



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS
COMO LENGUA EXTRANJERA**

**Estrategias metodológicas en la participación activa de
estudiantes del inglés en una institución educativa Coishco-2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA**

AUTORA:

Morales Crespín, Juana Emilia (orcid.org/0000-0002-3627-3153)

ASESOR:

Mgtr. Ninatanta Alva, Jorge Humberto (orcid.org/0000-0002-3274-013X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ
2024

DEDICATORIA

A mi querida familia, fuente de inspiración y razones por quien sigo cumpliendo mis sueños, en especial a mi madre quien siempre me escucha, anima y me transmite energías positivas. A mis sobrinas, sobrinos por brindarme sus conocimientos tecnológicos y entusiasmo por desarrollar esta investigación. Así también, a una de mis grandes amigas, quien me animó hacer realidad este proyecto.

La autora.

AGRADECIMIENTO

A mi Padre Celestial, que me da el privilegio de seguir existiendo y quien renueva mis energías cada día. A la universidad César Vallejo de Trujillo, por brindar la oportunidad de esta segunda Especialización en inglés. Al Maestro Asesor Jorge Ninatanta Alva, por su paciencia e instrucciones en cada una de sus asesorías. A toda mi promoción, con quienes compartimos conocimientos durante los momentos de trabajo en equipo.

La autora.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa Coishco-2024", cuyo autor es MORALES CRESPIN JUANA EMILIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO DNI: 18189264 ORCID: 0000-0002-3274-013X	Firmado electrónicamente por: JNINATANTAA el 20- 07-2024 20:17:54

Código documento Trilce: TRI - 0804614





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MORALES CRESPIAN JUANA EMILIA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa Coishco-2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
JUANA EMILIA MORALES CRESPIAN DNI: 32917884 ORCID: 0000-0002-3627-3153	Firmado electrónicamente por: JMORALESCR el 08- 07-2024 15:38:44

Código documento Trilce: TRI - 0804615

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	9
3.3. Escenario de estudio.....	9
3.4. Participantes.....	10
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	10
3.6. Procedimiento de recolección de datos.....	10
3.7. Rigor científico.....	10
3.8. Método de análisis de la información.....	11
3.9. Aspectos éticos.....	11
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	12
V. CONCLUSIONES.....	17
VI. RECOMENDACIONES.....	18
REFERENCIAS.....	19
ANEXOS.....	26

RESUMEN

El presente estudio de investigación titulado: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco-2024; tuvo como propósito general el describir las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés. El enfoque aplicado estuvo bajo una investigación cualitativa y de tipo básica. Teniendo como participantes a 6 educandos que fueron parte del estudio de caso. Para recolectar la información se hizo uso de la guía de la entrevista, la cual fue validada por un destacado juicio de expertos. La categoría estrategias metodológicas, fue respaldada por Orosz et al. (2018) y la participación activa por la teoría de Vizcarrondo (2014). Los resultados obtenidos en esta indagación son de relevancia porque queda comprobado que adoptar estrategias adecuadas, permiten una mayor participación en la enseñanza del inglés; enfocándose especialmente en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas básicas del inglés.

Palabras clave: Role play, jigsaw, karaoke, didactic game, participación activa.

ABSTRACT

The present research study titled: Methodological strategies in the active participation of English learners in an educational institution, Coishco-2024; Its general purpose was to describe the methodological strategies in the active participation of English learners. The applied approach was based on qualitative and basic research. Having as participants 6 students who were part of the case study. To collect the information, the interview guide was used, which was validated by a notable expert judgment. The methodological strategies category was supported by Orosz et al. (2018) and active participation through Vizcarrondo's theory (2014). The results obtained in this investigation are relevant because it is proven that adopting appropriate strategies allow greater participation in the teaching of English; focusing especially on the development of the four basic linguistic skills of English.

Keywords: Role play, jigsaw, karaoke, didactic game, active participation.

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco-2024. Se realizó con la finalidad de conocer las diversas estrategias tales como el jigsaw, role play, didactical game, karaoke, para animar a la participación activa en los estudiantes, y comprender su eficacia en el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Así también, se fomente la participación activa con voluntad y compromiso al desarrollar las diversas sesiones de aprendizaje, para una mejor interacción y dar solución a la problemática, que consiste en la escasa participación activa de parte de los estudiantes; lo cual conlleva a que no se desarrollen óptimamente las habilidades lingüísticas del inglés. De acuerdo con Nguyen et al. (2021) mencionaron que, un docente que desarrolle técnicas pasivas, no logrará compromiso, motivación o interacción entre pares, es así que los docentes deben cambiar su metodología, por una enseñanza activa y participativa.

En indagaciones internacionales, la educación de hoy es más activa y participativa con los nuevos enfoques o paradigmas de una educación moderna, acorde con la necesidad y realidad situacional; esto sin duda es un desafío para muchos estudiantes, puesto que el educador debe tener estrategias que involucren al estudiante a ser autónomo y constructor de su aprendizaje. Así mismo, la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma foráneo, depende de la capacidad de los docentes y sus estrategias pedagógicas para crear un ambiente de aula estimulante y propicio ante las estrategias pedagógicas diversas y pertinentes que conecten con los intereses de los estudiantes (Rodríguez y Cedeño, 2020; Flores y Durán, 2022; Dávila y Barrera, 2023; y Gonzáles et al., 2022). Los métodos tradicionales de enseñanza a menudo no involucran plenamente a los estudiantes ni estimulan su interés en el idioma inglés, por lo que puede ser causada por la monotonía en las actividades de clase o la falta de estímulos creativos. De modo que, se necesita la práctica de metodologías activas y desafiantes, que impulsen a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lingüísticas para una mejor socialización y participación activa que le permita la adquisición de un segundo dialecto con facilidad (Hernández y Resabala, 2023).

Dentro de la realidad nacional, ante la falta de un enfoque adecuado en el desarrollo de las habilidades orales se observa la limitación en la capacidad de expresarse y comunicarse de manera efectiva; de modo que, los autores resaltaron que el enfoque oral se basa en la interacción dinámica mediante el intercambio de ideas y emociones. Es fundamental que en las clases de inglés se desarrolle la habilidad antes mencionada, de acuerdo a las actividades programadas y el espacio donde se interactúe; para ello se debe ejecutar estrategias correctamente planteadas y ejecutadas para una adecuada participación social (Tipula y Tapia, 2019). De forma significativa, la implementación de estrategias de aprendizaje activas, dan resultados positivos a una comprensión auditiva, verbal y escrita (Prado y Escalante, 2020 y Valera et al., 2023). El Diseño Curricular Básico Nacional (DCBN) en la educación en idiomas de la especialidad del inglés, el docente debe proponer estrategias que el estudiante conozca y que además pueda realizarlo, expresando sus opiniones, intereses y expectativas. En síntesis, la metodología más apropiada es la que mejor se adapta al estudiante desde el punto de vista del enfoque comunicativo, considerando que el docente debe dar seguimiento y retroalimentación de calidad al educando (Ministerio de Educación - MINEDU, 2020). De igual manera, es preciso un gran compromiso por parte del docente y los estudiantes, al utilizar varias diversas estrategias cooperativas para el aprendizaje activo y participativo que demanda el idioma inglés (Chica, 2023).

Teniendo presente la experiencia descrita, dada en una institución educativa del distrito de Coishco, se observa que los estudiantes tienen dificultades o temores al no querer participar en el desarrollo de las clases cuando tienen que interactuar al desarrollar diálogos, lecturas y aplicación de ejercicios frente a sus compañeros; frente a esta situación problemática, nació la iniciativa de conocer más acerca de las perspectivas y/o enfoques de los estudiantes, de tal manera que se tome decisiones más acertadas en la aplicación de las estrategias y desarrollo de las habilidades. Trayendo consigo una mayor comprensión, entendimiento e interpretación de la temática por parte del docente. Frente a esta situación problemática se planteó investigar: ¿Cómo se evidencian las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024?

La justificación de la investigación presentada, juega un papel primordial en la enseñanza y calidad educativa, dando como relevancia social aquel beneficio e impacto dirigido a los estudiantes, preparándolos no solo como hablantes del idioma sino sumergirlos en un contexto auténtico, brindándoles una comprensión profunda y crítica ante las diversas perspectivas de la sociedad. En el aspecto teórico, se fundamentó diversas teorías resaltantes tales como el constructivismo y el enfoque comunicativo, además del marco conceptual que en principio se tuvo en cuenta el discernimiento de las habilidades del aprendizaje (Listening, Speaking, Reading and Writing), dando respaldo a los significados adecuadamente contextualizados. En el aspecto metodológico, la razón de ser bajo un enfoque cualitativo es que, mediante el uso de las técnicas e instrumentos, proporcionó resultados más profundos y de final abierto para futuras investigaciones. En el aspecto práctico, en base a lo anteriormente alegado, da la oportunidad de continuar con la investigación, implementando planes de desarrollo de acuerdo con los resultados obtenidos, cambiando la realidad del estudio.

Por tal motivo, se delineó como propósito general: Describir las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024. Con respecto a los propósitos específicos se consideró describir las estrategias metodológicas desde la percepción de los estudiantes del idioma inglés en una institución educativa de Coishco, 2024, comprender las estrategias metodológicas y las habilidades de enseñanza desde la percepción de los estudiantes del idioma inglés en una institución educativa de Coishco, 2024 y analizar la participación activa desde la perspectiva de los estudiantes del idioma inglés en una institución educativa de Coishco, 2024.

La temática de estudio identificada fue estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés, perteneció a la línea de investigación de didáctica y evaluación de los aprendizajes y aplicada a un grupo de estudiantes del 5° "C" de educación secundaria, en una institución educativa de Coishco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto internacional, Chimbo (2019) en su investigación acerca de la estrategia metodológica para el aprendizaje del idioma inglés, bajo un enfoque mixto, conformado por 84 estudiantes, planteó como objetivo específico el diagnosticar las estrategias y el nivel de aprendizaje del idioma inglés, concluyendo que la aplicación de juegos, lecturas, dramatizaciones, entre otros; los estudiantes lo aceptan como parte de su aprendizaje. Rondal y Espinoza (2022) en su investigación cualitativa vinculado a las estrategias metodológicas en la enseñanza del inglés, tuvo como propósito central el describir dichas estrategias, mediante la revisión bibliográfica, de este modo concluyó que la enseñanza de la lengua inglesa se centra en sus cuatro habilidades y con diversos recursos físicos y tecnológicos que contribuyen al proceso educativo. Abadía y Victoria (2023) en su estudio cualitativo enfocado a la estrategia lúdica por medio de las herramientas audiovisuales, usó la técnica de la observación participante y de instrumento el diario de campo ante lo cual concluyó, que los métodos tradicionales son parte de una metodología arraigada, por tanto, al llevar mejores y nuevas estrategias, fortalecen el Speaking en el inglés, además de que construyan su propio aprendizaje. Por último, ante lo mencionado, dichos antecedentes internacionales sirvieron de apoyo para confrontar los resultados y dar una mejor orientación debido al gran peso que proporcionó a la investigación.

En el contexto nacional, Perez (2022) en su indagación cualitativa manifestó la estrategia metodológica para mejorar la participación activa, por lo que trabajó con una muestra de 28 estudiantes y 3 docentes, concluyendo que la implementación de las estrategias mediante la educación lúdica y el conectivismo aportó al desarrollo del estudiante, lo que conllevó a un mejor aprendizaje de la lengua extranjera por parte del estudiante, lo que conllevó a un mejor aprendizaje de la lengua extranjera, trayendo consigo motivación en ellos. Meléndez (2020) en su investigación cualitativa asociado a las habilidades comunicativas del idioma inglés, concluyó en sus objetivos específicos que, programar diferentes actividades lúdicas captan el interés del estudiante, teniendo presente las herramientas tecnológicas para un mejor desarrollo de sus habilidades. Falcon (2021) expresó en su estudio cualitativo acerca de la estrategia metodológica para el interés por el aprendizaje, mediante una muestra de 40 estudiantes y que, ante su objetivo central, el autor

concluyó que la implementación de las estrategias también activa la participación y compromiso de los estudiantes, puesto que los docentes hacen uso de recursos didácticos. Frente a lo expuesto, aquellos antecedentes nacionales respaldaron los hallazgos y ofrecieron una guía más precisa a la investigación.

Como parte del enriquecimiento teórico, Vygotsky (1995) en su teoría del constructivismo, enfatizó la interacción social y desarrollo cognitivo de los individuos, buscando empalmar los procesos de enseñanza y aprendizaje, formando el conocimiento mediante una construcción social. Pérez (2020) en su teoría central de la participación activa, abarcó que la familia juega un rol importante en el proceso educativo y, por lo tanto, la responsabilidad no recae por completo en una institución educativa, pero que debe existir una conexión en ambas partes, dando como resultado una educación de calidad, considerando que el docente no debe perder la orientación y que debe fomentar actividades participativas. Orosz et al. (2018) presentó una variedad de estrategias para mejorar el aprendizaje del inglés, esto a su vez, incluyeron actividades interactivas y de práctica lingüística constante, tales como el Role Play, Jigsaw, Didactical game, entre otros. Además, enfatizó la importancia de crear entornos educativos motivadores que mejoren la experiencia del educando. Blanchard y Muzás (2018), afirmó que las estrategias metodológicas son un medio que el docente usa para facilitar el aprendizaje de los educandos y que estas deben permitir desarrollar sus capacidades, teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje sin exclusión alguna. Según Vizcarrondo (2014) la participación activa de los estudiantes depende del potencial e interés del estudiante, es así que los educadores, deben incorporar actividades lúdicas y conocer la realidad y expectativas de los estudiantes, para fomentar la voluntad y compromiso de los estudiantes hacia su desarrollo académico. Por último, Lehmann (2007) fundamentó que el enfoque comunicativo es aplicado no sólo en la lengua nativa sino también en otros idiomas, conllevando a la práctica efectiva e interacción entre los aprendices de esta forma desarrollaron sus habilidades lingüísticas correctamente ante un contexto real.

Ante la primera categoría, siendo las estrategias metodológicas, se hizo presente a las subcategorías desarrolladas por Orosz et al. (2018) siendo el Role Play, Karaoke, Jigsaw y Didactical game, por lo que se efectuó a continuación.

El idioma inglés funciona para ampliar horizontes, aprender diferentes culturas y adquirir información, este idioma extranjero, presenta como principales habilidades de enseñanza el Speaking, Writing, Reading y Listening (Shamsitdinova, 2018). Es necesario que los docentes, ante las prácticas pedagógicas, incluyan estrategias de enseñanza, perspectivas y enfoques orientados al estudiante dentro del aula y que, en tal sentido, es un factor clave para el correcto desarrollo del estudiante. (Encarnación, 2021 y Philominraj et al. 2023).

El Role Play es una estrategia prometedora de gran importancia y utilidad, que involucra a los estudiantes a participar en ciertos temas curriculares desarrollados entre el entorno educativo y social, además de favorecer la formación integral (Wilms et al. 2023 y Martínez 2021). La estrategia del Role Play aplicada en el Speaking y Listening, funcionan como complementos, donde según Younus et al. (2022) resaltaron que su aplicación, ayuda a desarrollar las habilidades de expresión oral en los estudiantes, volviéndose más competentes, participativos y seguros. Manas y Mojibur (2020) sostuvieron que, la habilidad de recepción involuntaria de cualquier estímulo auditivo, comprende la retención y comprensión de la información mediante la acción no verbal, por lo cual, ante la intervención del Role Play, ayuda a mejorar la escucha activa junto con la comunicación. Wauters et al. (2020) y García (2022) comentaron que, la fluidez verbal es la capacidad de recuperar toda la información posible ante un determinado tiempo, empleando el mecanismo de agrupamiento de palabras. Alrededor de lo mencionado, la construcción escrita, según Guzmán y Moreno (2019) señalaron que el uso de las TIC, facilita y aumenta la producción escrita, ya sea mediante un trabajo individual o grupal; y de acuerdo con Min y Eileen (2023) expresaron que, los docentes deben fomentar una postura dialógica a los estudiantes, facilitando la construcción de componentes argumentativos, originando un objetivo de aprendizaje clave.

