural de adquisición en el aprendizaje lingüístico, mientras que Chomsky (1967) resalta la predisposición innata del ser humano para aprender lenguajes.

Los hallazgos definen que el uso de técnicas de enseñanza entretenidas en la enseñanza del inglés va más allá del aula y tiene un impacto favorable en la salud emocional y psicológica de los alumnos. Al fomentar un clima en el aula donde se aprecia y fomenta la exploración, la originalidad y la curiosidad, este estilo permite a los estudiantes estudiar y comprender el idioma inglés de una manera menos

estructurada y más orgánica. Además, la interacción social y el desarrollo de relaciones se ven facilitados por el carácter inclusivo y cooperativo del juego y las actividades de ocio, que son componentes esenciales. Al fomentar la cooperación y el esfuerzo conjunto, estas técnicas ayudan al desarrollo de habilidades sociales y de comunicación que son esenciales en la sociedad actual. Además de lograr objetivos académicos, el método lúdico para enseñar inglés promueve el desarrollo integral de la persona, abarcando los dominios cognitivo, social, emocional y físico. Además de proporcionar a los niños habilidades que trascienden la competencia lingüística, este enfoque integral es crucial para prepararlos para los desafíos del futuro y fomentar su crecimiento como personas integrales, compasivas y adaptables.

En el primer objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.}=017<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes. Según el Minedu (2017) la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica. Asimismo, Las actividades lúdicas, según lo planteado por Sánchez (2010) son herramientas versátiles en la enseñanza de la lengua, utilizadas con diversos propósitos pedagógicos pudiendo ser empleadas por los docentes para introducir nuevos contenidos, consolidar conocimientos previamente adquiridos, reforzar o revisar temas ya enseñados, o incluso para evaluar lo aprendido por los estudiantes.

Además de ser una técnica pedagógica exitosa para mejorar la capacidad comunicativa oral de los estudiantes, la aplicación de estrategias lúdicas en la educación del inglés como idioma extranjero añade compromiso al proceso de aprendizaje. Mediante este método, el proceso de aprendizaje se transforma en una experiencia relevante y agradable a medida que el aula se transforma en un entorno atractivo y dinámico. Los alumnos experimentan un mayor nivel de motivación y dedicación cuando el proceso de aprendizaje se vuelve más interesante, lo que promueve una retención más profunda de la información y

mejora las habilidades de comunicación de una manera natural y fluida. Las soluciones de aprendizaje lúdico se adaptan a una amplia variedad de estudiantes con distintos talentos y preferencias al proporcionar una plataforma inclusiva que se adapta a todos los estilos de aprendizaje. Estas tácticas, que incluyen una variedad de actividades, desde juegos de roles hasta ejercicios interactivos, ayudan en el desarrollo de habilidades interpersonales que son esenciales en la sociedad actual, tales como la solución de problemas y la colaboración en equipo. Estas técnicas alegres ofrecen una base sólida para el logro académico y profesional, que a su vez desarrolla ciudadanos globales capaces y adaptables en un mundo cada vez más interconectado donde el lenguaje y la capacidad comunicativa son cruciales.

En el segundo objetivo específico el de significancia ($\text{sig.}=012<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativamente la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes. Según el Minedu, (2017) la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés. Implica la lectura de una variedad de materiales, como libros, artículos, documentos académicos y más, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora en inglés. Asimismo Guerrero et al. (2022) la característica distintiva de estas actividades radica en que generan una auténtica necesidad de comunicación, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de evaluar sus conocimientos y poner en práctica tanto su capacidad para expresarse, como su capacidad para comprender el lenguaje oral y escrito. En resumen, las actividades lúdicas en el contexto educativo fomentan la interacción y la aplicación práctica de la lengua, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

Estos métodos ofrecen un entorno de aprendizaje menos desalentador y más estimulante, lo cual es crucial para los estudiantes que podrían sentirse intimidados por la complejidad de un idioma extranjero. Mejorar la accesibilidad y reducir la formalidad en la enseñanza del idioma inglés puede fomentar un vínculo más favorable y duradero entre los estudiantes y el idioma. Estas tácticas ayudan a los niños a ser más autosuficientes. Los estudiantes pueden hacerse cargo de su educación, aprender a su propio ritmo y estilo y utilizar lo que aprenden de forma

creativa participando en actividades divertidas. Esto mejora sus habilidades de pensamiento analítico y crítico, además de sus capacidades de comprensión lectora. Por el contrario, el aspecto colaborativo de numerosas actividades de ocio fomenta las habilidades sociales y comunicativas. Los alumnos adquieren trabajo en equipo, intercambio de ideas y respeto por los diferentes puntos de vista, habilidades que son esenciales en el mundo internacional actual. Esto mejora su capacidad para comunicarse en el lenguaje y los posiciona para el éxito en una variedad de contextos sociales y profesionales. Las técnicas de enseñanza lúdicas son importantes tanto para el crecimiento integral como para la eficacia pedagógica al enseñar inglés como segunda lengua.

En el tercer objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.}=0,022<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas ha fortalecido significativo en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Para el Minedu (2017) la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés. Asimismo, las actividades lúdicas, para Doménech et al. (2008) son un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que van más allá de simplemente jugar ya que están estrechamente vinculadas con aspectos cruciales como la imaginación, la solución de problemas y la interacción social. A través del juego, los niños no solo expresan sus emociones, sino que también tienen la oportunidad de explorar su propio ser, investigar nuevas experiencias y sensaciones, lo que, a su vez, les permite ganar una comprensión más profunda de sí mismos y forjar percepciones más ricas sobre el mundo que los rodea.

