



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE DOCENCIA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRAJERA**

**Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la
enseñanza de inglés**

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

AUTORA:

Anco Ojeda, Maria Teresa (orcid.org/0009-0006-2072-960X)

ASESOR:

Mgtr. Salas Morales, Alberto Jose (orcid.org/0000-0001-8150-9287)

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 Dios, por ser mi guía, a mi madre por estar siempre allí para mí, a Patricio mi hijo amado.

María T. Anco Ojeda

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo por brindarme la oportunidad de continuar con mi formación profesional, a los docentes de la Segunda especialidad por todas sus enseñanzas.

María T. Anco Ojeda



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SALAS MORALES ALBERTO JOSE, docente 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: "Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés", cuyo autor es ANCO OJEDA MARIA TERESA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender 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, 03 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SALAS MORALES ALBERTO JOSE DNI: 18166094 ORCID: 0000-0001-8150-9287	Firmado electrónicamente por: SALAMORAAL el 04- 07-2024 20:39:28

Código documento Trilce: TRI - 0791807





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ANCO OJEDA MARIA TERESA estudiante 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: "Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés", 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
MARIA TERESA ANCO OJEDA DNI: 29635796 ORCID: 0009-0006-2072-960X	Firmado electrónicamente por: MANCOO el 11-07- 2024 21:49:34

Código documento Trilce: TRI - 0810782

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. MÉTODO.....	8
3.1. Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación.....	8
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	8
3.3. Escenario de estudio.....	8
3.4. Participantes.....	8
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	8
3.6. Procedimiento de recolección de datos.....	9
3.7. Rigor científico.....	9
3.8. Métodos de análisis de datos.....	11
3.9. Aspectos éticos.....	11
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	12
V. CONCLUSIONES.....	17
VI. RECOMENDACIONES.....	18
REFERENCIAS.....	19
ANEXOS.....	

RESUMEN

El presente estudio se titula, percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés, el propósito del trabajo académico, se centró en describir la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés. Esta investigación es crucial para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, aumentar la motivación de los estudiantes y apoyar el desarrollo profesional de los docentes. Por otro lado, el método utilizado es descriptivo bibliográfico, por tratarse, de un procedimiento de revisión y análisis de teorías, conceptos o ideas con el fin de generar un conocimiento sistematizado, considerando las publicaciones más relevantes.

En relación a los hallazgos, se identificaron 45 fuentes y se seleccionaron 26 orientadas a las estrategias lúdicas con una antigüedad de los últimos cinco años, ordenadas alfabéticamente y teniendo en cuenta las normas APA séptima edición. Las conclusiones teóricas, determinaron que, los docentes perciben positivamente las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés, destacando su impacto positivo en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes. Los docentes consideran que las estrategias lúdicas son altamente efectivas para captar el interés y la participación de los estudiantes, son percibidos como herramientas que aumentan la motivación y el disfrute en las clases de inglés. Los docentes destacan que estas actividades mejoran la comprensión lectora, la escritura, la fluidez en el habla, la capacidad auditiva. Actividades como juegos de memoria, debates y karaoke en inglés facilitan la expansión del vocabulario y la comprensión de reglas gramaticales.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, enseñanza, aprendizaje, docente.

ABSTRACT

The present study is titled, teachers' perception of playful strategies in teaching English, the purpose of the academic work focused on describing teachers' perception of playful strategies in teaching English. This research is crucial to improve the quality of English teaching, increase student motivation, and support teachers' professional development. On the other hand, the method used is descriptive bibliographic, as it is a procedure for reviewing and analyzing theories, concepts or ideas in order to generate systematized knowledge, considering the most relevant publications.

In relation to the findings, 45 sources were identified and 26 oriented to recreational strategies with a history of the last five years were selected, arranged alphabetically and taking into account the APA seventh edition standards. The theoretical conclusions determined that teachers positively perceive playful strategies in teaching English, highlighting their positive impact on the motivation, interest and participation of students. Teachers consider that playful strategies are highly effective in capturing the interest and participation of students; they are perceived as tools that increase motivation and enjoyment in English classes. Teachers highlight that these activities improve reading comprehension, writing, speaking fluency, and listening ability. Activities such as memory games, debates and karaoke in English facilitate the expansion of vocabulary and the understanding of grammatical rules.

Keywords: Playful strategies, teaching, learning, teacher.

I. INTRODUCCIÓN

El inglés se ha tornado indispensable en casi todos los campos productivos, esencialmente en el ámbito educativo, por ello, esta lengua es aprendida por más de mil millones de hablantes no nativos. Facilitando además la apertura mental y enriquecimiento cultural, dada la importancia del inglés como lengua universal es fundamental evaluar su inclusión en todos los currículos en las diferentes etapas educativas (Berlitz, 2023).

A nivel internacional, la aplicación de estrategias recreativas en la enseñanza ha despertado mucho interés debido a los beneficios en la mejora del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes (Akbari y Dadvand, 2018). A lo largo de los años se ha consolidado como la lengua de mayor uso, aunque datos estadísticos muestran que rodeando los 375 millones de personas hablan inglés como primera lengua. Sin embargo, cerca de 1.500 millones de personas en el mundo hablan inglés como segunda lengua, lo que convierte al inglés como el más hablado en todo el mundo y el más difundido en todo el planeta (Hidalgo et al., 2023). Además, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación, informaron que solo un 45% de los educadores en países desarrollados consideran las estrategias lúdicas esenciales para la enseñanza, y mientras que el 30% en países en desarrollo. Los factores influyentes se relacionan con factores como la falta de una adecuada formación, recursos insuficientes, así como, las desigualdades culturales en el ejercicio educativo. (UNESCO, 2021).