El Karaoke, es una forma de entretenimiento que implica tanto lo visual, textual o auditivo, mejorando la interacción y articulación del lenguaje para un correcto proceso de aprendizaje en el inglés (Karsono, 2019). Por otra parte, Panggabean y Batubara (2022) complementaron que, sirve para mejorar la pronunciación del inglés, siendo una estrategia agradable para los estudiantes, dando un mejor dominio de las palabras, entonaciones y ritmos. La estrategia del Karaoke aplicado al Speaking y Listening, según Fajardo y Sanabria (2021), expresaron que las

actividades realizadas como el Karaoke en el aprendizaje del inglés, da cabida a la formación oral y auditiva de los estudiantes, debido a que ayuda a tener un mejor reconocimiento del registro fonológico y de las competencias comunicativas. La interacción se desarrolla usualmente entre docente y estudiante, evidenciándose en la instrucción escrita y la retroalimentación del docente, favoreciendo la participación y seguridad decidida (Carreño et al., 2020 y Zhang, 2021).

Solihat y Syahrizal (2020) enfatizaron que el Jigsaw, es un método de enseñanza basado en la proporción de cierta información que el estudiante debe resolver ante el logro de algún objetivo, mediante las orientaciones del docente y la colaboración grupal, además Gulati (2022) profundizó detalles como la combinación del trabajo independiente con las relaciones sociales, implicando la participación activa. La estrategia del Jigsaw aplicada en el Writing y Reading, son complementos necesarios; las prácticas pedagógicas del docente deben ir orientadas al entendimiento del estudiante, permitiendo diferenciar palabras, entender el vocabulario y los conceptos para su comprensión, con su respectivo monitoreo e intervención motivadora, dando un nivel apropiado de aprendizaje (Beard, 2022, Putri y Septi, 2020). A juicio de Insuasty (2020) manifestó que, para que se produzca la comprensión, tanto lectora como escrita, los docentes deben activar los conocimientos previos y fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes, mediante enfoques de enseñanza estratégicos. Así también, Holguin y Rodríguez (2020) consideraron que la proactividad, es la capacidad educativa de la personalidad que se desarrolla de forma continua, mientras que, Ngo Thi (2022) comentó que los docentes, deben estar conscientes de la proactividad de los estudiantes, debido a que está dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El objetivo del Didactical game promueve la participación activa de los estudiantes e incentiva motivación extrínseca e intrínseca dando como resultado el desarrollo de las habilidades básicas (Bendo y Erbas, 2019, Rodríguez et al., 2022). El Didactical game en el Writing y Reading, funcionan como estrategias enriquecedoras, tal como lo menciona Bal (2019), donde enfatizó la gamificación para el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes, demostrando participación activa, motivación e interés, ante la mecánica de los juegos. Arrieta et al. (2023) describieron que, las actividades didácticas, son de gran soporte en la lectura, porque persigue un propósito de entendimiento y mejora de las

capacidades cognitivas en los estudiantes. La gramática, según White (2020), redactó que su uso apropiado es mediante la escritura y la lectura para un adecuado aprendizaje, teniendo en cuenta que no debe ser un aprendizaje forzado ya que es un campo extenso de reglas y restricciones. Saengboon et al. (2022) argumenta que la gramática debe tener objetivos de instrucción claros ante el dominio del inglés ya que no debe convertirse en algo repetitivo sin orientación.

La segunda categoría, siendo la participación activa, describe a las subcategorías bajo el enfoque de Vizcarrondo (2014) siendo la voluntad y compromiso. El docente es el responsable de proporcionar la ayuda necesaria ante los fallos o incertidumbres que presente los estudiantes, sin originarles desconfianza. La forma de lograr el aprendizaje del idioma inglés es por medio de la participación, implicando que los estudiantes, sean constructores activos del conocimiento (Mahmoud, 2019, Ahmed y Tribhuvan, 2023). En suma, los docentes deben fomentar la participación activa en sus estudiantes, haciendo que ellos desarrollen sus habilidades de aprendizaje con la vida cotidiana (Mena, 2020). La voluntad y el compromiso, como ejes potenciadores de la participación activa, citando a Lara y Díaz (2019) indicaron que el docente, debe desafiar la correcta comunicación y confianza en los estudiantes mediante la implementación de estrategias en las clases. Priorizando el Role Play, que conlleva el desarrollo de la voluntad propia de los estudiantes. Desde la posición de Torres (2019) manifestó que la voluntad es necesariamente del estudiante; por ello debemos ponerlos a prueba para que alcancen el aprendizaje esperado, a fin de alcanzar sus objetivos, adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos. La Red de Investigación e Innovación Educativa (REDINE, 2021) destacó que, optimizar el tiempo de dedicación de los estudiantes favorece la participación y el aprendizaje de un nuevo idioma. Así pues, Ruiz et al. (2023) complementó que la dedicación al estudio, depende de la comunicación del docente, señalando que la pasión y el entusiasmo facilita las actividades educativas. El compromiso es la capacidad o grado en que los estudiantes abarcan con entusiasmo y disfrute el proceso de aprendizaje, demostrando rendimiento óptimo e interés en sus actividades (Li, 2022 y Cajas et al. 2020). Sibtain (2021), Pizarro et al. (2020), indicaron que el interés del estudiante es un proceso largo de conllevar para el docente, porque es necesario una instrucción de calidad, interacción y motivación.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

3.1.1. Tipo de investigación:

El presente estudio, se encontró bajo el enfoque cualitativo, debido a que se buscó comprender a profundidad el fenómeno estudiado, entonces, según su finalidad persiguió una investigación de tipo básica, de manera que los autores Arias y Covinos (2021) expresaron que este tipo de investigación, llamada también pura, sirve de sustento teórico para diversos trabajos de investigación, incrementando los conocimientos científicos.

3.1.2. Diseño o método de investigación:

La investigación presentó un método de tipo Estudio de caso, debido a que se estudió a un grupo de individuos que se relacionaron con la problemática y que compartieron opiniones y/o perspectivas en común, ante las diferentes estrategias de enseñanza del inglés y como proporcionó su involucramiento, dando una particularidad detallada, de tal manera que se obtuvo un panorama más profundo y específico del tema desarrollado, además de haber utilizado diversos textos enriquecedores. Es preciso mencionar que, la investigación fue un caso de interés, permitiendo estudiar contextos reales y actuales. Es así que, Canta y Quesada (2021) manifestaron que dicho método es un análisis de profundidad desarrollada ante el interés del estudio, de manera que es fundamental tener la información correctamente organizada y explicada para su posterior interpretación.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:

La matriz de categorización especificada en Anexos 1, está desarrollada por las categorías de las estrategias metodológicas que, tiene como subcategorías al role play, karaoke, jigsaw, didactical game. Respecto a la segunda categoría, la participación activa, presenta las subcategorías: voluntad y compromiso.

3.3. Escenario de estudio:

El ambiente físico donde ocurrió los hechos fue en una institución educativa del distrito de Coishco, donde brindan educación en los niveles de primaria y secundaria. El acontecimiento, la vinculación e interacción se desarrolló específicamente en el salón de inglés, existiendo una relación entre el investigador y los estudiantes del 5ºC del nivel secundaria.

3.4. Participantes:

Los informantes que intervinieron son aquellos que presentaron una actitud crítica y responsable, conformado por 6 participantes, siendo adolescentes que oscilan entre los 16 años de edad del quinto grado “ C” en una institución educativa del distrito de Coishco. De tal manera que, la obtención de la información fue más concisa y transparente, teniendo en cuenta el muestreo cualitativo por conveniencia, recalcando que es aplicado a los enfoques de estudio pertinentes siendo su propósito la misma. De modo que, Hernández et al. (2014) mencionó que dicho muestreo, son aquellos casos en los que se puede acceder con facilidad y que es intencionada por el investigador, en tanto los resultados sean aplicables sólo a la muestra sin generalizar a la población.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se utilizó como técnica la entrevista siendo su instrumento la guía de la entrevista, con la finalidad de recoger toda la información de los participantes, mediante grabaciones y anotaciones. Así mismo, Sánchez et al. (2021) expresaron que la entrevista, es el encuentro entre el entrevistador y el entrevistado, usualmente dado un mismo espacio, dando a conocer las perspectivas y posturas del entrevistado de una situación en particular, revelando los acontecimientos más importantes.

3.6. Procedimiento de recolección de datos:

El modo de recolección, la información ha sido variada, por eso, la entrevista fue de forma directa, donde se identificó las ideas más importantes y recurrentes gracias a la triangulación de datos, siendo los autores Abdalla et al. (2018) donde señalaron que, dicho tipo de triangulación, sirve para la recopilación de datos de diversos grupos o personas, obteniendo diferentes perspectivas del fenómeno estudiado.

Por ende, dio paso a su interpretación de cómo los estudiantes perciben las estrategias metodológicas y su involucramiento en las clases de inglés. Además, con la finalidad de validar el tema estudiado, la información se agrupó en subcategorías, dando una mejor esclarecieron de la temática y enriqueciendo en gran medida la investigación.

3.7. Rigor científico:

La calidad de la presente investigación cualitativa, mediante la validez y confiabilidad, fue presentada ante diferentes fases de la gestión de la información

de diversos estudios y de los participantes, por esta razón, se hizo presente cuatro criterios que estuvieron sujetos al estudio, tal y como menciona Barraza (2023), donde la credibilidad es la autenticidad de los descubrimientos adquiridos durante la investigación, demostrando confianza y correspondencia entre los resultados. La dependencia o consistencia lógica, implica el logro de la estabilidad, es decir, debe existir ese grado de coincidencia en los resultados, sin sesgos de por medio. La auditabilidad o confirmabilidad es toda aquella información expuesta de manera precisa y clara, gracias a las vías necesarias para su desarrollo, manteniendo una actitud reflexiva y transparente. Finalmente, la transferibilidad o aplicabilidad que es la capacidad de extender los hallazgos, de tal manera que se pueda aplicar a otros estudios similares.

3.8. Método de análisis de la información:

Se siguió una trayectoria mediante el método de Kalpokaite y Radivojevic (2019) basándose que cuyo proceso es iterativo y reflexivo, comprendido mediante cuatro ciclos; a través del ciclo de inspección (familiarizarse con la información de los informantes), ciclo de codificación (pre codificación, codificación inicial y la codificación elaborativa), ciclo de categorización (Agrupación de códigos y creación de categorías) y ciclo de modelado (implica una imagen completa de la investigación). En resumen, se identificó con facilidad los datos cualitativos, compartiendo características similares al análisis de contenido, dando una comprensión más profunda y completa. Se hizo uso del software Atlas.ti, permitiendo desarrollar lo alegado, además de una organización eficiente y flexibilidad en la interpretación.

3.9. Aspectos éticos:

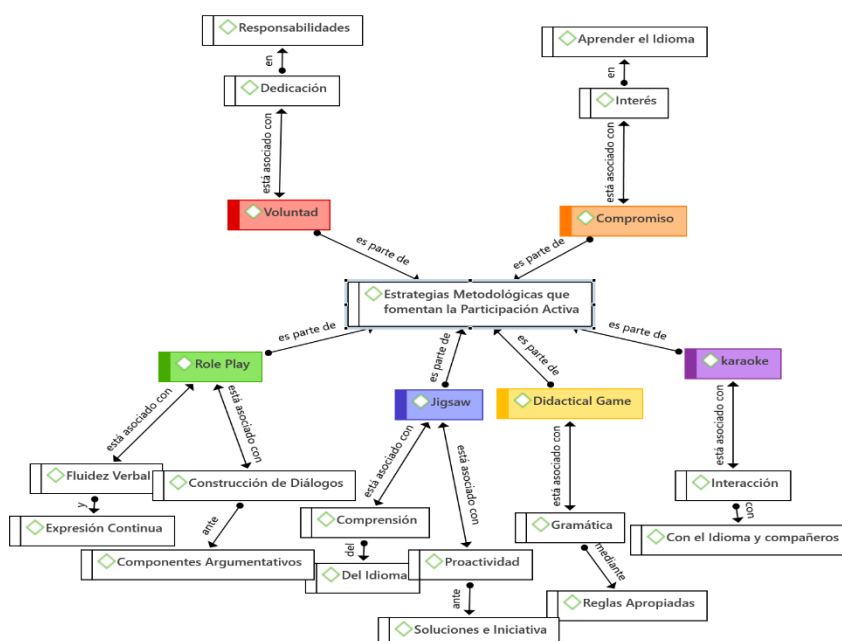
Uno de los paradigmas enfocados a la investigación cualitativa es la dimensión axiológica, por lo que la investigación respetó las normativas de la universidad y el uso adecuado de las normas APA séptima edición, garantizando calidad ética. Así mismo, la investigación estuvo sujeto a la beneficencia, debido a que se actuó en beneficio de los participantes, por otra parte, no hubo maleficencia porque la principal intención es que los participantes no tuvieran daño intencional, de igual importancia el estudio presentó autonomía ya que no hubo influencia de terceros, respetando la autodeterminación de los participantes y en término, existió la justicia, promoviendo la equidad en la distribución de los beneficios.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En base al propósito general, describir las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024. Según la Figura 1, se identificaron diversas prácticas efectivas. En la categoría principal de las estrategias metodológicas, el Role Play destacó por su capacidad para mejorar la fluidez verbal y la habilidad en la construcción de diálogos, facilitando así una comunicación más natural y efectiva en inglés. El Karaoke, dentro de la misma categoría, se observó como una herramienta eficaz para fomentar la interacción entre los estudiantes, promoviendo un ambiente participativo y colaborativo. El uso de Jigsaw también resultó ser resaltante, ya que se mostró la comprensión del idioma y estimuló la proactividad al involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera activa y cooperativa. Finalmente, el Didactical game, se destacó por su destreza para reforzar aspectos gramaticales de manera lúdica y efectiva. En cuanto a la segunda categoría acerca de la participación activa, se encontró que la voluntad y dedicación de los estudiantes fueron fundamentales para el éxito de estas estrategias, mientras que el compromiso y el interés demostrado por los estudiantes fueron factores clave para su participación activa en las actividades propuestas. Estos hallazgos subrayaron la importancia de implementar estrategias metodológicas dinámicas y participativas para mejorar el aprendizaje del inglés en contextos educativos específicos, bajo la dirección del docente y como autores principales los estudiantes. A modo de discusión, Pérez (2022) analizó la educación lúdica y el conectivismo, concluyendo que estas prácticas facilitaron el desarrollo del aprendizaje y el aumento de la motivación entre los estudiantes. Por otra parte, Falcon (2021) examinó y encontró que el uso de recursos didácticos y enfoques pedagógicos adecuados promovió la participación y el compromiso estudiantil. Hablando teóricamente, Encarnación (2021) y Philominraj et al. (2023), quienes puntualizaron que estas prácticas son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante. En consecuencia, en base a todo lo mencionado, este estudio destacó la relevancia de adoptar estrategias dinámicas y participativas en la enseñanza del inglés, enfocándose especialmente en los estudiantes.