El estudio enfatiza que el uso de técnicas lúdicas en la educación del inglés como lengua extranjera trasciende simplemente el aprendizaje de habilidades de lectura y escritura; se trata de un enfoque holístico que aborda el desarrollo integral del estudiante. Mediante estas técnicas, los estudiantes no solo aprenden un idioma de forma más efectiva, sino que también se sumergen en un proceso de aprendizaje que nutre su curiosidad, creatividad y comprensión emocional. Al

integrar el juego y actividades dinámicas en el currículo, se fomenta un vínculo más intenso y relevante con el idioma, lo que resulta en un mayor entusiasmo y compromiso hacia el aprendizaje. Estas estrategias lúdicas fomentan un ambiente de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes pueden experimentar con el idioma en contextos reales y prácticos, mejorando así su fluidez y confianza. Además, al incorporar elementos de juego y exploración, se atienden las necesidades individuales de los alumnos, permitiéndoles descubrir y desarrollar sus propios estilos y ritmos de aprendizaje. Esto no solo mejora su experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo de capacidades fundamentales como la solución de problemas, el razonamiento crítico y la capacidad de empatizar.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye que el valor de significancia ($\text{sig.}=009<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente el aprendizaje del inglés en estudiantes.
2. Se determina que el valor de significancia ($\text{sig.}=017<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes.
3. Se estableció que el valor de significancia ($\text{sig.}=012<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativamente la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes.
4. Se concluyo que el valor de significancia ($\text{sig.}=022<0,05$) permite establecer que el programa de estrategias lúdicas si ha fortalecido significativo en la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

VII. RECOMENDACIONES

1. Recomendar al director ampliar el programa actual para incluir una mayor variedad de actividades lúdicas y juegos educativos, asegurando que cubra todos los niveles de habilidad y grupos de edad. De tal manera, buscar asesoramiento y colaboración con expertos en educación lúdica y enseñanza de idiomas para enriquecer nuestro programa con las últimas tendencias y mejores prácticas en este campo. Igualmente, integrar actividades que involucren aspectos culturales y artísticos en el aprendizaje del inglés, como obras de teatro, música y arte, para enriquecer la experiencia educativa y fomentar un entendimiento más profundo del idioma y su contexto cultural.
2. Recomendar a los docentes hacer del juego una parte regular de sus lecciones de inglés, utilizando juegos de roles, simulaciones y actividades interactivas que fomenten la comunicación oral. Asimismo, Experimenten con una variedad de juegos y actividades lúdicas para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes, ajustándose según las necesidades y niveles de habilidad de cada clase. De la misma manera, cultiven un ambiente en el cual los errores se consideren como oportunidades para el aprendizaje, reduciendo la ansiedad y reforzando la confianza de los estudiantes para expresarse en inglés.
3. Recomendar a los estudiantes dedicar tiempo cada día para leer en inglés, eligiendo materiales que les interesen, como libros, artículos en línea, revistas o periódicos. Esto les ayudará a mejorar su fluidez y comprensión. Del mismo modo, aprovechen las aplicaciones y plataformas digitales que ofrecen contenido en inglés, como juegos educativos, podcasts y videos, para complementar su aprendizaje. Asimismo, que formen un club de lectura con compañeros de clase para leer y discutir libros en inglés. Esto no solo mejorará su comprensión lectora, sino que también les permitirá compartir ideas y aprender unos de otros.
4. Recomendar a los estudiantes asegurar de utilizar diccionarios para buscar palabras nuevas. Esto les ayudará a expandir su vocabulario. De la misma manera, que fijen objetivos de lectura, como terminar un determinado número de libros o artículos en un periodo de tiempo. Esto les mantendrá motivados y enfocados en su progreso. Asimismo, no duden en pedir a sus profesores

comentarios y consejos sobre cómo mejorar su lectura. De tal modo, que sean proactivos en su aprendizaje. Busquen oportunidades para leer en inglés fuera del aula y en situaciones de la vida real.

REFERENCIAS

- Acedo, E., Vicente, C., & Saco, M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una Propuesta de Aplicación*. Nérida.
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). Playful Approach as a Strategy to Promote English Learning Among Primary School Children. *Universidad de Oriente, Venezuela*, 23(1), 69–76.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>
- Arias Castilla, C., Buitrago Amaya, M., Camacho Amaya, Y., & Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:PcFu_XVKCt8J:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905113.pdf+&cd=12&hl=es&ct=clnk&gl=pe&client=firefox-b-d
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016a). Game as didactic strategy to develop numerical thought in the four basic operations. *Sophia*, 12(1), 117.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016b). Game as didactic strategy to develop numerical thought in the four basic operations. *Sophia*, 12(1), 117.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>
- Bandura, A. (1986). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Beltran, L. L. (2017). Juego de descubrimiento para el fomento de la creatividad en la solución de problemas de tecnología [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. In *Universidad Pedagógica Nacional*.
<http://upnblib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/356/TO-20690.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Business Empresarial. (2020). *El 61% de los estudiantes en Perú se encuentra en el nivel básico de inglés*. <https://www.bussinesempresarial.com.pe/el-61-de-los-estudiantes-en-peru-se-encuentra-en-el-nivel-basico-de-ingles/>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Playful activities for learning Actividades. *Revista Polo Del Conocimiento*, 6(4), 1–19. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Castro, J., & Robles, A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo la alegría de aprender* [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios].
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Cely, R. M., & Stanton, S. (2023). *Inglés para el empleo en México: Realidades y retos*. <https://www.thedialogue.org/analysis/ingles-para-el-empleo-en-mexico-realidades-y-retos/?lang=es>
- Chi Cauch, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el

- rendimiento académico de los alumnos del CECYTE POMUCH, Hecelchakán, Campeche, México. *IC. Investigación*, 14(1).
https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Chica, S. (2019). *¿En qué países del mundo se domina mejor el inglés?* Blendex.
<https://idiomasblendex.com/en-que-paises-del-mundo-se-domina-mejor-el-ingles/>
- Chimarro, R. S. E. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9034–9054. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036
- Chomsky, N. (1967). Recent contributions to the theory of innate ideas - Summary of oral presentation. *Synthese*, 17(1), 2–11.
<https://doi.org/10.1007/BF00485013>
- Coronado, C. E., & Echaiz Rodas, C. (2021). Learning Of The English Language And Development Of Communicative Skills In Secondary Students, Lima 2021. *Encuentro Educativo*, 12–18.
- Dávila, S. R. (2018). Program of leisure activities to develop social skills. *Hacedor - AIAPÆC*, 2(1), 77–87.
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). *Conferencia 2017. De Puy. July*, 19–21.
- Doménech, B. C., Garaigordobil, L. M., Garzón, P. M., Hernández, M. T., Marrón Gaité, J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz, de V. G. Á., Soler, G. M. P., Vida, M. T., Bishop, A. J., & Claustre, C. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_como_estrategia_didactica.html?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Fernández, B. J. E., Landeo Cabezudo, J. S., & Pacheco Dávila, E. (2020). Cooperative learning in the english production texts in the students of first grade of secondary JEC “Julio C. Tello”. *Revista Científica De Educación De Kolpa Editores Kolpa*, 1(1), 38–51. <https://doi.org/10.47258/rceke.v1i1.4>
- Gallardo, L. J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, 12.
https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4%0AUNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- González, V. K. J. (2020). Influencia de los recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en las escuelas normales de Oaxaca, México. *Revista Boletín Redipe*, 9(7), 150–164. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i7.1027>
- Groos, K. (1998). *El juego de los animales*. Paris. Félix Alcanter Editeur.

