



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Estrategia lúdica de aprendizaje para mejorar la competencia oral
en inglés en estudiantes de un instituto técnico de Ambo, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Villasante Vergara de Davila, Katuska (orcid.org/0009-0007-7514-4235)

ASESORES:

Dr. Deroncele Acosta, Angel (orcid.org/0000-0002-0413-014X)

Dra. Nagamine Miyashiro, Mercedes Maria (orcid.org/0000-0003-4673-8601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA — PERÚ

2024

Dedicatoria

A mi familia, por ser un gran soporte en mi vida, a mi esposo por creer siempre en mí, a mis dos joyas por ser ese motivo que me impulsa a ponerme de pie cada vez que pienso en que ya no puedo seguir más, y finalmente a mis padres por inculcarme ese espíritu de perseverancia y superación.

Agradecimiento

A Dios por acompañarme en todo este proceso, y ayudarme a culminar con éxito este trabajo, así mismo al doctor Ángel Deroncele, por acompañarme con dedicación y paciencia.

Declaratoria de Autenticidad del Asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DERONCELE ACOSTA ANGEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategia lúdica de aprendizaje para mejorar la competencia oral en inglés en estudiantes de un instituto técnico de Ambo, 2023", cuyo autor es VILLASANTE VERGARA DE DAVILA KATIUSKA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, 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.

LIMA, 05 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DERONCELE ACOSTA ANGEL CARNET EXT.: 84060427945 ORCID: 0000-0002-0413-014X	Firmado electrónicamente por: ADERONCELE el 10- 01-2024 16:45:39

Código documento Trilce: TRI - 0721774



Declaratoria de Originalidad del Autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VILLASANTE VERGARA DE DAVILA KATIUSKA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategia lúdica de aprendizaje para mejorar la competencia oral en inglés en estudiantes de un instituto técnico de Ambo, 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
KATIUSKA VILLASANTE VERGARA DE DAVILA DNI: 45857097 ORCID: 0009-0007-7514-4235	Firmado electrónicamente por: KVILLASANTED el 05- 01-2024 23:20:36

Código documento Trilce: TRI - 0721773



Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de Contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Resumo	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Categorías y categorización	22
3.3 Población, muestra y muestreo	23
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5 Procedimientos	27
3.6 Método de análisis de datos	27
3.7 Aspectos éticos y rigor científico	27
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSIÓN	38
VI. RECOMENDACIONES	45
VII. PROPUESTA	46
REFERENCIAS	53
ANEXOS	63
Cuestionario de participación en juegos	66
Rubrica de evaluación de la expresión oral en inglés	70
Cuestionario de participación en juegos	80
Rubrica de evaluación de la expresión oral en inglés	88
Cuestionario de participación en juegos	103
Rubrica de evaluación de la expresión oral en inglés	111

Cuestionario de participación en juegos	126
Rubrica de evaluación de la expresión oral en inglés	134

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Población de la investigación.....	23
Tabla 2 Muestra de la investigación.....	24
Tabla 3 Estadísticos descriptivos - Comprensión oral.....	30
Tabla 4 Estadístico descriptivo - Notas de comprensión oral.....	30
Tabla 5 Estadístico descriptivo - Notas de expresión oral.....	32
Tabla 6 Notas de expresión oral.....	33

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Notas de comprensión oral	31
Figura 2 Notas de expresión oral	34

Resumen

La investigación buscó diseñar una estrategia lúdica de aprendizaje para mejorar la competencia oral en inglés en estudiantes de un instituto técnico de Ambo, 2023. Durante la investigación se tuvo la participación de 62 estudiantes quienes participaron en la aplicación de los instrumentos cuantitativos, mientras que para la cualitativa participaron en el grupo focal seis estudiantes como informantes. Se planteó una investigación con paradigma socio-critico, fundamentada principalmente en la crítica social, pero con un carácter puramente auto-reflexivo, con un enfoque misto (cuali-cuantitativo) y de tipo aplicada y transformativa, considerando un diseño mixto concurrente. Los resultados evidencian que el promedio de las notas de los estudiantes en la comprensión oral en inglés es de 09,6, la misma que representando una nota desaprobatoria, mientras que en la expresión oral en inglés solo 3 estudiantes tienen la nota aprobatoria de 11 y 13, estos estudiantes representan el 4,8%, el 93,2% tienen una nota desaprobatoria. Concluyendo que luego de la triangulación de la literatura, antecedentes y datos que se obtuvieron luego de la aplicación de los instrumentos es conveniente la aplicación de las estrategias lúdicas para revertir los resultados obtenidos.

Palabras clave: estrategia lúdica, aprendizaje basado en los juegos, competencia oral en inglés

Abstract

The research sought to design a playful learning strategy to improve oral competence in English in students of a technical institute in Ambo, 2023. During the research, 62 students participated in the application of the quantitative instruments, while for the qualitative one, six students participated in the focus group as informants. A research was proposed with a socio-critical paradigm, based mainly on social criticism, but with a purely self-reflective character, with a mixed approach (quali-quantitative) and of an applied and transformative type, considering a concurrent mixed design. The results show that the average grade of the students in oral comprehension in English is 09.6, the same as representing a failing grade, while in oral expression in English only 3 students have a passing grade of 11 and 13, these students represent 4.8%, 93.2% have a failing grade. Concluding that after the triangulation of the literature, background and data that were obtained after the application of the instruments, it is convenient to apply playful strategies to reverse the results obtained.

Keywords: playful strategy, game-based learning, oral competence in English

Resumo

A investigação buscou projetar uma estratégia lúdica de aprendizagem para melhorar a competência oral em inglês em estudantes de um instituto técnico de Ambo, 2023. Durante a investigação, você teve a participação de 62 estudantes que queriam participar da aplicação dos instrumentos quantitativos, enquanto para a participação qualitativa no grupo focal é composta por estudantes como informantes. Ele plantou uma investigação com paradigma sócio-crítico, fundamentado principalmente na crítica social, mas com um caráter puramente auto-reflexivo, com uma abordagem mista (qual-quantitativa) e de tipo aplicado e transformativo, considerando um design misto concorrente. Os resultados evidenciam que o progresso das notas dos estudantes na compreensão oral em inglês é de 09,6, a mesma que representa uma nota desaprobatória, enquanto na expressão oral em inglês solo 3 estudantes têm a nota aprovatória de 11 anos 13, esses estudantes representam 4,8%, e 93,2% têm uma nota desaprobatória. Concluir que depois da triangulação da literatura, antecedentes e dados que se obtiverem depois da aplicação dos instrumentos é conveniente a aplicação das estratégias lúdicas para reverter os resultados obtidos.

Palavras-chave: estratégia lúdica, aprendizagem baseada em jogos, competência oral em inglês