Figura 1

Diagrama de estrategias metodológicas en la participación activa

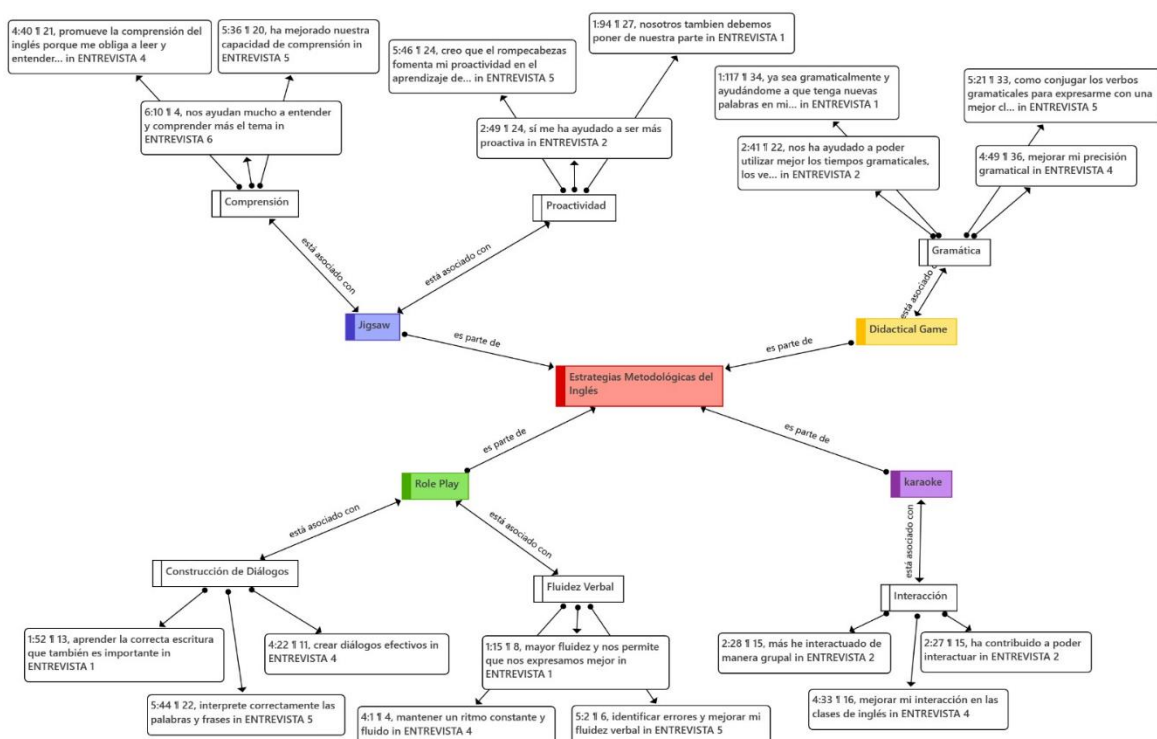


Nota. Elaboración propia en base al programa Atlas.ti

Con respecto al primer propósito específico, describir las estrategias metodológicas desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024. Se evidenció que, ante los hallazgos, el Role Play, la fluidez verbal fomentó la expresión continua de los participantes y que aparte de ello, demostraron tener una habilidad destacada para construir diálogos naturales y convincentes, aunque no siempre pudieron tener resultados óptimos, ante sus propios componentes argumentativos, sin embargo, permitió comprender mejor las interacciones y adaptaciones a diferentes roles. El Karaoke reveló una interacción y compromiso entre los participantes, fomentando la cohesión grupal y la expresión emocional, donde tuvieron el apoyo y supervisión del docente encargado, para sobrellevar ciertos desafíos. El Jigsaw mostró una comprensión profunda de los temas y una actitud proactiva al trabajar en equipo y/o salón de clases, evaluando la capacidad de los sujetos para integrar y aplicar los conocimientos y retroalimentarlos para dar soluciones apropiadas. Por último, Didactic Game evidenció un dominio adecuado de la gramática en base a las reglas apropiadas y la estructura del lenguaje, evaluando las competencias lingüísticas de los sujetos. Es así que, a modo de discusión, los hallazgos fueron respaldados por Chimbo (2019) resaltando la importancia de diversas técnicas, como juegos, lecturas y dramatizaciones, que los estudiantes aceptan como parte de su proceso de aprendizaje. Asimismo, se ha

descrito que la enseñanza del inglés se centra en el desarrollo de las cuatro habilidades fundamentales para la correcta formación del estudiante (Rondal y Espinoza, 2022). Aumentando el conocimiento teórico, el Role Play se presenta como una estrategia prometedora que involucra a los estudiantes en temas curriculares (Wilms et al., 2023; Martínez, 2021). El Karaoke, por su parte, ha demostrado tener impacto en la interacción (Karsono, 2019). El Jigsaw permite a los estudiantes resolver problemas y lograr objetivos de aprendizaje (Solihat y Syahrizal, 2020). Y el Didactical Game mejora las habilidades de manera constructiva y motivacional (Bendo y Erbas, 2019; Rodríguez et al., 2022). En conjunto, estos hallazgos y aportes discutidos, son respaldados por Orosz et al. (2018), donde sugirieron que la implementación de diversas estrategias metodológicas puede contribuir significativamente al aprendizaje efectivo del idioma inglés, al involucrar a los estudiantes en actividades interactivas.

Figura 2
Diagrama descriptivo de las Estrategias Metodológicas



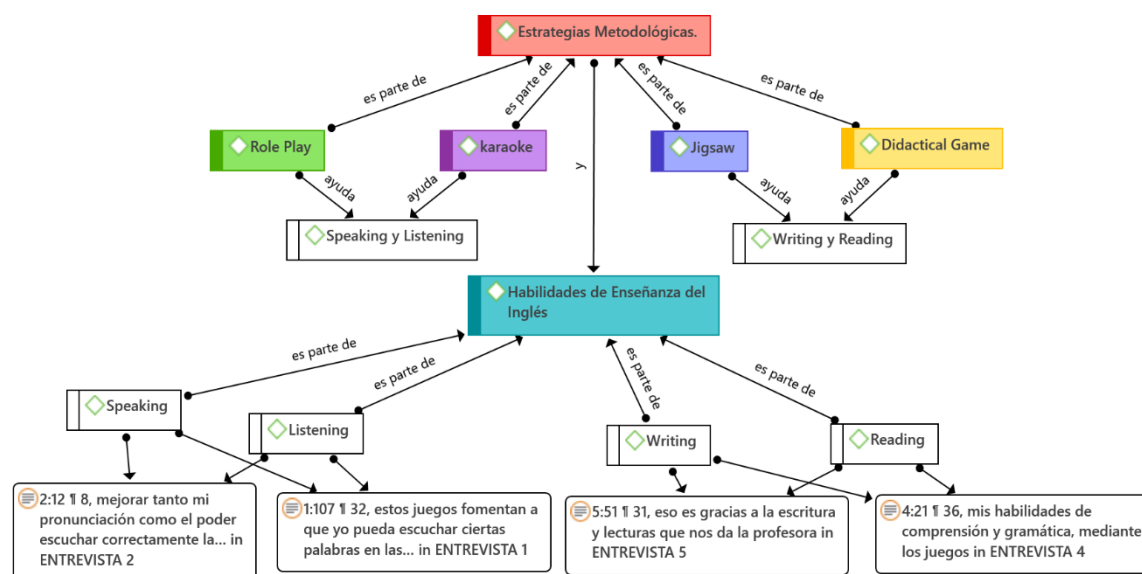
Nota. Elaboración propia en base al programa Atlas.ti

En base al segundo propósito específico, comprender las estrategias metodológicas y las habilidades de enseñanza desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024. Según los resultados percibidos, las diversas estrategias metodológicas presentaron relevancia ante el

progreso o desarrollo de las habilidades de enseñanzas propias del idioma inglés que todo estudiante debe explotar. Las habilidades de enseñanza, como el Speaking, Listening, Writing y Reading, son fundamentales para que los docentes puedan implementar dichas estrategias mencionadas y entre otras, por lo que ante las opiniones de los participantes, los docentes si poseen los conocimientos sólidos y son capaces de adaptarse a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes para dar a conocer, implementar y apoyar en cada una de las etapas de las habilidades mencionadas. En síntesis, los estudiantes percibieron que las estrategias metodológicas utilizadas por sus docentes son esenciales para mejorar sus habilidades lingüísticas y su capacidad de comunicarse efectivamente en inglés, lo que es reflejado en su vida cotidiana y educativa. A modo de discusión, Meléndez (2020) resaltó que, las actividades lúdicas y el uso de herramientas tecnológicas son esenciales para captar el interés de los estudiantes y mejorar sus habilidades comunicativas en inglés. Cabe agregar que, Shamsitdinova (2018) el inglés, es fundamental para ampliar horizontes y aprender sobre diferentes culturas, enseñándose a través de las habilidades de Speaking, Writing, Reading y Listening. En suma, fusionar actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, no solo enciende la motivación de los estudiantes, sino que también afianza sus competencias en las habilidades fundamentales del idioma.

Figura 3

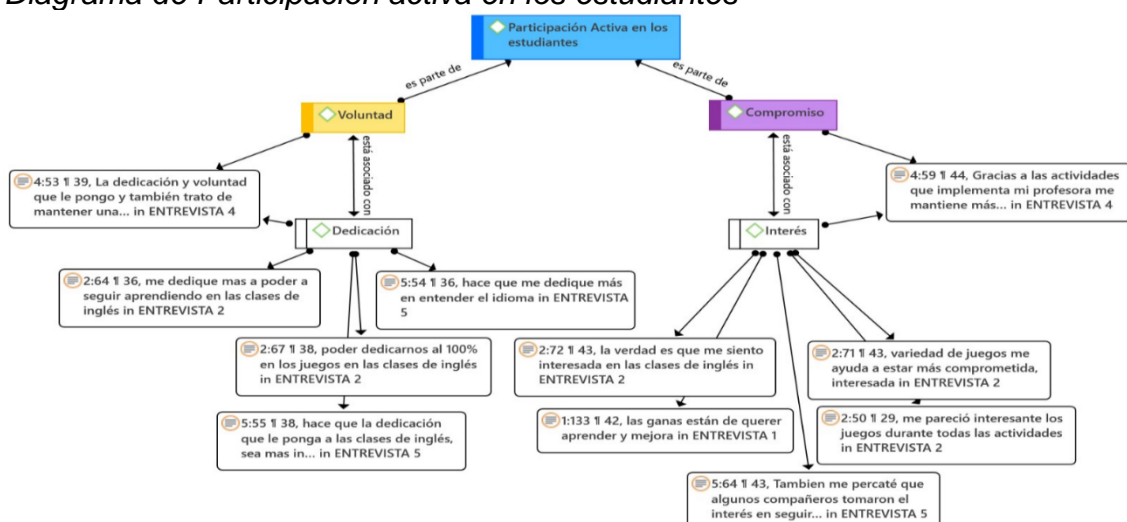
Diagrama de las estrategias metodológicas y las habilidades de enseñanza



Nota. Elaboración propia en base al programa Atlas.ti

Finalmente, el tercer propósito específico, analizar la participación activa desde la perspectiva de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024. Se observó en los hallazgos y precisamente en la figura 3 que, los participantes mostraron dedicación hacia las actividades propuestas, manifestándose a través de la asignación de tiempo y esfuerzo continuo hacia las tareas asignadas, demostrando así la voluntad notable ante el desarrollo de la clase. Además, se identificó un interés genuino por parte de los participantes en las temáticas abordadas durante las sesiones, evidenciado por su compromiso para contribuir activamente en las discusiones y actividades grupales. A modo de discusión, estos hallazgos sugirieron que la voluntad de los individuos y un compromiso sólido, contribuye a su importancia como subcategorías dentro del contexto investigado, respaldando la idea de Abadía y Victoria (2023) acerca de que la participación activa no solo impulsa el aprendizaje del idioma inglés, sino también a su involucramiento. Como parte del incremento teórico, la implicación del docente en facilitar un ambiente de confianza y apoyo, es crucial para asegurar que los estudiantes se sientan con las ganas de querer participar de manera constructiva (Lara y Díaz, 2019). Además, tanto la voluntad como el compromiso, involucran el entusiasmo y disfrute del proceso de aprendizaje, mostrando un rendimiento destacado, y la responsabilidad del estudiante (Li, 2022, Cajas et al. 2020 y Torres, 2019). En definitiva, lo mencionado aludió a Vizcarrondo (2014), donde bajo su postura, la participación activa despierta el potencial del estudiante.

Figura 4
Diagrama de Participación activa en los estudiantes



Nota. Elaboración propia en base al programa Atlas.ti

V. CONCLUSIONES

En primer lugar, el propósito general de la investigación, la implementación de estrategias metodológicas dinámicas, ha demostrado ser efectiva en la participación activa de los estudiantes del idioma. Estas prácticas promueven un ambiente colaborativo y estimulan la proactividad entre los estudiantes. La voluntad y dedicación de los estudiantes, junto con el compromiso demostrado, son elementos fundamentales que influyen positivamente en el éxito de estas estrategias.

En base al propósito específico 1, las estrategias metodológicas activas son valoradas por los estudiantes por su capacidad para mejorar su desarrollo propio ante su aprendizaje continuo. El Role Play destacó por mejorar la fluidez verbal y la construcción de diálogos. El Karaoke se observó como una herramienta efectiva para fomentar la interacción entre los estudiantes. El Jigsaw facilitó la comprensión del idioma y estimula la proactividad. Finalmente, el Didactical game subrayó por reforzar aspectos gramaticales de manera lúdica y efectiva.

Siguiendo con el propósito específico 2, de acuerdo con los resultados observados, se demostró la relevancia en el avance de las cuatro habilidades fundamentales del idioma inglés, esenciales para el desarrollo de destrezas lingüísticas. Este enfoque no solo estimula la motivación de los estudiantes, sino que también fortalece su competitividad.

En última instancia, el propósito específico 3, los educandos manifestaron dedicación a las actividades desarrolladas, dando tiempo y esfuerzo continuo hacia los desafíos asignados. Demostrando voluntad notable ante el desarrollo de las sesiones, como también el compromiso; contribuyendo activamente al entusiasmo, disfrute de las actividades escolares y mejor rendimiento académico.

VI. RECOMENDACIONES

1. Los docentes con apoyo de los comités educativos pertinentes y necesarios, deben organizar más actividades interactivas como juegos de roles, debates y proyectos de investigación colaborativa que exploren aspectos culturales y lingüísticos relevantes. Esto no solo fomentará una participación activa y motivada entre los estudiantes, sino que también fortalecerá su identidad lingüística y cultural. Al integrar estas experiencias prácticas, no solo se cumplirá con los objetivos escolares, sino también enriqueciendo profundamente el aprendizaje y compromiso con el idioma.

2. Los docentes deben identificar e incluir otras estrategias metodológicas activas, para que los estudiantes interactúen con facilidad, en un contexto de su realidad, ya sea solucionando problemas, cantando o jugando. Resaltando además que, en conjunto con solo los docentes del área inglés, pueden ser aplicados en las sesiones diarias. Al implementar estas estrategias de manera sistemática y adaptable, los docentes no solo fomentan un entorno de aprendizaje dinámico, sino que también capacitan a los estudiantes de forma autónoma y constante.

3. Los docentes deben comprender que es necesario el uso de las estrategias metodológicas en la participación activa en los estudiantes, porque ayudan a desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas básicas de la enseñanza del inglés como: el Listening, Speaking, Reading y Writing, por estar acorde con los estilos y ritmos de aprendizaje.