- Guerrero, E., Barrios, D., Tumbaco, M., & Quila, M. (2022). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S6), 1–12.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3446/3391>
- Hall, G. S. (1904). *Adolescence*. Volume I. New York: Appleton.
- Hu Rivas, G. M., & Shiguay Guizado, G. A. (2022). Experience games, a fundamental element in the development of mathematical competences at the initial level. *Revista Peruana de Investigación e Innovación Educativa*, 2(2), e22688. <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v2i2.22688>
- Juarez, D. J. R., & Bardales Zapata, E. de la C. (2023). Motivation and learning of English in the virtual education of students from the Peruvian Jungle. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28), 678–689. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.546>
- Krashen, S. (1987). *In P. a. acquisition*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Dummler. Berlín.
- Lip, L. C. A. (2022). Developing autonomy in children through educational game. *Revista Científica Ecociencia*, 9(1), 30–46.
<https://doi.org/10.21855/ecociencia.91.583>
- López, G. E. (2016). Reflections on the concept of competence: a review of sources. *Profesorado*, 20(1), 311–322.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/49881>
- Ministerio de Educación [Minedu]. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. *Currículo Nacional de La Educación Básica*.
https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/106-inclusion/Programa_curricular_de_educacion_Primaria_parte_2.pdf
- Montero, H. B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Morote, M. P. (2005). *Juegos de lengua y literatura. Adivinanzas y trabalenguas*.
https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/Biblioteca_Ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_18.pdf
- Piaget, J. (1983). *Seis estudios de psicología*. Madrid: Morata.
- Ramos, R. M. R. (2022). Theatreas a didactic resource for the improvement of academic performance in the teaching-learning process of english in the eei degree and double degree at the uhu. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 11(2), 112–118.
<https://doi.org/10.21071/ripadoc.v11i2.14583>
- Ruiz, G. M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 46.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sagua, O. J. I. (2021). *Feedback in the Teaching Process – Learning English in*. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v1.i2.013>
- Saleima, A., & Saleima, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador*. Primera ed. Ecuador.
- San Vicente, P. A. (2021). *La Importancia del Juego en el desarrollo Psicomotor*. 4(1).
- Sánchez, B. G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 11, 1–68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>
- Silva, G. (2004). El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. *Educación, Procesos Pedagógicos y Equidad: Cuatro Mimos de Investigación*, 193–244. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/51532%0Ahttp://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. New York: Appleton Century Crofts.
- Soncco, S. R. B. (2022). Mobile learning and the competencies of the English language in higher education. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 13(2), 138–148. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.571>
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe.
- Torres, M. C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Valera, Y. P., Torres, C. M. Y., Vásquez, V. M. I., & Lescano, L. G. S. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(27), 200–211. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>
- Vásquez, V. G. A., & Pérez, A. M. A. (2020). Playful strategies for text comprehension in elementary school students. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, e805. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vélez, Z. R. A., Palacios, L. P. Y., Borja, R. W. R., & Mendoza, V. C. E. (2022). The importance of Ict applied to the Learning of the English language in the students of the Tena Higher Technological Institute, Napo province. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 4(2), 15–30.
- Viciano, V., Conde, J., & Conde, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. In *Revista de ciencias de la educación* (Issue 18, pp. 91–106). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544&info=resumen&idioma=SPA>
- Vygotsky, L. (1977). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: La pléyade.

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos. *Barcelona: Crítica*, 226.
https://books.google.com.pe/books?id=ppRoRo6lnjEC&pg=PA1&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Estrategias lúdicas	Las actividades lúdicas, para Doméneç et al. (2008) son un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que van más allá de simplemente jugar ya que están estrechamente vinculadas con aspectos cruciales como la imaginación, la solución de problemas y la interacción social. A través del juego, los niños no solo expresan sus emociones, sino que también tienen la oportunidad de explorar su propio ser, investigar nuevas experiencias y sensaciones, lo que, a su vez, les permite ganar una comprensión más profunda de sí mismos y forjar percepciones más ricas sobre el mundo que los rodea.		Juegos sociales Juegos afectivos-emocionales Juegos psicomotrices Juegos intelectuales	Programa	
Aprendizaje del inglés	Respecto al aprendizaje del idioma inglés el Ministerio de Educación (Minedu, 2017) lo define como un conjunto de habilidades comunicativas que permiten al estudiante interactuar estratégicamente con diversos interlocutores en un entorno en el que se intercambian roles de hablante y oyente de manera alternada y dinámica. Esta interacción se caracteriza por ser pertinente, oportuna y relevante para lograr un propósito comunicativo específico.		Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Fluidez 1,5 Precisión 2,3 Uso de vocabulario 4,6 Comprensión de lectura 7,9,12 Velocidad lectora 8 Interpretación de textos. 10,11 Coherencia textual 13,15 Uso correcto de la gramática 14,17 Aplicación de vocabulario. 16,18	Ordinal

Anexo 2: Instrumento recolección de datos

CUESTIONARIO APRENDIZAJE DEL INGLÉS				
Instrucciones: Por favor, indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación marcando el número que mejor represente tu opinión.				
VARIABLE DEPENDIENTE		Escala de respuestas		
Aprendizaje del inglés		Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
N°	DIMENSIÓN 1: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera			
1	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación.			
2	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar.			
3	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación.			
4	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés.			
5	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase.			
6	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés.			
	DIMENSIÓN 2: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera			
7	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio.			
8	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado.			
9	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés.			
10	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad.			
11	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés.			
12	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo.			
	DIMENSIÓN 3: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera			
13	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros.			
14	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos.			
15	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada.			
16	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos.			
17	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos.			
18	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto.			

FICHA TÉCNICA

Nombre del Cuestionario:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Fecha de Creación:	2023
Autor(es):	García Gálvez Lila Araceli
Procedencia	Cajamarca – Perú
Administración	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación	10 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	18 preguntas
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El instrumento está diseñado en tales dimensiones Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
Objetivo:	Medir el aprendizaje del inglés
Edades:	13 - 14 años
Escala de Respuestas:	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
Confiabilidad:	Prueba piloto - alfa de Cronbach
Validez contenida	Evaluación por juicios de cinco expertos, se utilizó la V Aiken para que sustente la validez

Estadísticas de fiabilidad

Alpha	
Cronbach	N de elementos
,840	18

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46,60	52,489	,629	,787
P2	47,00	59,556	,159	,814
P3	46,90	55,211	,480	,797
P4	46,90	58,100	,318	,806
P5	46,50	59,167	,343	,805
P6	46,80	52,844	,639	,787
P7	47,00	59,556	,159	,814
P8	46,90	55,211	,480	,797
P9	46,90	58,100	,318	,806
P10	46,50	59,167	,343	,805
P11	46,80	52,844	,639	,787
P12	46,90	55,211	,480	,797
P13	46,80	52,844	,639	,787
P14	47,00	59,556	,159	,814
P15	46,90	55,211	,480	,797
P16	46,80	52,844	,639	,787
P17	46,80	52,844	,639	,787
P18	47,00	55,111	,445	,799

V de Aiken

CUESTIONARIO APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aike	Relevancia					Prom	V Aike	Prom. Global	V Aiken
		Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5				
		D1	1	4	4	4			4	4	4	1.0	4			4	4	4	4	4.0				
2	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
3	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
4	4		3	4	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
5	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
6	3		4	4	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
D2	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	10	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
D3	13	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	16	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	17	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3.80	0.93
	18	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
							3.97	0.99						3.99	1.00						3.99	1.00	3.98	0.99

Fórmula V Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

Tomado de:
Penfield, R.D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8 (4), 213-225.

X : Promedio de las calificaciones de los jueces
l : Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento
K : Rango (diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación)

Escala de calificación

- 1 : No cumple con criterio
- 2 : Bajo nivel
- 3 : Moderado nivel
- 4 : Alto nivel

Rango (K) = (4 - 1) = 3

El instrumento validado tiene una validez (V = 0,99) "muy buena" deido a que existe concordancia entre las validaciones realizada por los jueces.

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de aprendizaje del inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Higinio Wong Aitken		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	(X)
Áreas de experiencia profesional:	Estadística, Educativa, Organizacional		
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Univ Privada del Norte, Univ católica de Trujillo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si, tengo experiencia		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Autora:	García Gálvez, Lila Araceli
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cajamarca
Significación:	El cuestionario tiene 18 ítems divididos en tres dimensiones: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).

4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "aprendizaje del inglés", elaborado por García Gálvez, Lila Araceli, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje del inglés

- Primera dimensión: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación	4	4	4	Ninguna
	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase	4	4	4	Ninguna
Precisión	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar	4	4	4	Ninguna
	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación	4	4	4	Ninguna
Uso de vocabulario	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés	4	4	4	Ninguna
	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés	3	4	4	Ninguna

- Segunda dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión de lectura	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio	4	4	4	Ninguna
	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés	4	4	4	Ninguna
	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo.	4	4	4	Ninguna
Velocidad lectora	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado	4	4	4	Ninguna
Interpretación de textos	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad.	4	4	4	Ninguna
	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés	4	4	4	Ninguna

- Tercera dimensión: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coherencia textual	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros	4	4	4	Ninguna
	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada	4	4	4	Ninguna
Uso correcto de la gramática	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos	4	4	4	Ninguna
	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos	4	4	4	Ninguna
Aplicación de vocabulario	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos.	4	4	4	Ninguna
	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto	4	4	4	Ninguna



Dr. Higinio Wong A.
081 12345678

Firmado digitalmente por Firma HWA
Motivo: He revisado este documento
Fecha: 2023-11-14 11:54:05:00

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de aprendizaje del inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JESSICA ERICKA VICUNA VILLACORTA		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	(<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clinica (<input type="checkbox"/>)	Social	(<input type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional	(<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA, SOCIAL, SALUD		
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)	Más de 5 años	(<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	4 años		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Autora:	García Gálvez, Lila Araceli
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cajamarca
Significación:	El cuestionario tiene 18 ítems divididos en tres dimensiones: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).

4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "aprendizaje del inglés", elaborado por García Gálvez, Lila Araceli, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel x
4. Alto nivel



Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje del inglés

- Primera dimensión: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación	4	4	4	Cambiar por un sinónimo
	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase	4	4	4	
Precisión	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar	4	4	4	
	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación	3	4	4	
Uso de vocabulario	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés	4	4	4	
	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés	4	4	4	

- Segunda dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión de lectura	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio	4	4	4	
	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés	4	4	4	
	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo	4	4	4	
Velocidad lectora	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado	4	4	4	
Interpretación de textos	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad	4	4	4	
	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés	4	4	4	

- Tercera dimensión: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coherencia textual	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros	4	4	4	
	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada	4	4	4	
Uso correcto de la gramática	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos	4	4	4	
	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos	4	4	4	
Aplicación de vocabulario	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos.	4	4	4	
	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto	4	4	4	

Eury

Firma del evaluador

DNI
40981411

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de aprendizaje del inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julio Antonio Rodríguez Azabache	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social (x)
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Estadística	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Autora:	García Gálvez, Lila Araceli
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cajamarca
Significación:	El cuestionario tiene 18 ítems divididos en tres dimensiones: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).

4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "aprendizaje del inglés", elaborado por **García Gálvez, Lila Araceli** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje del inglés

- Primera dimensión: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

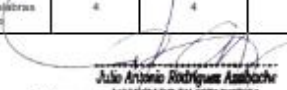
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación	4	4	4	
	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase	4	4	4	
Precisión	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar	4	4	4	
	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación	4	4	4	
Uso de vocabulario	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés	4	4	4	
	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés	4	4	4	

- Segunda dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión de lectura	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio	4	4	4	
	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés	4	4	4	
	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo	4	4	4	
Velocidad lectora	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado	4	4	4	
Interpretación de textos	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad	4	4	4	
	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés	4	4	4	

- Tercera dimensión: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coherencia textual	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros	4	4	4	
	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada	4	4	4	
Uso correcto de la gramática	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos	4	4	4	
	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos	4	4	4	
Aplicación de vocabulario	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos	4	4	4	
	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto	4	4	4	


Julio Arias Rodríguez
 LICENCIADO EN ESTADÍSTICA
 Firma del evaluador
 DNI: 18093328

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de aprendizaje del inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	
Grado profesional:	Maestría () Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Autora:	García Gálvez, Lila Araceli
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cajamarca
Significación:	El cuestionario tiene 18 ítems divididos en tres dimensiones: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).