4. Los docentes deben enfocarse en fomentar la participación activa mediante estrategias que nutran el entusiasmo y el compromiso de los estudiantes. Es crucial diseñar y presentar desafíos estimulantes que no solo capten su interés, sino que también les orienten a contribuir de manera proactiva al aprendizaje colectivo. Incorporar métodos como el aprendizaje basado en debates estructurados y colaboraciones grupales, puede cultivar un ambiente donde los estudiantes se sientan valorados y empoderados para aplicar su creatividad y conocimientos de manera constructiva. Al alentar esta participación activa y comprometida, los docentes promueven un ambiente escolar más enriquecedor y al desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Abadía Mosquera, S., y Victoria Cabrera, L. (2023). *Estrategia lúdica mediada con herramientas audiovisuales para fortalecer la habilidad de speaking en inglés en estudiantes del grado Octavo de la I.E. Capitán Bermúdez, municipio de Patía-Cauca*. [Tesis de pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/6310>
- Abdalla, M., Oliveira, L., Azevedo, C., & Gonzalez, R. (2018). Qualidade em Pesquisa Qualitativa Organizacional: tipos de triangulação como alternativa metodológica. *Administração: Ensino E Pesquisa. Administração: Ensino E Pesquisa*, 19(1), 66-98. <https://doi.org/10.13058/raep.2018.v19n1.578>
- Ahmed, B., & Tribhuvan , K. (2023). Exploring the Factors Ensuring Student Participation in English Classroom: An Action Research in Saudi Context. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 14(2), 85-98. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/81148>
- Arias Gonzáles, J., y Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Arequipa: ESnoques Consulting EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arrieta-Mier, M., Mielles-Palacín, J., & González-Roys, G. (2023). The game: a didactic strategy to strengthen the reading process. *Revista Criterios*, 30(1), 65-81. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4>
- Bal, M. (2019). Use of Digital Games in Writing Education: An Action Research on Gamification. *Contemporary Educational Technology*, 10(3), 246-271. <https://doi.org/10.30935/cet.590005>
- Barraza Macías, A. (2023). *Metodología de la investigación cualitativa - Una perspectiva interpretativa*. México: Benessere. Centro de Intervención para el Bienestar Físico y Mental A.C. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/MetodologiaInvestigacion.pdf>
- Beard, A. (2022). Using the Jigsaw Strategy in the English Language Learner Classroom to Teach Content-Specific Vocabulary. *GATESOL Journal*, 32(2), 51-56. <https://doi.org/10.52242/gatesol.134>
- Bendo, A., & Erbas, I. (2019). Teaching English Through Games. *European Journal of Language and Literature Studies*, 5(3), 43-60. https://revistia.org/files/articles/ejls_v5_i3_19/Bendo.pdf
- Blanchard Giménez, M., y Muzás Rubio, M. (2018). *Propuestas metodológicas para profesores reflexivos: Cómo trabajar con la diversidad en el aula*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones. https://books.google.com.pe/books?id=nk4vEAAAQBAJ&pg=PT3&source=gbs_toc_r&cad=1#v=onepage&q&f=false

- Canta-Honores, J., y Quesada-Llanto, J. (2021). El uso del enfoque del estudio de caso: Una revisión de la literatura. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(19), 775-786. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.236>
- Cajas-Bravo, V., Paredes-Perez, M., Pasquel-Loarte, L., & Pasquel-Cajas, A. (2020). Social skills in engagement and academic performance in university students. *Comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 77-88. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.405>
- Carreño, C., Mancera-Salinas, C., Durán-Durán, A., & García-Blanco, C. (2020). Strategies, resources and interactions in class: contributions for postgraduate training in administration and related fields. *Educ. Pesqui*, 46. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046212749>
- Chimbo Vizcaíno, O. (2019). *Estrategia Metodológica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera caso: Colegio Intercultural Jatun Juigua*. [Tesis de magister, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. Repositorio PUCE. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2771/1/76942.pdf>
- Chica-Esquivia, N. (2023). Estrategias activas y participativas como herramientas potenciadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 71-85. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1124>
- Dávila-González, O., y Barrera-Ovando, M. (2023). El valor de la participación en la comunicación oral en la clase de idioma inglés. *Revista Multi-Ensayos*, 9(17), 50-55. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v9i17.15741>
- Encarnación-Mosquera, C. (2021). English Teaching Methodologies of Modern Languages Graduates from a University in Colombia. *HOW*, 28(1), 94–120. <https://doi.org/10.19183/how.28.1.581>
- Fajardo-Gómez, A., y Sanabria-Cifuentes, K. (2021). Mejora de las habilidades de escucha en el inglés como segunda lengua mediante la aplicación de Metodología Musical. *Ingenio Libre*, 9(19). https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/inge_libre/article/view/8407
- Falcon Sifuentes, N. (2021). *Estrategia metodológica para el interés por el aprendizaje del inglés en los estudiantes de administración de una Universidad Privada de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/776250bf-58f5-47ab-9ffb-c8e7727388b6/content>
- Flores-Fernández, C., y Durán-Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, Cultura Y Sociedad*(46), 129-142. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>

- García-Castro, V. (2022). Exploring the role of verbal fluency in L2 Vocabulary Learning: Evidence from university students in the United Kingdom. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 22(2), 1-24. <https://doi.org/10.15517/aie.v22i2.48887>
- González-Gómez, Y., Morales-Vázquez, E., y Arias-Ovando, J. (2022). Estrategias para la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio a los alumnos universitarios de la licenciatura en idiomas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 2522-2542. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3700
- Gulati, N. (2022). Modifying the Jigsaw Technique for Teaching Communication Skills in a Technology-Enabled ESL Classroom. *SSRN*, 87-90. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4026442>
- Guzmán-Gámez, D., & Moreno-Cuellar, J. (2019). The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*, 21(1), 139-153. <https://www.redalyc.org/journal/1692/169257848010/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Hernández-Ureta, M., y Resabala-Encalada, K. (2023). Juegos creativos para la participación en el proceso de aprendizaje del inglés en bachillerato. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 11(1), 73-88. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3731>
- Holguin-Alvarez, J., y Rodríguez-Castillo, M. (2020). Proactividad y resiliencia en estudiantes emprendedores de Lima. *Propósitos Y Representaciones*, 8(2), e367. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.367>
- Insuasty-Cárdenas, A. (2020). Enhancing Reading Comprehension through an Intensive Reading Approach. *HOW*, 27(1), 69–82. <https://doi.org/10.19183/how.27.1.518>
- Kalpokaite, N., & Radivojevic, I. (2019). Demystifying Qualitative Data Analysis for Novice Qualitative Researchers. *The Qualitative Report*, 24(13), 44-57. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.4120>
- Karsono. (2019). The Effect of Using Karaoke Activities on Students' English Pronunciation. *Journal of English Teaching*, 5(3), 179-190. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1266140.pdf>
- Lara-Castro, J., & Díaz-Larenas, C. (2019). Students' willingness to participate in speaking activities through the use of scripted role-plays. *Revista Comunicación*, 28(2), 71–89. <http://dx.doi.org/10.18845/rc.v28i2-2019.4930>

- Lehmann, C. (2007). Language competence. Theory and empiry. *Folia Linguist*, 41(3-4), 223-278. <https://doi.org/10.1515/flin.41.3-4.223>
- Li, B. (2022). Boosting EFL learners' commitment and enjoyment in language learning through social networking: A literature review. *Frontiers Psychology*, 13, 999586. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.999586>
- Mahmoud, M. (2019). *TEFL/TESOL Methodology 2: Advanced Language Teaching/Learning Strategies (2nd Edition)*. England,. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED596113.pdf>
- Manas, M., & Mojibur, R. (2020). Silent Role Play: A Preliminary Activity to Develop Effective Listening and Communication Skills among Advanced Engineering Students. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 7049-7055. <http://psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/view/4299>
- Martínez-Lirola, M. (2021). Role play y desarrollo de competencias sociales: ejemplos en una clase de lengua inglesa. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas* (29), 76-89. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/47068>
- Meléndez Dasilva, R. (2020). *Las habilidades comunicativas del idioma inglés que presentan los estudiantes de la I.E 80048, Moche - 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76087/Mel%c3%a9ndez_DR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mena-Araya, A. (2020).ritical Thinking for Civic Life inElementary Education: CombiningStorytelling and Thinking Tools. *Revista Educación*, 44(2), 2215-2644. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.39699>
- Min-Young, K., & Eileen, S. (2023). Teaching argumentation with a dialogic stance: A case of an 11th-grade English language arts classroom. *Learning, Culture and Social Interaction*, 43, 100770. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100770>
- Ministerio de Educación (2020). *Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente - Programa de estudios de Educación en Idiomas, especialidad Inglés*. <https://iespaoc.edu.pe/wp-content/uploads/2018/06/Diseno-Curricular-Basico-Nacional-2019-Idiomas-Ingles.pdf>
- Ngo-Thi, N. (2022). A study of non-English majoring students' proactivity toward English language acquisition at Ho Chi Minh City University of Food Industry. *International Journal of TESOL & Education*, 2(3), 235-245. <https://doi.org/10.54855/ijte.222316>
- Nguyen, T., Netto, C., Wilkins, J., Bröker, P., Vargas, E., Sealfon, C., . . . Stein, G. (2021). Insights Into Students' Experiences and Perceptions of Remote Learning Methods: From the COVID-19 Pandemic to Best Practice for the

- Future. *Frontiers in Education*, 6, 647986. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.647986>
- Orosz, A., Ortega, D., Monzón, M., & Sarango, F. (2018). *Aprendizaje activo para las clases de inglés como lengua extranjera*. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-3.pdf>
- Panggabean, H., & Batubara, L. (2022). Utilizing a Karaoke App in Learning English Pronunciation: A Case Study of EFL College Students. *International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL)*, 2(1), 103-111. <https://doi.org/10.47709/ijeal.v2i1.1432>
- Perez Fleming, L. (2022). *Estrategia metodológica para mejorar la participación activa de los estudiantes del taller virtual de interpretación inglés de una universidad privada de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/96ac81b0-9906-40f6-87f5-50985da107f1/content>
- Pérez, D. (2020). Teoría de Participación Activa de Actores Socioeducativos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje sobre el Rendimiento Escolar. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 5(1). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/480/4802162016/index.html>
- Philominraj, A., Ranjeeva, R., Ubilla Rosales, L., Cocio, A., & Brauchy-Castillo, J. (2023). Methodology to the Teaching of English as a Foreign Language: A Systematic Review. *MEXTESOL Journal*, 47(2). https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46434
- Pizarro-Romero, J., Vera-Quíñonez, S., Matamoros, J., & Sarmiento-Chugcho, K. (2020). Analysis of learning activities included in English text directed at students of Hospitality and Tourism. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes*, 4(16), 512–522. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.133>
- Prado-Huarcaya, D., y Escalante-López, M. (2020). Estrategias de aprendizaje y la comprensión de textos escritos del idioma inglés. *Investigación Valdizana*, 14(3), 140–147. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.730>
- Putri-Susanti, Y., & Septi-Subekti, A. (2020). Jigsaw Strategy for Cooperative Learning in an English Reading Class: Teacher's and Students' Beliefs. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 102-114. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2274/1819>
- Red de Investigación e Innovación Educativa (2021). *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2021*. Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=858826>
- Rodríguez-Ochoa, A., Vázquez-Gómez, M., & Ramos-Villegas, Y. (2022). Didactic games: their role in the teaching of English based on the common European

framework of reference. *Revista Didasc@lia: didáctica y educación*, 13(1), 305-317.

<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1320/1374>

- Rodríguez-Vélez, T., & Cedeño-Macías, L. (2020). Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(1), 564-584. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659360>
- Rondal-Guanotasig, M., & Espinoza-Molina, N. (2022). Estrategias metodológicas para la enseñanza del idioma inglés a través de clases sincrónicas. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 144-156. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1226>
- Ruiz-Alfonso, Z., Santana-Vega, L., & Vallerand, R. (2023). Communicative teaching style as predictor of students' passion and dedication. *Revista de Psicodidáctica (English ed.)*, 28(1), 19-25. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2022.11.002>
- Saengboon, S., Panyaatisin, K., & Toomaneejinda, A. (2022). The Roles of Grammar in English Language Teaching: Local Viewpoints. *Journal of Language Teaching and Learning in Thailand*, 63, 179-204. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1348266>
- Sánchez-Bracho, M., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica Uisrael*, 8(1), 107-121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Shamsitdinova, M. (2018). Methodological and linguistic bases for intergrating the four skills. *Review of law sciences*, 2(25), 117-119. <https://core.ac.uk/download/pdf/285996619.pdf>
- Sibtain-Beg, M. (2021). Role of Motivation in English Language Learning: A Real Challenge. *The Creative launcher*, 6(4), 224-229. <https://doi.org/10.53032/tcl.2021.6.4.33>
- Solihat, A., & Syahrizal, T. (2020). The Implementation Of Jigsaw Method In Teaching Simple Present Tense. *Professional Journal of English Education*, 3(2), 252-258. <https://doi.org/10.22460/project.v3i2.p252-258>
- Tipula-Mamani, F., y Tapia-Ccallo, V. (2019). Enfoque oral en las programaciones curriculares del curso de inglés en las instituciones educativas de jornada escolar completa. *Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 10(1), 57-69. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.10.1.330>
- Torres-Rubiano, Ó. (2019). Las representaciones de la identidad del estudiante: perspectivas de dos comunidades lingüístico-culturales. *Revista Colombiana de Educación*(77), 151-182. <https://doi.org/10.17227/rce.num77-7464>

- Valera Yataco, P., Torres Castro, M., Vásquez Valdivia, M., y Lescano López, G. (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>
- Vizcarrondo de Giamate, T. (2014). *Estrategias de Aprendizaje Activo para alumnos en el aula de clases: Motivación para la Participación Activa*. Editorial Académica Española. https://books.google.com.pe/books/about/Estrategias_de_Aprendizaje_Activo_para_a.html?id=UfbcrQEACAAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Wauters, L., Marquardt, T., & L. Muñoz, M. (2020). Verbal fluency in three Spanish-English bilingual speakers with TBI. *Journal of Communication Disorders*, 105971. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2019.105971>
- White, B. (2020). The Importance of Grammar for English Learners and English. *New Jersey English Journal*, 29(18). <https://digitalcommons.montclair.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1271&context=nj-english-journal>
- Wilms-Boysen, M., Ole, L., Leth-Jørnø, R., & Skovbjerg, H. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Teaching and Teacher Education*, 128, 104128. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>
- Younus-Idham, S., Subramaniam, I., Khan, A., & Kadir-Mugair, S. (2022). The Effect of Role-Playing Techniques on the Speaking Skills of Students at University. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(8), 1622-1629. <https://doi.org/10.17507/tpls.1208.19>
- Zhang, X. (2021). Exploring the Interaction of EFL Student Writers with SFL-based Teaching and Teacher-written Feedback. *Revista signos*, 54(106), 465-486. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342021000200465>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Título: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco-2024							
Formulación del problema	Formulación de los propósitos	Categorías	Definición Conceptual	Subcategorías	Códigos	Técnica	Instrumento
<p>Problema General: ¿Cómo se evidencian las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024?</p> <p>Problema Específico 1: ¿Cómo se desarrollan las estrategias metodológicas desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024?</p> <p>Problema Específico 2: ¿Cómo se presentan las estrategias metodológicas y las habilidades de enseñanza desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024?</p> <p>Problema Específico 3: ¿Cómo se manifiesta la participación activa desde la perspectiva de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024?</p>	<p>Propósito General: Describir las estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024.</p> <p>Propósito específico 1: Describir las estrategias metodológicas desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024.</p> <p>Propósito específico 2: Comprender las estrategias metodológicas y las habilidades de enseñanza desde la percepción de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024.</p> <p>Propósito específico 3: Analizar la participación activa desde la perspectiva de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco, 2024.</p>	Estrategias Metodológicas	Es necesario que los docentes, ante las prácticas pedagógicas, incluyan estrategias de enseñanza, perspectivas y enfoques orientados al estudiante dentro del aula y que, en tal sentido, es un factor clave para el correcto desarrollo del estudiante. (Encarnación, 2021 y Philominraj et al. 2023).	Role Play	Fluidez verbal Construcción de diálogos	Entrevista.	Guía de Entrevista.
				Karaoke	Interacción		
				Jigsaw	Comprensión Proactividad		
				Didactical game	Gramática		
		Participación activa	El docente es el responsable de proporcionar la ayuda necesaria ante los fallos o incertidumbres que presente los estudiantes, sin originar desconfianza. La forma de lograr el aprendizaje del idioma inglés es por medio de la participación, implicando que los estudiantes, sean constructores activos del conocimiento (Mahmoud, 2019, Ahmed y Tribhuwan, 2023).	Voluntad	Dedicación	Entrevista.	Guía de Entrevista.
				Compromiso	Interés		

Nota. Elaboración propia

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUIA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Datos del Entrevistador: Juana Emilia Morales Crespín

Lugar y Fecha: Salón de clases en una institución educativa de Coischo, desde el 2 hasta el 10 de junio del 2024.

Duración: 10 a 30 minutos c/u

Entrevistados: Estudiantes de 5° "C"

Propósito: Obtener información acerca de las percepciones de los estudiantes sobre las estrategias metodológicas aplicadas y su participación en las clases de inglés.

Sub categoría 1: Role Play

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.
2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?
3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?
4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?
5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

Sub categoría 2: Karaoke

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?
7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sub categoría 3: Jigsaw

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?
9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?
11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Sub categoría 4: Didactical Game

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.
13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.
14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Sub categoría 5: Voluntad

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.
16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Sub categoría 6: Compromiso

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.
18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subcategorías	Definición
Estrategias Metodológicas	Role Play	El Role Play es una estrategia prometedora de gran importancia y utilidad, que involucra a los estudiantes a participar en ciertos temas curriculares desarrollados entre el entorno educativo y social, además de favorecer la formación integral (Wilms et al. 2023 y Martínez 2021).
	Karaoke	El Karaoke, es una forma de entretenimiento que implica tanto lo visual, textual o auditivo, mejorando la interacción y articulación del lenguaje para un correcto proceso de aprendizaje en el inglés (Karsono, 2019).
	Jigsaw	Solihat y Syahrizal (2020) enfatizaron que el Jigsaw, es un método de enseñanza basado en la proporción de cierta información que el estudiante debe resolver ante el logro de algún objetivo, mediante las orientaciones del docente y la colaboración grupal.
	Didactical game	El objetivo primordial del Didactical game es la participación activa de los estudiantes e influenciada a la constructiva motivacional, transmitiendo mejores habilidades (Bendo y Erbas 2019, Rodríguez et al. 2022).
Participación activa	Voluntad	Torres (2019) manifestó que la voluntad es necesariamente del estudiante ponerlo a prueba para alcanzar el aprendizaje esperado, a fin de alcanzar sus objetivos, adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos.
	Compromiso	El compromiso es la capacidad o grado en que los estudiantes abarcan con entusiasmo y disfrute el proceso de aprendizaje, demostrando rendimiento óptimo e interés en sus actividades (Li, 2022 y Cajas et al. 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la entrevista: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés, elaborado por Morales Crespín, Juana Emilia, en el año 2024.

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 sintácticay 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 esencialmente 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 brindes sus observaciones que considere pertinente

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

Subcategorías del instrumento: Role Play, Karaoke, Jigsaw y Didactical game

- **Primera dimensión:** Role Play
- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Role Play

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez verbal	Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.	4	4	4	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?	4	4	4	
	¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad	4	4	4	

	de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?				
Construcción de diálogos	¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?	4	4	4	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Karaoke

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Karaoke

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción	Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?	4	4	4	
	¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Jigsaw

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Jigsaw

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión	Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué	4	4	4	

	crees eso?				
	¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?	4	4	4	
Proactividad	Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?	4	4	4	
	Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.	4	4	4	

• **Cuarta subcategoría:** Didactical Game

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Didactical Game

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gramática	¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.	4	4	4	
	¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona	4	4	4	

	detalles.				
	¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento: Voluntad y Compromiso

• **Primera subcategoría:** Voluntad

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca de la voluntad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dedicación	¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.	4	4	4	
	¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?	4	4	4	

• **Segunda subcategoría:** Compromiso

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del compromiso

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés	¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.	4	4	4	

	¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?	4	4	4	
--	--	---	---	---	--



Isela Carminia Sánchez Goicochea.

DNI: 32739654

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco-2024". 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. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombres y apellidos del juez:	María Norma Morales Crespín.
Grado académico:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctora (<input type="checkbox"/>)
Título profesional:	Licenciado en Educación Secundaria Historia, Geografía y Ciencias Sociales.
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>) Social (<input type="checkbox"/>) Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional (<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	I.E. María Goretti
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: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista
Autora:	Morales Crespín, Juana Emilia
Procedencia:	Chimbote
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 30 minutos por persona
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del idioma inglés en una institución educativa de Coishco.
Significación:	Se examinará la importancia de las variables identificadas, comprendiendo en profundidad el comportamiento de las mismas, a través de la exploración de las sub categorías, teniendo en cuenta la riqueza descriptiva y la interpretación contextual mediante la investigación cualitativa.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subcategorías	Definición
Estrategias Metodológicas	Role Play	El Role Play es una estrategia prometedora de gran importancia y utilidad, que involucra a los estudiantes a participar en ciertos temas curriculares desarrollados entre el entorno educativo y social, además de favorecer la formación integral (Wilms et al. 2023 y Martínez 2021).
	Karaoke	El Karaoke, es una forma de entretenimiento que implica tanto lo visual, textual o auditivo, mejorando la interacción y articulación del lenguaje para un correcto proceso de aprendizaje en el inglés (Karsono, 2019).
	Jigsaw	Solihat y Syahrizal (2020) enfatizaron que el Jigsaw, es un método de enseñanza basado en la proporción de cierta información que el estudiante debe resolver ante el logro de algún objetivo, mediante las orientaciones del docente y la colaboración grupal.
	Didactical game	El objetivo primordial del Didactical game es la participación activa de los estudiantes e influenciada a la constructiva motivacional, transmitiendo mejores habilidades (Bendo y Erbas 2019, Rodríguez et al. 2022).
Participación activa	Voluntad	Torres (2019) manifestó que la voluntad es necesariamente del estudiante ponerlo a prueba para alcanzar el aprendizaje esperado, a fin de alcanzar sus objetivos, adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos.
	Compromiso	El compromiso es la capacidad o grado en que los estudiantes abarcan con entusiasmo y disfrute el proceso de aprendizaje, demostrando rendimiento óptimo e interés en sus actividades (Li, 2022 y Cajas et al. 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la entrevista: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés, elaborado por Morales Crespín, Juana Emilia, en el año 2024.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, decir, su sintácticay 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 (nocumple 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 esencialmente 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 brindes sus observaciones que considere pertinente

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

Subcategorías del instrumento: Role Play, Karaoke, Jigsaw y Didactical game

- **Primera dimensión:** Role Play
- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Role Play

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez verbal	Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.	4	4	4	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?	4	4	4	
	¿Consideras que participar en el juego de roles, mejoran tu capacidad	4	4	4	

	de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?				
Construcción de diálogos	¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?	4	4	4	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Karaoke

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Karaoke

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción	Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?	4	4	4	
	¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Jigsaw

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Jigsaw

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la	4	4	4	

Comprensión	comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?				
	¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?	4	4	4	
Proactividad	Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?	4	4	4	
	Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.	4	4	4	

• **Cuarta subcategoría:** Didactical Game

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Didactical Game

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gramática	¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.	4	4	4	
	¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del	4	4	4	

	inglés? Proporciona detalles.				
	¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento: Voluntad y Compromiso

• **Primera subcategoría:** Voluntad

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca de la voluntad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dedicación	¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.	4	4	4	
	¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?	4	4	4	

• **Segunda subcategoría:** Compromiso

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del compromiso

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés	¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu	4	4	4	

	respuesta.				
	¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?	4	4	4	



María Norma Morales Crespín.

DNI: 32875340

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa, Coishco-2024". 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. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombres y apellidos del juez:	Maribel Sussy Avila Rodriguez.
Grado académico:	Maestría () Doctora (X)
Título profesional:	Licenciado en Educación Primaria.
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación, Investigación
Institución donde labora:	I.E. 88044
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

1. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

2. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista
Autora:	Morales Crespín, Juana Emilia
Procedencia:	Chimbote
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 30 minutos por persona
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del idioma inglés en una institución educativa de Coishco.
Significación:	Se examinará la importancia de las variables identificadas, comprendiendo en profundidad el comportamiento de las mismas, a través de la exploración de las sub categorías, teniendo en cuenta la riqueza descriptiva y la interpretación contextual mediante la investigación cualitativa.

Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subcategorías	Definición
Estrategias Metodológicas	Role Play	El Role Play es una estrategia prometedora de gran importancia y utilidad, que involucra a los estudiantes a participar en ciertos temas curriculares desarrollados entre el entorno educativo y social, además de favorecer la formación integral (Wilms et al. 2023 y Martínez 2021).
	Karaoke	El Karaoke, es una forma de entretenimiento que implica tanto lo visual, textual o auditivo, mejorando la interacción y articulación del lenguaje para un correcto proceso de aprendizaje en el inglés (Karsono, 2019).
	Jigsaw	Solihat y Syahrizal (2020) enfatizaron que el Jigsaw, es un método de enseñanza basado en la proporción de cierta información que el estudiante debe resolver ante el logro de algún objetivo, mediante las orientaciones del docente y la colaboración grupal.
	Didactical game	El objetivo primordial del Didactical game es la participación activa de los estudiantes e influenciada a la constructiva motivacional, transmitiendo mejores habilidades (Bendo y Erbas 2019, Rodríguez et al. 2022).
Participación activa	Voluntad	Torres (2019) manifestó que la voluntad es necesariamente del estudiante ponerlo a prueba para alcanzar el aprendizaje esperado, a fin de alcanzar sus objetivos, adquiriendo nuevas habilidades y conocimientos.
	Compromiso	El compromiso es la capacidad o grado en que los estudiantes abarcan con entusiasmo y disfrute el proceso de aprendizaje, demostrando rendimiento óptimo e interés en sus actividades (Li, 2022 y Cajas et al. 2020).

3. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la entrevista: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés, elaborado por Morales Crespín, Juana Emilia, en el año 2024.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, decir, su sintácticay 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 (nocumple 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 esencialmente 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 brindes sus observaciones que considere pertinente

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

Subcategorías del instrumento: Role Play, Karaoke, Jigsaw y Didactical game

• **Primera dimensión:** Role Play

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Role Play

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fluidez verbal	Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.	3	3	3	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?	4	4	4	
	¿Consideras que participar en el del juego de roles,	4	4	4	

	mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?				
Construcción de diálogos	¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?	3	3	3	
	¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?	4	4	4	

- **Segunda subcategoría:** Karaoke

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Karaoke

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción	Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?	4	4	4	
	¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?	4	4	4	

- **Tercera subcategoría:** Jigsaw

- **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Jigsaw

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión	Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?	4	4	4	

	¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?	4	4	4	
Proactividad	Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?	4	4	4	
	Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.	4	4	4	

• **Cuarta subcategoría:** Didactical Game

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del Didactical Game

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gramática	¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.	4	4	4	
	¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.	4	4	4	

	¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?	3	4	4	
--	---	---	---	---	--

Subcategorías del instrumento: Voluntad y Compromiso

• **Primera subcategoría:** Voluntad

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca de la voluntad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dedicación	¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.	4	4	4	
	¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?	4	4	4	

• **Segunda subcategoría:** Compromiso

• **Objetivos de la subcategoría:** Percepción acerca del compromiso

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés	¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.	4	4	4	
	¿Crees que la variedad de juegos				

	utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?	4	4	4	
--	---	---	---	---	--



Dra: Maribel Sussy Avila Rodriguez

DNI N° 33262773

ANEXO 5: AUTORIZACION DE LA INVESTIGACION



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Autorización de la investigación en donde se aplicará la investigación

Señor Director de la Institución Educativa N° 88044- Coishco.
GILMER ASECNCIO MÁLAGA.

Yo, Juana Emilia Morales Crespín, identificadas con el D.N.I. N° 32917884. Domiciliada en el pasaje 28 de Julio Mz: 12 Lote: 37 - Miraflores Bajo y profesora por horas de la I.E N° "88044"- Coishco del nivel Secundaria.

Que, teniendo que aplicar un trabajo de investigación titulado "Estrategias metodológicas que fomentan la participación activa en los estudiantes del idioma inglés del 5° "C"; es que solicito la autorización correspondiente, para poder realizar tal indagación en beneficio de los educandos.

POR LO EXPUESTO

Agradezco por anticipado la aceptación de dicho pedido, aprovecho la oportunidad de elevarle mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente.

Juana Emilia Morales Crespín
Prof. Por horas.

Coishco, 16 de mayo del 2024.