4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "aprendizaje del inglés", elaborado por **García Gálvez, Lila Araceli** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje del inglés

- Primera dimensión: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación	4	4	4	
	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase	4	4	4	
Precisión	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar	4	4	4	
	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación	4	4	4	
Uso de vocabulario	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés	4	4	4	
	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés	4	4	4	

- Segunda dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión de lectura	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio	4	4	4	
	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés	4	4	4	
	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo	4	4	4	
Velocidad lectora	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado	4	4	4	
Interpretación de textos	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad	4	4	4	
	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés	4	4	4	

- Tercera dimensión: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coherencia textual	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros	4	4	4	
	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada	4	4	4	
Uso correcto de la gramática	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos	4	4	4	
	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos	4	4	4	
Aplicación de vocabulario	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos.	3	3	3	
	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de aprendizaje del inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sandra Sofia Izquierdo Marin
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo. Docente Universitaria
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Sí, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del inglés
Autora:	García Gálvez, Lila Araceli
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cajamarca
Significación:	El cuestionario tiene 18 ítems divididos en tres dimensiones: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).

4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse verbalmente en inglés como lengua extranjera. Incluye habilidades como hablar y escuchar en inglés en situaciones de comunicación cotidiana, profesional o académica
	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y analizar diferentes tipos de textos escritos en inglés
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para expresarse por escrito en inglés. Incluye la capacidad de redactar una variedad de tipos de textos, como ensayos, informes, correos electrónicos, cartas y otros documentos en inglés

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "aprendizaje del inglés", elaborado por García Gálvez, Lila Araceli, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje del inglés

- Primera dimensión: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez	Puedo mantener una conversación en inglés sobre temas familiares sin mucha hesitación	4	4	4	
	Puedo comprender y responder preguntas en inglés de manera efectiva en clase	4	4	4	
Precisión	Utilizo adecuadamente las estructuras gramaticales del inglés al hablar	4	4	4	
	Puedo pronunciar la mayoría de las palabras en inglés claramente durante una conversación	4	4	4	
Uso de vocabulario	Tengo un vocabulario suficiente para expresar mis ideas y opiniones en inglés	4	4	4	
	Me siento cómodo/a usando expresiones idiomáticas y frases hechas en conversaciones en inglés	4	4	4	

- Segunda dimensión: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión de lectura	Entiendo la idea principal de textos en inglés de nivel intermedio	4	4	4	
	Soy capaz de identificar detalles específicos en artículos y cuentos en inglés	4	4	4	
	Puedo resumir el contenido de un texto en inglés después de leerlo.	4	4	4	
Velocidad lectora	Puedo leer en voz alta un texto en inglés con fluidez y ritmo adecuado	4	4	4	
Interpretación de textos	Puedo interpretar gráficos y tablas presentados en inglés sin dificultad.	4	4	4	
	Reconozco y comprendo metáforas y símiles en textos literarios en inglés.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Coherencia textual	Mis textos escritos en inglés tienen un inicio, desarrollo y conclusión claros	4	4	4	
	Puedo escribir correos electrónicos en inglés de manera profesional y adecuada	4	4	4	
Uso correcto de la gramática	Uso tiempos verbales en inglés correctamente al escribir párrafos y ensayos	4	4	4	
	Reviso y corrijo los errores gramaticales en mis textos en inglés antes de entregarlos	4	4	4	
Aplicación de vocabulario	Aplico un rango variado de vocabulario en inglés en mis trabajos escritos.	4	4	4	
	Soy capaz de escribir una narración o descripción en inglés utilizando palabras conectivas para dar fluidez al texto	4	4	4	



Dr. Silvio S. Insupero Alvarado
PSICOLOGÍA
CARR. 1216

Firma del evaluador
DNI: 42796297

Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado UCV

Anexo 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023

Investigadora: García Gálvez, Lila Araceli

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023", cuyo objetivo es: Aplicar un programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, de la Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Cajamarca, 2023.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿La aplicación de un programa de estrategias lúdicas contribuirá en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 2do grado "B" de la institución educativa de Cajamarca, 2023.
3. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.





Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora García Gálvez, Lila Araceli a su email: lgarciaga95@ucvvirtual.edu.pe y los Docentes asesores Mg. Merino Flores, Irene, y su email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe y el Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto, y su email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Rocio del Pilar Rojas Merino

Fecha y hora: 13-11-23 - 10-23

Rojas



Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023

Investigadora: García Gálvez, Lila Araceli

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023", cuyo objetivo es Aplicar un programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, de la Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Cajamarca, 2023.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿La aplicación de un programa de estrategias lúdicas contribuirá en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una Institución Educativa Cajamarca, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 2do grado "B" de la institución Cajamarca, 2023. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas
3. Se va aplicar un programa con sesiones



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora García Gálvez, Lila Araceli a su email: lgarciaga95@ucvvirtual.edu.pe y los Docentes asesores Mg. Merino Flores, Irene, y su email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe y el Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto, y su email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Rocio del Pilar Rojas Muñoz

Fecha y hora: 13-11-23 10-34

Rojas

Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin

TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	16%	6%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	8%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Gitam University Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
8	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1%

Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la paz y el Desarrollo"



SEÑOR

MANUEL MIGUEL CANTERA RIOS

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GONZALO PACÍFICO CABRERA BARDALES

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 22 de Octubre del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: GARCÍA GÁLVEZ LILA ARACELI
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : " PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA,2023"

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

"Maestría Lúdica: 12 Sesiones para Transformar el Aprendizaje"



INTRODUCCIÓN

En un mundo educativo en constante evolución, la incorporación de estrategias lúdicas se revela como un enfoque revolucionario para el enriquecimiento del aprendizaje. "Maestría Lúdica" es un programa educativo compuesto por doce sesiones interactivas, meticulosamente diseñadas para inyectar un espíritu de juego y exploración en el proceso de aprendizaje. Cada encuentro está cuidadosamente estructurado para desbloquear el potencial de los estudiantes a través de actividades que armonizan el juego y la educación, proporcionando una experiencia de aprendizaje que es tan estimulante como efectiva.

Objetivos:

Objetivo General: Optimizar el aprendizaje de los estudiantes mediante la integración sistemática de estrategias lúdicas que faciliten la comprensión y retención del conocimiento.

Objetivos Específicos:

- Inculcar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas a través de juegos intelectuales.
- Promover la colaboración y comunicación efectiva mediante juegos sociales y afectivos-emocionales.
- Mejorar la competencia lingüística y la expresión creativa usando juegos psicomotores y juegos de palabras.
- Establecer un ambiente de aprendizaje donde el error se vea como una oportunidad de crecimiento y descubrimiento.