*Recibido:
Se acepta el desarrollo
de la presente investigación que redundará
en el beneficio de
nuestros estudiantes.
16/05/2024*



*Gilmer Asecncio Málaga
DIRECTOR*

ANEXO 5: ENTREVISTAS

Entrevista 1:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Seria mediante el Role Play, donde el profesor pidió que hagamos un dialogo referente al tema con términos y vocabularios que se explicó en clase, cuando pidió que hagamos grupos y realicemos entrevistas o algún tipo de conversación referente a situaciones diarias, de tal manera que salgamos a exponerlo o explicarlo frente a todos y de esa manera él pueda calificar si tenemos la pronunciación correcta, el desenvolvimiento adecuado, las expresiones a usar o lo que empleamos corresponde a lo que se está tocando esa sesión del tema de inglés.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Si, creo que la mayor dificultad seria en cuestión de tener la entonación correcta, saber la pronunciación adecuada para cada palabra y como es llevarlo a la práctica frente a todos porque muchas veces puede suceder que por los nervios o por estar frente a otras personas se llegue a olvidar o entender otra cosa y no se logre la comunicación adecuada ni se pueda transmitir lo que realmente quiero decir, por eso se ensaya previamente con el grupo y de esa manera también ellos puedan decir en que me estoy equivocando y de igual manera también yo les puedo decir algunos errores que me parezca, cual es lo que deben corregir o en que deben enfatizar, para que así finalmente cuando salgamos a desenvolvernos, lo hagamos de la mejor manera y por ser un role play asignado sea exitoso.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Bueno, considero que si es una de las formas que ayudan más porque permiten que nuestra pronunciación sea más cotidiana o frecuente y de esa manera podamos tener presente las palabras, que no se vaya rápidamente de nuestra mente y que lo adaptamos como un vocabulario común, también nos ayuda a tener mayor fluidez y nos permite que nos expresamos mejor en ese idioma, también nos ayuda a articular las palabras de una mejor manera, también mejora mi habla y poder escuchar a otras personas como es que ellos se desenvuelven, también ver mi entorno y así yo también pueda aprender de ellos, ya sea escuchando cual es la pronunciación correcta o algún error que se me presente y pueda corregirlo de inmediato mediante la corrección del profesor o de alguno de mis compañeros que tenga mayor facilidad y en general eso facilita el aprendizaje y en general facilita y ayuda a nuestro desenvolvimiento.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Bueno primeramente creo que ensayar las palabras que tenga duda, puedo buscar aplicativos como los hay en el celular y escuchar la entonación que estas aplicaciones me brindan, de esa manera puedo saber cómo se pronuncia y también puedo simular la pronunciación que vendría a hacer para que así lo haga de manera correcta y ver si es que me sale bien, de igual manera ensayarlo constantemente

junto con mis compañeros y también escucharnos unos a otros y cuando no conozcamos que palabras es, preguntar al docente y si es que no encontramos una respuesta que nos pueda dar solución, buscar en algún diccionario a prender el contexto para que nosotros podamos saber que estamos diciendo en este idioma y que nos ayude a mejorar, también nuestra pronunciación a darnos mayor fluidez en conocer nuevas palabras, también tener la correcta pronunciación y como es la gramática que este bien estructura, también comúnmente cuando vamos a Google es más fácil poner en Google traductor, la palabra que queremos y de esa manera lo escuchamos, entonces ya así voy formando el dialogo que quiero respecto al tema que se me brinde en ese momento.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

Alguna dificultad para crear diálogos pues sería al momento de hacer el role play con mis compañeros cuando no entendemos bien el tema, también cuando no sabemos expresar ciertas frases que queremos decir, porque en ingles no necesariamente tiene la misma gramática y entonación que otro idioma, como es el español que manejamos, de igual manera los términos eso puede dificultar a que no podamos entender por completo, de igual manera su escritura, algunas palabras suenan igual que otras y puede confundir también como es la pronunciación para ciertas palabras, de tal manera que podamos decir una cosa por otra y ese sería principalmente el problema que se presenta y creo que también con mis compañeros en general, por eso es importante también realizar los ensayos como ya se dijo referente al tema y estar mejor preparados y poder tener un desenvolvimiento y también aprender la correcta escritura que también es importante.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

El Karaoke considero que ha ayudado de cierta manera a que articule mejor ciertas palabras, a mejorar la pronunciación, a tener mayor fluidez en cuanto a las palabras y también al escuchar la pronunciación, la letra de lo que se está diciendo, comprendo mejor lo que se quiere tratar de informar en la clase acerca del tema, porque de esa manera se hace más dinámico y al a vez entretenido escuchar algo de interés y novedoso para aprender.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Si, porque logro entonar mejor mi pronunciación y también es importante porque escucho mejor y puedo comprender mejor ya que también en el karaoke su pronunciación es incluso mejor que cualquier aplicación que te lo puede decir de manera rápida, en el karaoke sirve para articular no solo palabras sino frases y de manera más natural por así decirlo, entonces la ventaja de esto es que por el karaoke podemos escuchar la canción e incluso podemos repetirlo muchas veces y de tanto escucharlo queda grabado, luego de eso ya la pronunciación lo tenemos más en mente y se puede hacer mejor el karaoke.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Considero que si ayuda a promover la comprensión del inglés porque es una forma de entretenernos y a la vez logra en nosotros que tengamos una mejor comprensión al estar buscando palabras y enfocándonos en poder resolverlo y de esa manera podamos encontrar la solución nosotros mismos, es algo que nos incita al aprendizaje y al estar por medio de la curiosidad, aprender alguno nuevo, entonces de esa manera favorece y hace que el aprendizaje de ese nuevo idioma sea mejor.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Considero que si porque de esa forma puedo concentrarme mejor, también buscar lo que significa esa palabra, entonces enfoco toda mi atención hasta lograr poder resolverlo y de esa manera también fomenta mi aprendizaje porque ayuda a que pueda tener mayor habilidad quizás en identificar ciertas palabras que me he enfocado y a su vez también, a presentar mayor atención en cuento a las letras que forman ciertas palabras o como es esa palabra, ya sea corta o larga, la estructura que tiene, a su vez también puedo relacionarlo con algo similar que me ayude a tener más presente lo que significa y de esa manera ayuda también a que pueda aprender más rápido y de la mejor manera.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Yo creo que sí, porque es una actividad que nos permite estar más activos y tener mayor atención en las palabras porque mediante la actividad constante que realizamos con el rompecabezas, nosotros de cierta manera podemos aprender mediante el juego porque de una u otra manera estamos jugando a unir o relacionar las palabras mediante el rompecabezas, entonces a la vez cuando nos reunimos en grupo con mis compañeros, de cierta forma el rompecabezas simboliza un juego entre todos y de esa manera también unos con otros nos podemos ayudar y ya el aprendizaje se hace más divertido y a la vez lo realizamos como retos entre nosotros, por ejemplo, al competir entre equipos se hace más divertido y creo que a la vez relacionamos esta actividad con el aprendizaje, aprendemos y jugamos, es una forma activa e indirecta que podemos ir conociendo nuevas palabras y nueva gramática y eso ayuda a aprender cierto idioma, que viene a hacer el inglés.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Alguna situación, bueno, creo que sería al momento en que la profesora trajo una rompecabezas de palabras, que nosotros, debíamos descubrir las palabras ocultas y la pronunciación, creo que en general una de las situaciones sería porque no todos los participantes del grupo tienen esa iniciativa por participar, ósea pueden tener la respuesta, pueden llegar a armarlo rápido en ciertos momentos, pero no llegar a presentar la respuesta por timidez o por vergüenza quizás, ya sea cuando encontremos la solución pero ese factor, no de todos, pero de algunos, que sienten cierta dificultad por poder expresarse entonces ahí en donde los grupos, el coordinador o la persona que es el líder ayude a los demás participantes

incentivándolos a que participen o de una u otra manera logren decirlo sin ningún temor o que tengan el respaldo de sus compañeros y que así poco a poco puedan desenvolverse, entonces en esa parte considero yo que como encargado del grupo o líder, nosotros también debemos de dar ese primer paso, para que de esa manera mis otros compañeros no sientan temor en participar ya cuando tengamos las respuestas y sean correctas o incorrectas, de cierta manera nos va a ayudar a saber mejor, ya sea cuando nos equivocamos , aprender de nuestros errores y también por otros grupos que son los primeros en participar y el llamado de buena participación o cierto incentivo que nos da la docente, también es motivador, para nosotros como estudiantes. Entonces creo que más que todo en ese contexto pues nosotros también debemos poner de nuestra parte para que este idioma sea más divertido para nosotros y tomarlo como un juego y nosotros sentirnos relajados y libres de participar.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar, cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

Bueno, durante los juegos educativos que se han realizado, las vivencias considero que han sido todas positivas, porque en equipo se logra complementar más y así sea hace más didácticas las clases, de igual manera, al ser estos juegos unas actividades que complementan, de cierta manera nos ayuda a distraernos y despejarnos y a no estar enfocados tan enfocados en solo saber la clase y ya, sino que con estos juegos ayudan a reforzar más que todo nuestra comprensión del tema, de igual manera hace que entendamos más rápido y de cierta manera podamos tener en cuenta las palabras que hemos tocado, por ejemplo, en un tema ya pasado, pero que por cierto anécdota nos queda grabado, por ejemplo, en el caso que dicen de la papa caliente, que se nos queda grabado justo una palabra en la que me equivoque ese día ya lo tengo más presente, por esa parte considero que es de gran ayuda y en cuanto a algún cambio, considero que está bien, solo que a manera de acotación, que sea constante para que de esa manera todos mis compañeros puedan participar y no solo algunas personas.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Bueno considero que estos juegos ayudan mucho al progreso del aprendizaje porque puede ser que en una clase, con cierto juego se haya aprendido cierta palabra y ya con otro juego se me quedan nuevas cosas, entonces de esa manera ayuda a que yo tenga un aprendizaje progresivo de lo que sabía antes, cada día puedo saber una palabra más y así que se me quede de esa manera grabada, entonces facilita que yo tenga una mayor comprensión, puedo tener mayor deducción sobre lo que trata cada tema o cada palabra, lo que quiere decir y hacerme una idea de lo que significa, entonces a su vez estos juegos fomentan a que yo pueda escuchar ciertas palabras en las dinámicas, también mejora mi pronunciación, como es la manera correcta, y de esa manera también yo pueda desenvolverme con mayor fluidez y facilitar mi aprendizaje.

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Considero que si han mejorado en cuanto a mi comprensión y aplicación en lo que son los tiempos gramaticales porque me ayuda y mejoro en lo que es mi comprensión y mi memoria de diversas maneras porque estos juegos me dan la ventaja de ayudarme a estructurar palabras o frases que en el momento yo tenía dudas, entonces mediante estos juegos ya cada vez, poco a poco, me voy desarrollando más y puedo articular mejor una frase y puedo también tener en cuenta los tiempos gramaticales, me ayuda a diferenciar uno de otro, como es la manera correcta en la que puedo aplicar y así poder aprender mejor este idioma, ya sea gramaticalmente y ayudándome a que tenga nuevas palabras en mi vocabulario.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Bueno considero que la motivación es un papel importante para aprender un nuevo idioma, en mi caso mi motivación no podría decir que es la misma, todos los días o en todas las clases, ya que a veces hay ciertos factores que pueden influir, por ejemplo, un día no tengo ganas de participar u otros días estoy muy participativa, pero de todos modos yo creo que estos juegos así uno quiera o no, llama la atención e involucra a todos y hace que el ambiente sea más divertido y dinámico, entonces eso ayuda a que nosotros podamos sentirnos más motivados y con ganas de aprender y jugar, también al escuchar música le cambia el animo a una persona y nos da mayor interés por prestar atención o estar atendiendo la clase.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Considero que sí, porque deja una mejor comprensión y atención de mi parte, porque involucro mi compromiso en aprender más mediante estos juegos y como lo dije, tener estos juegos hace que la clase no sea aburrida, al contrario la clase se vuelve más divertida y de esa manera uno pueda aprender feliz, por así decirlo, porque esto ayuda que el aprendizaje de un nuevo idioma sea más fácil porque se tiene a estos juegos, ya sea el role play, los juegos dinámicos, entre otros, que sirve para mantenerse motivado y activo de aprender este nuevo idioma.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Bueno, considero que mi compromiso esta cuando presento todas mis actividades, tareas asignadas, los productos que se dan para cada clase. Ante todo trato de cumplir porque sé que de esa manera voy a reflejarlo lo que yo he aprendido y que también a la vez la profesora sienta que yo tengo las ganas de aprender y a la vez consideren que le estoy poniendo todo de mi empeño, así sea que me pueda equivocar en algún punto, pero las ganas están de querer aprender y mejorar, entonces, trato de cumplir con todo a tiempo y si es que se presenta un percance, mencionarlo y de esa manera pueda tener un buen resultado también.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Bueno, la variedad de juegos utilizados durante estas actividades si mantienen mi compromiso y el interés en las clases de inglés porque de una u otra manera siempre en todas las clases logro aprender algo nuevo y eso ayuda a que mejore mi vocabulario, mi gramática en el idioma en lo que es el inglés, ya sea con las actividades que se presentan, estos juegos dinámicos como el role play, eso también ayuda a que yo tenga mayor fluidez en el idioma, de esa manera puedo realizar mejor mis actividades, también ayuda de una u otra manera a que mi desenvolvimiento con el público sea conforme vaya participando, sea mejor, me ayuda a tener desenvolvimiento, también ayuda a perder los nervios y la vergüenza ante hablar un nuevo idioma, de esa manera facilita el aprendizaje de un nuevo idioma, porque me brinda esa habilidad de poder desenvolverme ante otras personas sin temor, así sea en una participación, pero ya estoy perdiendo ese miedo y pudiendo aprender un nuevo idioma.

Entrevista 2:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Sí, yo recuerdo que cuando expresé mis ideas en el salón de clases, hubo una situación en donde la profesora, trabajando en equipo, teníamos que trabajar acerca del medio ambiente, y ahí teníamos que expresar nuestras ideas en inglés, una pequeña descripción acerca del medio ambiente, y es donde también todos mis compañeros hemos participado, mediante los diálogos, las conversaciones.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Sí, he tenido dificultad, sobre todo en mi fluidez verbal, debido a que a veces no me sentía segura de mí misma o me da vergüenza. Entonces, en los juegos de roles es donde más se practica la manera en cómo uno habla. Eso ha sido una dificultad que he tenido, y bueno, lo he afrontado pidiendo ayuda, sobre todo a mi profesora, para que me den las pautas, las instrucciones, y sobre todo, poder aprender a pronunciar correctamente y poder mejorar mi fluidez en las clases de inglés.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, definitivamente sí me ayuda a poder mejorar tanto mi pronunciación como el poder escuchar correctamente las palabras en inglés. Es una habilidad que yo sí quiero mejorar para poder comunicarme de una mejor manera con mis compañeros y también con mi profesora cuando me pregunta.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Usualmente trato de buscar ayuda, investigando en internet o mirar videos en YouTube para poder tener una mejor preparación al momento de crear mis diálogos en inglés, cuando estamos en la actividad de los juegos de roles. Eso me ayuda a poder escribir correctamente mis diálogos, a poder también me ayuda a pronunciar bien porque también utilizamos a veces el traductor con mis compañeros.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

Sí he tenido dificultades porque como no me encuentro familiarizada totalmente con el idioma inglés, es donde ha sido la principal dificultad al momento de escribir, de hacer mis diálogos con mis compañeros. Entonces, una manera en la cual lo he abordado, es como mencioné anteriormente, poder buscar vídeos en YouTube o investigar en Internet, donde eso me ha ayudado mucho a poder adaptarme y a poder sentirme más segura de mí misma.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

En el caso del karaoke ha contribuido a poder interactuar mejor con mis compañeros dentro de las clases, entonces por medio de las canciones es donde más he pronunciado, más he interactuado de manera grupal y sí me ha ayudado

bastante en el tema de mi participación y que la profesora también nos ha ido orientando poco a poco y así seguir aprendiendo.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sí, debido a que nuestra profesora nos comentaba que era una habilidad del inglés que tenemos que perfeccionar, mejorar, entonces tanto la pronunciación como la parte auditiva es algo que sí nos ha ayudado gracias al karaoke.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, definitivamente, cuando nos tocaba hacer o participar en las actividades de rompecabezas, la profesora nos daba un desafío que teníamos que resolver y ahí es donde de manera grupal mis compañeros y yo teníamos que comprender la situación o el contexto y resolver o dar una solución.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Sí, es justamente también otro tema que nos mencionaba la profesora, que son esas habilidades que debemos perfeccionar, tanto la comprensión como la escritura o la redacción. Entonces, gracias a las actividades de rompecabezas nos ayudó a poder perfeccionar dichas habilidades mediante esas actividades y a su vez también nos ha ayudado a poder utilizar mejor los tiempos gramaticales, los verbos, los que nos dejaba la profesora.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Sí, el rompecabezas sí me ha ayudado a que sea más proactiva, a poder dar la iniciativa de seguir aprendiendo el idioma inglés y eso me invita a ser más participativa, más abierta a poder expresar mis ideas o mis opiniones frente a la clase. Entonces sí, definitivamente sí me ha ayudado a ser más proactiva y es algo que a mí me gusta.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Recuerdo que la profesora nos había dejado unas frases que estaban en desorden y que tenían esa forma de rompecabezas y teníamos que resolverlo, que tenga coherencia las frases y que lleguemos al producto final que era la oración como tal. Entonces, una iniciativa que yo tuve es que yo traje mi diccionario para poder investigar, ya que no siempre podíamos utilizar el celular, entonces eso me ayudó a tomar esa iniciativa o proactividad de buscar esas palabras que no se entendía y poder dar a resolver el problema o la actividad que nos dejaba la profesora.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

De hecho todo por ahora si me pareció interesante los juegos durante todas las actividades, me gustaría más que todo mejorar quizás que haya más tiempos, que la profesora nos deje un poco más tiempo para terminar nuestras actividades y que también nos dé chance de poder utilizar nuestros celulares ya que si bien es cierto a veces nos distraemos, pero había ocasiones en lo cual si me ayudaba utilizar mi celular cuando tenía que buscar información de manera rápida, porque a veces las actividades eran como competencia y con mi grupo teníamos que buscar una solución y poder ganar.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Me ha ayudado a mi gramática como había mencionado, mi escritura y eso ha contribuido en gran medida a los juegos que proporcionada la profesora, era algo que si me ayudaba , me gustaba e incluso cuando llegaba a mi casa, a veces ponía en práctica mi gramática para ver que oraciones podía hacer y posterior a poder seguir mejorando.

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Si, me ha ayudado a poder mejorar mi comprensión, a poder seguir mejorando mis tiempos gramaticales, los verbos, utilizar las palabras adecuadas, es una habilidad que constantemente nuestra profesora nos menciona, que debemos mejorar, que es algo importante, que debemos aplicar no solo en las clases de inglés sino también más adelante en la vida cotidiana.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Mas que todo es tener voluntad por mí misma, estar atenta a las explicaciones que nos da la profesora o investigar un poco más, es la voluntad de uno mismo en querer tener buena nota, ser responsable, y eso hace que me dedique más a poder a seguir aprendiendo en las clases de inglés.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Si, debido a que nos ayuda a poder interactuar, poder dedicarnos al 100% en los juegos en las clases de inglés, entonces nos ayuda también a participar constantemente y aprendiendo jugando con mis compañeros de clases.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Justamente el ser responsable, como había mencionado, cumplir con mis tareas, el participar ya que también nos evalúa la profesora, es donde yo demuestro mi compromiso con las clases de inglés, participando y brindando todo lo mejor de mi para poder sacar buena nota y sentirme segura al momento de expresar mis ideas.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Si, la variedad de juegos me ayuda a estar más comprometida, interesada , en las clases de inglés , eso hace que pueda comprender mejor el idioma, poder interactuar, poder estar en constante participación con mis compañeros, eso sería más que todo, la verdad es que me siento interesada en las clases de inglés.

Entrevista 3:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Fue mediante el role play que participé con mi maestra cuando nos sacaba al frente, hacíamos diálogos, participábamos en entrevistas. También hacíamos juntos todos los trabajos, ahí usamos role play.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Sí, sí he presentado. Pero lo afronté mediante más ensayos, hacer más prácticas con compañeros, antes de salir al frente a significar cualquier tipo de escena a los Role Play.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, considero que es importante porque es una buena forma el role play, logro articular mejor mi habla, logro también poder escucharme. También logro escuchar mejor los demás. Aumento más mi concentración y mi pronunciación.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Bueno, antes de hacer algún tipo de significación de Role play, lo que hago es ensayar las palabras que no comprendo o no me salen correctamente. También juntos mis compañeros ensayamos juntos. Le pedimos ayuda mediante nuestra maestra, que nos ayude como se pronuncia. También después buscamos palabras similares también que no entendamos, para poder nosotros lograr una mejor pronunciación.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

Sí, fue mediante diversos ensayos con mis compañeros, cuando realizamos algún tipo de role play. Nos sirve mucho lo que es para mejorar, lo que hemos aprendido. También hemos representado lo que es unos problemas gramaticales. También he podido responder y hablar correctamente cuando estoy al público dialogando.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

Mediante esta forma he logrado perder mi timidez, he logrado articular mejor, he logrado que mi Memoria se expanda, escucho mejor y aparte comprendo mejor la clase dada por medio del karaoke.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sí, porque así lograba entender mejor lo que es mi pronunciación, escucho mejor los audios, logro comprender mejor. También que es una ventaja que el karaoke actualmente, podemos escuchar la canción varias veces y lo pronunciamos tal cual.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, porque de esa forma nos concentramos, logramos también lo que es mejorar nuestra comprensión, nuestro enfoque, lo cual es importante para poder aprender más de lo que estamos haciendo.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Sí, porque de esa forma he logrado concentrarme mejor, he logrado después de una forma adecuada mi mayor comprensión, además de poder así con mis manos realizar un tipo de figuras y ser más hábil en ellas. También he logrado un mayor enfoque y concentración en lo que he realizado.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Porque así logro lo que es con el rompecabezas que me ayude a ser más activo en mis actividades que estoy realizando, lo que hace que siempre esté participando, jugando con las pequeñas piezas. Junto con las compañías y realizamos también lo que es la producción de retos, lo que la profesora nos manda en clase. Además de ello, también podemos, la unión grupal, así podemos realizar algún tipo de actividades juntos, a ser más proactivos y lograr una mejora significativa.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Cuando mi maestra trajo a nuestra aula, lo que es el rompecabezas, primero nosotros nos entusiasamos por tener algo nuevo. Luego, si nos pusimos a escuchar las indicaciones de la maestra para ver de qué se trataba o cual era el objetivo de la sesión. Luego de que nos haya explicado todo y nos pusimos manos a la obra a poder realizar algún tipo de actividad que no realizaba, como era si puede buscar la palabra oculta, también forma algún tipo de figuras. Por lo que a mí me gustaba mucho hacer aquel que inicia mi equipo para que nos tomen siempre en cuenta, una mejor explicación y también para que sea mi grupo ganador, lo cual siempre en equipo nos ayudaba más lo que es nuestra unión y nos hacían muy activos en la clase.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

Ante mi vivencia, mediante lo que son los juegos educativos, he logrado así lo que es comprender más y lograr un mayor enfoque, he logrado tener más curiosidad sobre nuestra clase, lo cual me ha sido muy útil. También las actividades que la profesora ha realizado, se cumplen más rápido porque todos nos ayudamos y como ya estamos en nuestra mente con ese tipo de juegos, recordamos más rápido las cosas, por lo que me gusta mucho este tipo de juegos y me gustaría más que nada que siga así. Me gustaría que sigan más con juegos didácticos, juegos de diversos tipos de dinámicas que se pueden emplear.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Bueno, logra mejorar lo que es mi aprendizaje, me logra también enfocarme más, me logra comprender mejor. Mi deducción también está elevada. También he logrado fomentar más lo que es mi compañerismo, el trabajo en equipo, me ha ayudado a ser más participativo en las clases, en varios maestros. También he logrado entender mejor la clase, recordando fácilmente los temas que están tratados. También he podido realizar más lo que es mi entusiasmo y motivación para poder seguir siempre con los diversos tipos de actividades que la profesora nos ha demandado.

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Si considero que si ha logrado mejor mi comprensión y aplicación en lo que son mis tiempos gramaticales, porque gracias a los juegos didácticos, me ayuda a recordar, a comprender, también me ayuda a entender mejor cuáles son los tipos de tiempo que yo debo emplear para mis oraciones, para cuando yo salga al frente logre un mejor entendimiento, logre así saber cómo puedo mejorar o qué estrategias puedo emplear para acordarme los tiempos gramaticales. También he logrado entender mejor la clase, entender mejor a mi maestra, entender a mis compañeros de alguna situación en la que estemos. He logrado aplicar de manera correcta los tiempos gramaticales. También mis pruebas que me daba ella, mi maestra, también me ha ayudado mucho a la comprensión.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Lo que hago más que nada es recordar qué juegos han empleado en las sesiones pasadas. Recordar cómo mi maestra ha utilizado esos juegos para mi mejor entendimiento. También he logrado después mejorar mucho en mi escucha activa, en mi comprensión. También, a lo que hago es realizar los juegos dinámicos que nos han enseñado. También me pongo a escuchar música. Así lograr lo que es mi voluntad, me genera más participación en las clases, lo que hace que no me aburra, que no siempre esté en mi mente diciendo que va a hacer lo mismo, no voy a entender. Lo que me hace más fácil al llegar a la comprensión. También, la maestra nos da también otro tipo de estrategia, como lo que es el canto del karaoke. También es un juego nuevo que puede emplear ella.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Sí, por qué. Bueno, antes, a mí me aparecía en las clases de inglés, con mis profesores anteriores que he tenido, que hacían siempre lo mismo, no llegaban a mí o no llegaban mis compañeros, que era muy aburrido y aparte creo que el inglés no es mucho digamos del entendimiento de todos, por lo que siempre es bueno tener una diferente estrategia para cada estudiante. Para lo que he logrado, considero que sí he logrado aumentar mucho mi capacidad de entendimiento. También lo que es recordar demasiado, lo que son los tiempos gramaticales, lo que son los verbos y diversas cosas que he logrado memorizar y comprender aún mejor.

También considero que mis compañeros han mejorado mucho porque siempre los veo demasiado entusiastas para desarrollar la dinámica, los juegos, los han empleado y también veo que ha mejorado mucho en sus respuestas. Antes nosotros damos respuestas muy sencillas, solo recordamos lo que iba en esa clase y no comprendíamos correctamente. Usábamos mucho los diccionarios para poder traducir las palabras que no entendíamos, lo cual era mucho tiempo invertido, mucho tiempo desgastado. Pero gracias a esas nuevas estrategias, esos nuevos juegos que se han empleado, se han logrado más lo que es nuestra comprensión.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Bueno, considero que mis actividades escolares en mi aula han mejorado mucho por mi participación, también por la participación de mis compañeros. También cuando nuestra docente desea que participemos en una actividad que involucre al planteo educativo, siento que sí podremos hacer un gran trabajo, lograr mucho, mostrar que si se puede hacer nuestras pruebas de logro, cuál es la estrategia que vamos a emplear, que hemos logrado siempre y vamos a seguir logrando. Y también se evidencia nuestro compromiso que tenemos para el curso. También se puede realizar con cartulinas, hacer diversos recordatorios, juegos didácticos, para poder recordar siempre, si puedes, aquellas cosas que necesitamos recordar, ya que es un aprendizaje muy constante que debemos aplicar.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Sí, sí lo creo, porque al tener una variedad de juegos, tenemos diversas formas en nosotros de poder comprender mejor lo que es nuestro aprendizaje. También nos mantiene mucho lo que nos da compromiso. Al tener una variedad de cosas, logramos un mejor entendimiento, logramos un mejor diálogo entre nosotros, también nos comprometemos, nos interesa mucho poder seguir aportando más a las clases de inglés. También con la profesora, nos comprometemos a seguir mejorando, tener una mejor comprensión y ayuda posible siempre, para poder mantener nuestro compromiso. Además que los diversos juegos que utilizamos son muy útiles, tanto considero yo que, para ahora que estamos estudiando, como también para el futuro, recordar siempre los diversos juegos que hemos aprendido para conseguir un trabajo estable, para poder seguir aplicando diversos sentimientos a futuro. Por lo que también considero que mantener nuestro compromiso para esto, nos es de muy gran ayuda.

Entrevista 4:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Una vez, durante una presentación grupal sobre los verbos en inglés, tomé la iniciativa de explicar nuestra investigación en inglés. Me aseguré de pronunciar correctamente y de mantener un ritmo constante y fluido, lo que facilitó que mis compañeros entendieran claramente mis ideas.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Si, Tuve dificultades con la fluidez al intentar recordar el vocabulario adecuado durante los juegos de roles. Para superar esto, amplié mi vocabulario mediante la lectura y la práctica constante, lo que me permitió hablar de manera más fluida y natural en las actividades.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Creo que sí, porque los juegos de roles me permiten practicar más el inglés. La práctica constante me ayuda a mejorar mi pronunciación y a entender mejor a los demás cuando hablan.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Yo empleo varias estrategias para crear diálogos efectivos. Primero, mi profesora nos proporciona un contexto claro y definido para que podamos entender mejor la situación. Luego, utilizamos el vocabulario para la creación de diálogos mediante un lenguaje apropiado.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

A veces, tengo problemas para crear diálogos, debido al poco conocimiento del vocabulario. A su vez, mi profesora nos proporciona pistas para ayudarnos a participar con confianza y nos fomenta la creatividad y la improvisación dentro de los límites del diálogo.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

El karaoke ha sido una excelente forma de mejorar mi interacción en las clases de inglés. Cuando cantamos juntos, nos divertimos y nos relajamos, lo cual hace que sea más fácil comunicarnos y practicar el idioma. Además, el karaoke nos obliga a escuchar atentamente a nuestros compañeros y a responder de manera apropiada, ya sea siguiendo la letra o reaccionando a la interpretación.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sí, he notado una gran mejora en mi pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke. Al cantar canciones en inglés, he podido practicar la pronunciación de palabras y frases de manera más efectiva. Además, al escuchar a mis compañeros

y a la música, he mejorado mi comprensión auditiva, ya que tengo que seguir la letra y entender las palabras y las melodías.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, creo que resolver rompecabezas promueve la comprensión del inglés porque me obliga a leer y entender las instrucciones y pistas en el idioma. Al tener que descifrar y conectar las palabras o frases, practico mis habilidades de lectura y mi capacidad para comprender el significado en diferentes contextos.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Sí, he percibido mejoras en mi capacidad de comprensión y redacción en inglés después de participar en las actividades del rompecabezas. Al resolver los rompecabezas, he tenido que leer y entender instrucciones en inglés, lo cual ha mejorado mi comprensión lectora. Además, al trabajar en equipo para comunicar nuestras ideas, he tenido que practicar la redacción de oraciones y párrafos cortos en inglés.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Sí, creo que el rompecabezas fomenta mi iniciativa y proactividad en el aprendizaje de inglés. Al resolver los rompecabezas, debo tomar la iniciativa para encontrar la solución y comunicar mis ideas y estrategias a mis compañeros. Esto me ha ayudado a desarrollar una mayor confianza en mí mismo y a ser más proactivo en mi aprendizaje.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Recuerdo una vez que estábamos trabajando en un rompecabezas y nos quedamos estancados en una parte complicada. En lugar de esperar a que alguien más lo resolviera, asumí la responsabilidad de investigar esa pista en particular. Después de revisar algunas fuentes y compartir mis hallazgos con el grupo, pudimos avanzar y finalmente completar el rompecabezas. Me sentí bien porque mi iniciativa contribuyó al éxito del equipo.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

Durante una clase de inglés, participamos en un juego de vocabulario donde teníamos que asociar palabras con imágenes. Fue una experiencia divertida y dinámica que realmente ayudó a consolidar mi vocabulario. Sin embargo, creo que sería aún más efectivo si el juego incluyera diferentes niveles de dificultad.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Me ayuda a mejorar diferentes aspectos de mi aprendizaje del idioma inglés, como la gramática y mi vocabulario. Esto es una excelente manera de hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Si, ha mejorado en mis habilidades de comprensión y gramática, mediante los juegos interactivos establecidos por mi profesora. Además, al recibir retroalimentación inmediata durante los juegos, puedo corregir mis errores y mejorar mi precisión gramatical de manera práctica y divertida.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Ser constante y responsable en mis actividades dentro de las clases de inglés y en mi casa al momento de hacer mi tarea. La dedicación y voluntad que le pongo y también trato de mantener una actitud positiva y disfrutar del proceso de aprendizaje.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Si, la ayuda de mi profesora es crucial para que me sienta más comprometido y dedicado en las clases de inglés, debido a que me siento más participativo y animado.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Gracias a las actividades que implementa mi profesora me mantiene más comprometido con el idioma y el interés en seguir aprendiendo. También me esfuerzo por ser puntual y preparado para las clases, lo que me permite estar más enfocado y concentrado en el aprendizaje. Además, siempre trato de hacer preguntas y buscar ayuda cuando necesito, lo que muestra mi interés en aprender y mejorar.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Sí, creo que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener mi compromiso e interés en las clases de inglés. Los juegos me permiten experimentar diferentes formas de aprendizaje y mantener mi atención. Además, la variedad de juegos me mantiene en constante movimiento y me impide sentirme motivado.