METODOLOGÍA

La Maestría Lúdica representa un currículo innovador que da prioridad a un enfoque experiencial y participativo. Durante cada encuentro, se estimula a los estudiantes a participar plenamente en actividades cuidadosamente seleccionadas y de naturaleza lúdica, diseñadas con el propósito de lograr objetivos específicos de aprendizaje. Este enfoque promueve un elevado grado de involucramiento por parte de los estudiantes y una dedicación sólida al proceso educativo. Cada actividad se sigue de una fase de Reflexión Intencionada, la cual promueve la reflexión introspectiva y facilita la conexión entre las experiencias prácticas y el marco teórico subyacente. En la etapa de Implementación Consciente, se alienta a los estudiantes a aplicar la información y las habilidades recién adquiridas en proyectos y actividades del mundo real, demostrando así la relevancia y aplicabilidad de lo aprendido. El éxito de esta dinámica lúdica se monitorea y perfecciona mediante un Proceso de Evaluación Continua, basado en una observación detallada y un feedback sistemático. Un elemento fundamental de este programa es la dimensión de Colaboración Creativa, que impulsa la implicación dinámica de los alumnos en la elaboración de conjunto de juegos y desafíos, fortaleciendo así su comprensión y autonomía a medida que avanzan en su formación. "Playful Mastery" no se limita a ser un programa educativo convencional; más bien, representa una experiencia educativa revolucionaria que promete transformar la forma en que los niños se aproximan al aprendizaje, equipándolos con las herramientas necesarias para alcanzar el éxito tanto en el entorno escolar como en su vida futura.

Sesión 1: Introducción a los Juegos Sociales en inglés

Objetivos:

- Presentar la importancia de los juegos sociales como herramienta de aprendizaje del inglés.
- Familiarizar a los estudiantes con juegos sociales básicos en inglés.

Inicio (10 minutos):

- **Icebreaker:** Juego rápido de "Two Truths and a Lie" (Dos verdades y una mentira) en inglés para romper el hielo y fomentar la comunicación.
- **Materiales:** Tarjetas con instrucciones del juego.

Proceso (40 minutos):

- **Introducción Teórica (10 minutos):** Breve presentación sobre cómo los juegos sociales pueden facilitar el aprendizaje del inglés.
 - **Materiales:** Diapositivas, proyector.
- **Práctica de Juegos (30 minutos):** Los estudiantes rotan entre diferentes estaciones de juegos como "Charades" (Charadas), "Pictionary", ¿y "Who Am I?" (¿Quién soy yo?).
 - **Materiales:** Tarjetas de Charadas, tableros de Pictionary, cronómetro, ¿adhesivos para "Who Am I?"

Cierre (10 minutos):

- **Reflexión Grupal:** Discusión sobre lo aprendido y cómo se sintieron utilizando el inglés en un contexto lúdico.
- **Materiales:** Diario de reflexión grupal, bolígrafos.

Sesión 2: Desarrollo de Habilidades de Comunicación a través de Juegos Sociales

Objetivos:

- Mejorar la fluidez y la capacidad de improvisación en inglés mediante juegos sociales.
- Fomentar la confianza para hablar en inglés en situaciones no estructuradas.

Inicio (10 minutos):

- **Repaso Rápido:** Revisión de los juegos practicados en la sesión anterior y sus reglas en inglés.
- **Materiales:** Resumen impreso de juegos, imágenes ilustrativas.

Proceso (40 minutos):

- **Juego de Roles (20 minutos):** Los estudiantes participan en un juego de roles improvisado, donde deben interactuar en inglés según el personaje que les toque.
 - **Materiales:** Tarjetas de roles, escenarios impresos.
- **Juego "Taboo" (20 minutos):** Los estudiantes juegan "Taboo" en inglés, donde deben describir una palabra sin usar términos prohibidos.
 - **Materiales:** Juego de "Taboo" en inglés, cronómetro.

Cierre (10 minutos):

- **Debriefing:** Reflexión y discusión sobre las estrategias utilizadas para comunicarse y las palabras nuevas aprendidas.
- **Materiales:** Pizarra blanca, marcadores.

Sesión 3: Integración de Vocabulario y Gramática a través de Juegos Sociales

Objetivos:

- Consolidar el vocabulario y las estructuras gramaticales en inglés a través de la interacción en juegos.
- Fomentar la aplicación de conocimientos lingüísticos en un contexto lúdico y social.

Inicio (10 minutos):

- **Calentamiento Lingüístico:** Ejercicios breves para activar el conocimiento previo de vocabulario y gramática.
- **Materiales:** Flashcards, listas de verbos y adjetivos en inglés.

Proceso (40 minutos):

- **Juego "Scrabble" (20 minutos):** Los estudiantes juegan "Scrabble" en inglés, lo que los incentiva a utilizar su vocabulario y conocimiento de la gramática de forma creativa.
 - **Materiales:** Juego de "Scrabble" en inglés, diccionarios de inglés para consulta.
- **Juego "Sentence Race" (20 minutos):** Actividad en la que los estudiantes deben formar oraciones correctas en inglés lo más rápido posible.
 - **Materiales:** Tarjetas con palabras, cronómetro, tablero de puntuación.

Cierre (10 minutos):

- **Competencia Reflexiva:** Los estudiantes comparten las oraciones más creativas que formaron y votan por su favorita.
- **Materiales:** Pizarra, imanes o adhesivos para votar.

Sesión 4: Exploración de Emociones a través del Juego

Objetivos:

- Introducir a los estudiantes al vocabulario inglés relacionado con las emociones y sentimientos.
- Usar juegos para ayudar a los estudiantes a expresar y comprender emociones en inglés.

Inicio (15 minutos):

- **Actividad de Apertura:** "Emotion Charades" (Charadas de Emociones) donde los estudiantes deben adivinar la emoción representada por sus compañeros.
- **Materiales:** Tarjetas con diferentes emociones escritas en inglés, un cronómetro.

Proceso (30 minutos):

- **Aprendizaje de Vocabulario (15 minutos):** Introducción de vocabulario relacionado con emociones y sentimientos mediante un juego de "Memory Match" con palabras y definiciones en inglés.
 - **Materiales:** Tarjetas de "Memory Match" con imágenes y palabras, mesas o espacios en el aula.
- **Juego de Rol (15 minutos):** Ejercicios de juego de roles donde los estudiantes practican diálogos que expresan cómo se sienten en diversas situaciones.
 - **Materiales:** Guiones de diálogo con espacios en blanco para emociones, dados con emociones para seleccionar al azar.