Entrevista 5:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Durante una sesión de lectura en inglés, presenté un resumen de un capítulo del libro que estábamos leyendo. Hablé con confianza y fluidez, lo que hizo que la presentación fuera dinámica y fácil de seguir para mis compañeros.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Sentía nervios al hablar en inglés frente a otros. Comencé a practicar en voz alta, lo que me permitió identificar errores y mejorar mi fluidez verbal. Luego, me sentí más seguro y capaz de expresarme mejor durante los juegos de roles.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, participar en juegos de roles me ha ayudado mucho. Me da la oportunidad de hablar en situaciones simuladas de la vida real. Además, escuchar diferentes acentos y ritmos me ayuda a mejorar mi comprensión auditiva en inglés.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Me gusta ver videos o grabaciones de conversaciones reales. Después de analizarlos, adapto el tono de esos diálogos a lo que quiero hacer. Esto me ayuda a familiarizarme con diferentes acentos y estilos de conversación con mis compañeros de clase.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

He tenido problemas con el uso correcto de tiempos verbales en inglés al momento de crear mis diálogos. Para abordarlo, practico con ejercicios de gramática para asegurarme de que mis diálogos sean gramaticalmente correctos.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

El karaoke ha sido una herramienta muy valiosa para mejorar mi participación en las clases de inglés. Al cantar canciones en inglés, me siento más cómodo y confiado para interactuar con mis compañeros.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sin duda, el karaoke ha tenido un impacto positivo en mi pronunciación y comprensión auditiva. Cantar canciones en inglés me obliga a escuchar cuidadosamente las palabras y tratar de imitar la pronunciación del cantante, lo que mejora mi capacidad para captar sonidos y ritmos específicos del idioma. También, al practicar regularmente con diferentes canciones, he desarrollado una mejor habilidad para comprender el inglés.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Sí, al resolver los rompecabezas, debemos leer y comprender las instrucciones y las palabras clave para encontrar la solución. Esto me ha ayudado a mejorar mi comprensión lectora y a desarrollar habilidades de análisis. Además, al trabajar en equipo para resolver los rompecabezas, hemos tenido que comunicarnos y compartir nuestras ideas, lo cual ha mejorado nuestra capacidad de comprensión y redacción en las clases de inglés.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Sin duda, participar en actividades de rompecabezas ha mejorado tanto mi comprensión como mi redacción en inglés. Resolver los rompecabezas requiere que interprete correctamente las palabras y frases, lo que ha aumentado mi capacidad para entender los textos en inglés.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Sí, creo que el rompecabezas fomenta mi proactividad en el aprendizaje de inglés, porque me anima a buscar soluciones de manera rápida. Cuando me enfrento a un rompecabezas, tengo que ser proactivo para analizar el vocabulario necesario y aplicar mis conocimientos para resolverlo.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

Si, tuve la proactividad de resolver la actividad gracias a las indicaciones de mi profesora, ya que demandaba concentración y que además era una competencia en equipo que teníamos que ganar. Fue una situación bonita e interesante, mis compañeros también fueron proactivos.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

Una vez jugamos un juego de preguntas y respuestas en inglés, donde teníamos que hacer y responder preguntas usando diferentes tiempos verbales. Aunque me ayudó a practicar la gramática, me sentía presionada por el tiempo. Me gustaría que haya más tiempo y una opción de niveles de dificultad.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Contribuye positivamente en mi aprendizaje, sobre todo me ayuda a mejorar mi gramática y aplicarlo mejor en las clases de inglés y eso es gracias a la escritura y lecturas que nos da la profesora.

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Si, porque al momento de hablar en diferentes tiempos verbales, hace que mis habilidades de inglés se manifiesten de una mejor manera. Practico como conjugar los verbos gramaticales para expresarme con una mejor claridad.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Poder practicar un poco más constante en las actividades realizadas por mi profesora, debido a que hace que me dedique más en entender el idioma y sobre todo poder comprenderla al momento de participar.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Si, ya que hace que la dedicación que le ponga a las clases de inglés, sea más interesante y fácil de entender. Además hace que pueda participar sin miedos y con mayor seguridad.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Mediante mi participación en las clases de inglés hace que me comprometa más en el curso, gracias a las actividades realizadas por la profesora. Otra manera de demostrar mi voluntad es hacer mis tareas responsablemente, me interesa aprender el inglés.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Si, porque gracias a esa variedad de juegos, la clase de inglés es más entretenida y divertida, porque mi interés de aprender aumenta. También me percaté que algunos compañeros tomaron el interés en seguir aprendiendo.

Entrevista 6:

1. Describe una situación en la que haya expresado tus ideas en inglés, frente a tus compañeros de clase.

Por ejemplo, yo expreso mis ideas en inglés cuando necesito hacer un trabajo y me piden que salga a la pizarra. Ahí yo puedo practicar y mejorar la forma en la que hablo para que los demás sean capaces de entenderme. Por ejemplo, mediante el Role Play, podemos intercambiar palabras, preguntas o respuestas entre dos alumnos y nos ayudan mucho a entender y comprender más el tema.

2. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular, al expresar verbalmente durante el juego de roles? ¿Cómo lo afrontaste?

Siempre, cuando vamos a salir al frente y somos nuevos en el ámbito del inglés o no sabemos mucho, siempre nos gana la vergüenza o el miedo por equivocarnos enfrente de todos y que se burlen. Pero nuestra profesora nos animó, nos hizo juegos, nos llevaron un poco a perder el miedo y nos ayudaron a que nos desenvolvamos más al frente.

3. ¿Consideras que participar en el del juego de roles, mejoran tu capacidad de pronunciación y comprensión auditiva en inglés? ¿Por qué crees eso?

Esto nos ayuda ya que al estar dos estudiantes que nos conocemos nos tenemos confianza y si ocurre algún problema al hablar, como por ejemplo, nos olvidamos alguna letra, una palabra o unos trabamos, es algo que nos da confianza. Además de un compañero a otro, si uno sabe más, puede corregir. Si estás equivocado al momento de hablar, puede corregirte y tú puedes ir aprendiendo y asimilando cómo es que realmente lo tienes que decir.

4. ¿Qué estrategias empleas, para crear diálogos durante la preparación para el juego de roles en tus clases de inglés?

Siempre en las actividades nos dan un pequeño vocabulario donde utilizamos las palabras y podemos relacionarlas para crear nuestras propias oraciones. O también podemos utilizar los diccionarios y otras actividades que nos entregan para poder relacionar palabras y crear nuestras oraciones, para poder conversar de una manera más simple y que a mí otro compañero sea fácil su comprensión.

5. ¿Has enfrentado alguna dificultad particular al crear diálogos durante tus participaciones en el juego de roles? ¿Cómo lo abordaste?

Claro, si metemos una dificultad cuando vamos a hablar, puede que nos confundamos, olvidemos algo y los demás se rían, como dije. En este caso nuestra profesora nos ayudó y nos hizo que los alumnos escucharan atentamente y primero se dieran cuenta de que el esfuerzo que hacemos al salir adelante nos hizo volver a repetir la conversación y esta vez sí nos salió bien.

6. Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que el Karaoke ha contribuido en tu participación en las clases de inglés?

El karaoke nos ayuda porque cantamos una canción que nos gusta, aprendemos la letra, lo cual nos va ayudando a identificar palabras y descubrir su significado. Al ser una canción que nos gusta, la vamos a realizar con ánimos y con entusiasmo.

Así que, junto a mis compañeros, aprendimos la letra de una canción y pudimos entender mejor las palabras.

7. ¿Has notado mejoras en tu pronunciación y comprensión auditiva gracias al karaoke?

Sí, porque como con mis compañeros estaba practicando la letra, siempre había algunos momentos en que nos confundíamos o cambiábamos la letra. La profesora nos ayudó a leer parte por parte las letras, a entender y aprender cómo se pronuncia bien cada uno. Al momento de salir adelante y cantamos todos, fue muy divertido.

8. Desde tu punto de vista ¿Consideras que resolver rompecabezas promueve o fomenta la comprensión del inglés? ¿Por qué crees eso?

Creo que esto nos ayuda ya que el resolver rompecabezas siempre ayuda a que nuestro cerebro se encuentre más activo y al utilizar esta estrategia hace que nosotros nos demos cuenta del verdadero orden que pueden llevar algunas palabras, como puede ser una oración, la ordenamos y va a tener sentido. También puede ser porque esto nos ayuda a ver nuestros avances y cómo vamos mejorando al momento de ordenar las palabras y darles un sentido.

9. ¿Has percibido mejoras en tu capacidad de comprensión y redacción en el idioma después de participar en las actividades del rompecabezas?

Sí, porque luego de utilizar estas estrategias nos da más confianza, más facilidad de entender cómo debemos escribir bien las oraciones. También nos ayuda a relajarnos un poco del estrés de tener que hacerlo todo a memoria a memoria, nos ayuda a aprender de una forma más divertida.

10. Desde tu perspectiva ¿Piensas que el rompecabezas fomenta tu iniciativa o proactividad en el aprendizaje de inglés? ¿Por qué razón?

Claro que sí, porque al resolver estos problemas siempre tendremos dificultades y podemos pedir ayuda a un compañero o formar nuestro grupo para entre todos nosotros entender cómo podemos resolverlo más fácil y apoyarnos para que logremos realizar bien en el trabajo.

11. Describe una situación en la que hayas tomado la iniciativa con responsabilidad de resolver un problema durante una actividad de rompecabezas.

En un momento, en una clase, mis compañeros y yo nos tocó armar una oración y nadie se ponía de acuerdo de cómo debería ir el orden correcto. Yo tenía una idea pero no me querían escuchar. Tomé la iniciativa y les dije que cada uno debería tener su propio punto de vista. Luego de dar mi opinión, ellos la tomaron en cuenta esta vez y al momento que hicimos el arreglo, nuestra oración había quedado correcta. Ya había tomado el sentido que debería.

12. ¿Describe alguna vivencia que hayas tenido con los juegos educativos en las clases de inglés? ¿Existe algo que te gustaría modificar cambiar o mejorar en ellos? Fundamenta tu respuesta.

Por ejemplo, en los juegos didácticos tenemos al pupiletras. Este es un método bastante divertido que nos ayude a reforzar nuestras habilidades mentales, lo cual

no le veo que deberíamos hacerle ningún cambio, ya que es algo simple y es algo bastante bueno que nos ayudaría a aprender más en la clase de inglés, ya que pueden incluir palabras en medio de pupiletras, lo cual nos ayuda a entender su escritura.

13. ¿De qué manera contribuyen los juegos educativos a tu proceso de aprendizaje del inglés? Proporciona detalles.

Esto nos ayuda en la escritura, en el momento de hablar y en el momento de escuchar, ya que mientras vemos un pupiletras estamos viendo cómo se escribe y cada letra que va y en qué orden. Cuando la profesora terminamos y nos ve que hemos completado todas las palabras, nos hace leer cada una para entenderla y poder saber cómo se pronuncia. A su vez, esta pregunta se podría responder también con que los juegos educativos siempre nos ayudan a mejorar nuestra habilidad hablando, leyendo y escuchando también puede ser escribiendo. Porque todas estas habilidades son las básicas que tenemos que tener en cuenta para poder aprender bien el inglés.

14. ¿Crees que los juegos educativos han mejorado tu comprensión y aplicación de los tiempos gramaticales en las clases de inglés? ¿Qué razones respaldan tu opinión?

Por ejemplo, hay juegos o hay tareas en las cuales nos piden relacionar imágenes con texto, lo cual nos ayuda a entender qué significa cada acción. Al ver las palabras, entendemos que la imagen que estamos viendo es lo que significa o lo que están realizando.

15. ¿Qué estrategias utilizas para mantener tu motivación durante la participación en las actividades? Justificación tu respuesta.

Siempre que estamos en clase, procuro alejarme de cualquier distracción y estar atenta a clase. Procuro escuchar cada parte de lo que dice la profesora y no prestar atención a mis compañeros si están haciendo algún desorden.

16. ¿Consideras que tu compromiso con el aprendizaje del inglés se debe a la diversidad de juegos interactivos que ofrece el docente? ¿Por qué?

Yo creo que sí, ya que yo me siento motivada y alegre al saber que la profesora busca formas de llamar mi atención para que pueda entender y me concentre más en hacer la tarea, por ejemplo, estos juegos que ella me da, yo tengo más facilidad de entender lo que me quiere explicar y dar a conocer en cada clase.

17. ¿Cómo evidencias tu compromiso durante las actividades escolares en el aula? Explica tu respuesta.

Convivo con mis compañeros todos los días, lo cual me ayuda a ir practicando lo que he aprendido, puedo ir por ejemplo al recreo, darles una conversación chiquita en inglés y podemos ir practicando cada vez, lo cual también es algo bueno para mí ya que me voy desarrollando para mí misma y mis compañeros también están aprendiendo algo.

18. ¿Crees que la variedad de juegos utilizados durante las actividades escolares contribuye a mantener tu compromiso e interés en las clases de inglés? ¿Qué argumentos respaldan tu opinión?

Esto nos ayuda a resolver las tareas y a desenvolvemos más con los juegos, tenemos una fácil comprensión de lo que nos explican y además es una forma de llamar bastante la atención a los alumnos para que ellos pongan de su parte y puedan tomar el interés y las ganas de aprender el inglés.

ANEXO 6: REPORTE TURNITIN

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document area shows the title and author information for a thesis. The right-hand sidebar displays a 'Resumen de coincidencias' (Summary of matches) with a 9% similarity score. Below the score, a list of 11 matches is shown, each with a rank, source name, and percentage match.

Document Title: Estrategias metodológicas en la participación activa de estudiantes del inglés en una institución educativa Coishco-2024

Author: Morales Crespin, Juana Emilia (orcid.org/0000-0002-3627-3153)

Advisor: Mtro. Ninatanta Alva, Jorge Humberto (orcid.org/0000-0002-3274-013X)

Line of Investigation: Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

Line of Social Responsibility: Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

Location and Date: TRUJILLO – PERÚ, 2024

Similarity Report:

Rank	Source	Match Percentage
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	2 %
3	hdl.handle.net Fuente de internet	1 %
4	(Carolina Leite and Mig... Publicación	<1 %
5	repositorio.uq.edu.ec Fuente de internet	<1 %
6	www.courseshero.com Fuente de internet	<1 %
7	www.slideshare.net Fuente de internet	<1 %
8	www.uacm.edu.mx Fuente de internet	<1 %
9	www.scribd.com Fuente de internet	<1 %
10	www2.intec.edu.do Fuente de internet	<1 %
11	educart.org Fuente de internet	<1 %

Page 1 of 19 | Number of words: 5953 | Version solo texto del Informe | Alta resolución | 09:10 12/07/2024