Cierre (15 minutos):

- **Diario Emocional:** Los estudiantes escriben en un diario cómo se sintieron durante las actividades y aprenden a escribir sobre emociones en inglés.
- **Materiales:** Cuadernos de diario, bolígrafos.

Sesión 5: Conexión Emocional y Narración de Historias

Objetivos:

- Fomentar la conexión emocional con el idioma inglés a través de la narración de cuentos y experiencias personales.
- Desarrollar la fluidez verbal al compartir historias que evocan emociones.

Inicio (10 minutos):

- **Narración de Historias:** Breve sesión de cuentos donde los estudiantes escuchan una historia en inglés y discuten las emociones involucradas.
- **Materiales:** Libro de cuentos en inglés, altavoces para audiolibros.

Proceso (40 minutos):

- **Creación de Historias (20 minutos):** Los estudiantes crean y cuentan sus propias historias cortas en inglés, basadas en tarjetas de emociones.
 - **Materiales:** Tarjetas de emociones, papel, bolígrafos.
- **Teatro de Emociones (20 minutos):** Los estudiantes realizan pequeñas obras teatrales en grupos, representando las historias y emociones discutidas.
 - **Materiales:** Atrezzo simple para las obras, cámaras para grabar las actuaciones.

Cierre (10 minutos):

- **Reflexión Colectiva:** Los estudiantes comparten cómo se sintieron al contar y actuar sus historias, y cómo las emociones pueden influir en el aprendizaje del inglés.
 - **Materiales:** Pizarra, marcadores.

Sesión 6: Música y Emociones en el Aprendizaje de Inglés

Objetivos:

- Utilizar la música para explorar y expresar emociones en inglés.
- Mejorar la comprensión auditiva y la expresión emocional a través de canciones.

Inicio (15 minutos):

- **Descubrimiento Musical:** Escucha de canciones en inglés seleccionadas por su contenido emocional y discusión sobre las emociones que transmiten.
 - **Materiales:** Reproductor de música, letras de canciones impresas.

Proceso (30 minutos):

- **Análisis de Letras (15 minutos):** Los estudiantes analizan las letras de las canciones en grupos y discuten el vocabulario emocional encontrado.
 - **Materiales:** Hojas de letra de canciones, diccionarios de inglés.
- **Karaoke Emocional (15 minutos):** Los estudiantes eligen canciones para cantar en un karaoke, expresando las emociones a través de la música.
 - **Materiales:** Máquina de karaoke, micrófonos, selección de canciones en inglés.

Cierre (15 minutos):

- **Composición Creativa:** Los estudiantes escriben breves estrofas o poemas en inglés acerca de una emoción que eligieron y la comparten con la clase.
 - **Materiales:** Papel para escribir, bolígrafos, un "Muro de Emociones" para colgar los escritos.

Sesión 7: Movimiento y Aprendizaje - Introducción a los Juegos Psicomotores

Objetivos:

- Introducir a los estudiantes al uso de la psicomotricidad como herramienta para el aprendizaje del inglés.
- Familiarizar a los estudiantes con vocabulario en inglés relacionado con el movimiento y la acción.

Inicio (10 minutos):

- **Calentamiento Activo:** Una breve actividad de "Simon Says" (Simón dice) en inglés para activar a los estudiantes y presentarles instrucciones comunes.

- **Materiales:** Lista de comandos de "Simon Says" en inglés.

Proceso (40 minutos):

- **Taller de Movimiento (20 minutos):** Actividades que requieren que los estudiantes sigan instrucciones en inglés para realizar movimientos específicos.
 - **Materiales:** Tarjetas de acción con verbos en inglés, espacio abierto o gimnasio.
- **Carrera de Relevos de Vocabulario (20 minutos):** Una carrera de relevos donde los estudiantes deben completar una acción y decir una frase en inglés antes de pasar el testigo.
 - **Materiales:** Conos, testigos o relevos, tarjetas con frases y vocabulario en inglés.

Cierre (10 minutos):

- **Estiramiento y Reflexión:** Un momento de estiramiento mientras los estudiantes reflexionan sobre las nuevas palabras que aprendieron y cómo el movimiento ayuda a recordarlas.
 - **Materiales:** Música relajante, alfombrillas de yoga.

Sesión 8: Ritmo y Rima - Coordinación Psicomotriz con Cantos

Objetivos:

- Utilizar canciones y rimas en inglés para mejorar la coordinación psicomotriz y el ritmo.
- Aprender y practicar estructuras rítmicas básicas en inglés a través de canciones y juegos.

Inicio (15 minutos):

- **Canto Colectivo:** Empezar con una canción infantil en inglés, como "Head, Shoulders, Knees and Toes", para que los estudiantes se muevan al ritmo.
 - **Materiales:** Letras de la canción impresas, música de fondo.

Proceso (35 minutos):

- **Creación de Rimas (20 minutos):** Los estudiantes crean sus propias rimas en inglés y las presentan con movimientos corporales.
 - **Materiales:** Papel, bolígrafos, ejemplos de rimas en inglés.
- **Juego "Follow the Beat" (15 minutos):** Un juego donde los estudiantes deben seguir el ritmo con movimientos mientras recitan rimas en inglés.
 - **Materiales:** Tambor o instrumento de percusión, altavoz para la música.

Cierre (10 minutos):

- **Ronda de Rimas:** Los estudiantes forman un círculo y cada uno dice su rima mientras los demás siguen el ritmo con palmas o pasos básicos.
 - **Materiales:** Ninguno.

Sesión 9: Expresión Corporal y Narración de Historias

Objetivos:

- Fomentar la expresión corporal y la narrativa en inglés a través de juegos psicomotores.
- Desarrollar la capacidad de contar historias en inglés combinando el movimiento con el lenguaje.

Inicio (10 minutos):

- **Calentamiento Narrativo:** Ejercicio de "Freeze Dance" (Baile de la Estatua) donde, cuando la música se detiene, los estudiantes "congelan" y describen en inglés lo que están "haciendo".
 - **Materiales:** Música, reproductor de sonido.

Proceso (40 minutos):

- **Dramatizaciones (20 minutos):** Los estudiantes representan historias cortas o escenas en inglés, utilizando la expresión corporal para complementar el diálogo.

- **Materiales:** Guiones de historias cortas, disfraces simples o atrezzo.
- **Aventura Psicomotriz (20 minutos):** Un circuito de aventuras donde los estudiantes deben completar tareas físicas y narrar parte de una historia en inglés en cada estación.
 - **Materiales:** Objetos para el circuito de obstáculos, tarjetas de historia en cada estación.

Cierre (10 minutos):

- **Compartir y Reflexionar:** Los estudiantes discuten cómo se sintieron al usar su cuerpo para contar historias en inglés y la efectividad de aprender de esta manera.
- **Materiales:** Pizarra, marcadores.

Sesión 10: Acertijos y Lógica en inglés

Objetivos:

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico en inglés mediante acertijos y problemas lógicos.
- Ampliar el vocabulario en inglés relacionado con la lógica y la resolución de problemas.

Inicio (10 minutos):

- **Actividad de Apertura:** Breve juego de adivinanzas en inglés para activar el pensamiento crítico y la atención de los estudiantes.
 - **Materiales:** Tarjetas con adivinanzas en inglés, cronómetro.

Proceso (35 minutos):

- **Taller de Acertijos (20 minutos):** Resolución en grupo de una serie de acertijos y rompecabezas presentados en inglés, discutiendo las soluciones y el vocabulario usado.
 - **Materiales:** Hojas de acertijos y rompecabezas en inglés, pizarra.

- **Desafío Lógico (15 minutos):** Ejercicios individuales donde los estudiantes resuelven problemas lógicos escritos en inglés y explican sus procesos de pensamiento.
 - **Materiales:** Problemas lógicos impresos, papel para respuestas.

Cierre (15 minutos):

- **Reflexión Colectiva:** Compartir y discutir las estrategias utilizadas para resolver los acertijos y problemas, y cómo estas actividades ayudan a aprender inglés.
 - **Materiales:** Diario grupal, bolígrafos.

Sesión 11: Estrategias de Juego y Negociación en inglés

Objetivos:

- Practicar habilidades de negociación y estrategia en inglés a través de juegos de mesa y de rol.
- Mejorar la fluidez en inglés en contextos de juego que requieren comunicación y toma de decisiones.

Inicio (15 minutos):

- **Repaso de Estrategias:** Discusión sobre estrategias comunes en juegos de mesa y cómo estas pueden aplicarse en inglés.
 - **Materiales:** Ejemplos de juegos de mesa en inglés, guías de estrategia.

Proceso (30 minutos):

- **Juegos de Mesa en inglés (20 minutos):** Los estudiantes juegan versiones en inglés de juegos de mesa que requieren negociación y estrategia, como "Risk" o "Monopoly".
 - **Materiales:** Juegos de mesa en inglés, diccionarios.
- **Simulación de Negociación (10 minutos):** Actividad de role-playing donde los estudiantes deben llegar a acuerdos y negociar en inglés.

- **Materiales:** Escenarios de role-playing, tarjetas de personajes.

Cierre (15 minutos):

- **Análisis de Juego:** Discusión sobre las interacciones durante el juego y cómo las habilidades de negociación en inglés pueden transferirse a situaciones reales.
 - **Materiales:** Hojas de reflexión, marcadores.

Sesión 12: Crucigramas y Juegos de Palabras en inglés

Objetivos:

- Enriquecer el vocabulario en inglés y la comprensión de palabras a través de juegos de palabras y crucigramas.
- Fomentar una aproximación lúdica al uso del idioma que estimule la retención de vocabulario.

Inicio (10 minutos):

- **Calentamiento de Palabras:** Ejercicio de "Word Association" (Asociación de Palabras) donde los estudiantes deben decir rápidamente una palabra en inglés relacionada con la anterior.
 - **Materiales:** Pelota para pasarse entre los estudiantes, lista de palabras de inicio.

Proceso (40 minutos):

- **Crucigramas en Grupo (20 minutos):** Los estudiantes trabajan en grupos para completar crucigramas en inglés, ayudándose mutuamente con el vocabulario.
 - **Materiales:** Crucigramas en inglés, diccionarios.
- **Creación de Juegos de Palabras (20 minutos):** Diseño en grupo de juegos de palabras en inglés como "Scrabble" o "Boggle", utilizando palabras aprendidas recientemente.
 - **Materiales:** Letras de Scrabble o Boggle, reloj de arena.

Cierre (10 minutos):

- **Competencia de Palabras:** Desafío rápido donde los estudiantes compiten para formar el mayor número de palabras en inglés en un tiempo limitado.
- **Materiales:** Letras de Scrabble o Boggle, cronómetro.

POSTEST CUESTIONARIO APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Nº	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS							SUB_T	LEE TEXTOS EN INGLÉS						SUB_T	ESCRIBE TEXTOS EN INGLÉS						SUB_T	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		P8	P9	P10	P11	P12	P13		P14	P15	P16	P17	P18			
Estudiante 1	2	3	2	2	2	3	14	2	2	3	2	3	3	15	3	2	2	3	3	2	15	44	
Estudiante 2	3	2	3	3	2	3	16	2	3	3	3	3	3	17	3	3	2	3	3	2	16	49	
Estudiante 3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	
Estudiante 4	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	2	13	38	
Estudiante 5	2	2	3	2	3	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	14	40	
Estudiante 6	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	3	3	17	53	
Estudiante 7	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	
Estudiante 8	3	2	2	3	2	2	14	2	3	3	2	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18	48	
Estudiante 9	2	3	3	2	3	3	16	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18	51	
Estudiante 10	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	3	3	2	16	2	3	3	3	3	3	17	48	
Estudiante 11	2	3	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	3	13	3	2	2	2	3	3	15	42	
Estudiante 12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	
Estudiante 13	2	2	2	2	3	3	14	3	3	3	3	3	3	18	2	3	2	3	3	3	16	48	
Estudiante 14	3	3	2	2	3	3	16	3	3	2	3	3	3	17	3	3	2	3	3	3	17	50	
Estudiante 15	2	3	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	3	2	16	51	
Estudiante 16	2	2	2	2	3	3	14	2	3	2	2	2	2	13	3	2	2	3	3	2	15	42	
Estudiante 17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	
Estudiante 18	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	53	
Estudiante 19	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	13	3	2	2	2	3	2	14	40	
Estudiante 20	2	2	3	3	2	3	15	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	39	
Estudiante 21	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	3	3	3	17	52	
Estudiante 22	2	3	3	2	3	2	15	3	3	3	3	3	3	18	2	3	2	3	3	3	16	49	
Estudiante 23	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	36	
Estudiante 24	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	37	
Estudiante 25	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	2	2	13	39	
Estudiante 26	3	2	3	2	3	3	16	3	2	3	2	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18	50	
Estudiante 27	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	2	13	37	