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), mediante un decreto supremo No. 012-2015, creó un programa denominado Puertas al mundo, con el objetivo de desarrollar competencias en el inglés para mejorar la participación en el desarrollo tecnológico internacional. Sin embargo, los resultados indican que no se cuenta con los materiales, técnicas motivacionales ni las actividades suficientes para lograr el objetivo (MINEDU, 2015). Por otro lado, las estrategias lúdicas en la enseñanza afrontan desafíos significativos, por ello, el Minedu informó que el 60% de los docentes indicaron que es de gran importancia el uso de estas estrategias y un 35% las realiza

regularmente en sus actividades diarias en las aulas, esto debido a las insuficientes metodologías lúdicas durante la formación docente y falta de recursos didácticos adecuados en la mayoría de las escuelas, y en especial en las zonas rurales. Además, reveló que solo un 20% de las instituciones educativas cuentan con materiales educativos diseñados para promover el aprendizaje por medio del juego. Dejando en evidencia la exigencia de reforzar la formación docente y mejoren el acceso a recursos lúdicos, con el objetivo de enriquecer el proceso educativo y el rendimiento de los estudiantes del país (MINEDU, 2023). En consecuencia, este trabajo se centra en la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés. Se presenta el consecuente problema de investigación ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés? Como propósito general se planteó el siguiente: Describir la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés. Y como propósitos específicos se plantearon: a) Describir la percepción de los docentes sobre la dimensión motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés b) Describir la percepción de los docentes sobre la dimensión cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés. Esta investigación es relevante porque permitirá explicar la percepción de los docentes sobre las dimensiones motivacional y cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés que abarca el interés, participación, satisfacción de los estudiantes para aprender inglés, además de fomentar algunas estrategias para la enseñanza del inglés de manera lúdica que ayuden y beneficien la práctica docente, y a la vez, sirvan para motivar a los estudiantes a aprender el uso y utilidad al momento de abordar las competencias del área de inglés como lengua extranjera, ya que aprenderla será importante para poder comunicarse de manera adecuada, al conectar sus ideas con coherencia y cohesión (Beckett y Slater, 2018). Además de mencionar que el elemento lúdico es natural en los niños y se debe aprovechar esta ventaja para impulsar su aprendizaje de forma divertida y conlleve a la adquisición y dominio del idioma según su edad y el perfil de egreso del Currículo Nacional de Educación básica.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional se tuvo en cuenta los siguientes estudios de investigación, según Chimarro (2023) de Ecuador, quien realizó un estudio donde el objetivo principal fue identificar cómo las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de inglés en estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mariana de Jesús". La investigación fue tipo descriptiva, con enfoque crítico-propositivo, el diseño de la investigación es no experimental y transversal. La muestra fue conformada por 35 estudiantes y 3 docentes. Se empleó la técnica de la encuesta a estudiantes y docentes. Los resultados evidenciaron, que las estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés no se aplican de manera regular, donde el 67% de los encuestados manifestaron que nunca se contemplan las estrategias lúdicas en su formación. Este antecedente es relevante porque demuestra que la aplicación de estrategias lúdicas influye positivamente en el aprendizaje del inglés.

Por otro lado, Lizasoain y Vargas (2023) de Chile, quienes realizaron su investigación teniendo en cuenta como objetivo principal explorar las percepciones de los docentes sobre libros de texto en la enseñanza de inglés. El tipo de investigación fue mixto, con enfoque cuantitativo y cualitativo, el diseño fue no experimental y transversal, aplicaron una encuesta como instrumento. La muestra estuvo constituida por 484 docentes de inglés. Los resultados revelaron que, los libros proporcionados por el Ministerio no favorecen el aprendizaje de inglés, porque no se ajustan a la realidad ni a planes y programas del área. Este estudio es útil ya que explora las percepciones de los docentes y proporciona información acerca de material didáctico y como afectan el aprendizaje; lo que se compara con la percepción de las estrategias lúdicas en el contexto de esta investigación. Además, Sánchez (2023) de Bogotá, su investigación tuvo como objetivo principal fortalecer el aprendizaje del inglés en estudiantes de una Institución Educativa Internado Escolar Rural. Tuvo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativa cuasiexperimental para medir el efecto de la intervención pedagógica. La muestra fue de 30 estudiantes, utilizaron una encuesta, pre test y post

test. Según los resultados los estudiantes mostraron avances en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, así como un mayor interés en las actividades lúdicas. Este estudio destaca cómo las actividades lúdicas pueden fortalecer las habilidades comunicativas y aumentar el interés de los estudiantes; por lo que apoya a la subcategoría motivacional de esta investigación, subrayando la importancia del disfrute y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, en el ámbito nacional se consideró los siguientes estudios: Mejía y Vargas (2022) Lima, el objetivo de este estudio fue conocer la percepción de los docentes sobre la aplicación de estrategias pedagógicas en la educación inclusiva en una institución educativa de Santiago de Surco. Tuvo un enfoque cualitativo no experimental y transversal, el diseño fenomenológico ya que describió las experiencias y desafíos de los docentes en la enseñanza de estudiantes, la muestra fue de 16 docentes. Los docentes son aptos para identificar las exigencias educativas especiales de los estudiantes, como el autismo, el TDHA, y discapacidades físicas. Aunque se centra en la educación inclusiva, proporciona un marco para entender las percepciones docentes sobre estrategias pedagógicas, lo que es valioso para esta investigación al comparar con la aplicación de estrategias lúdicas en la enseñanza.

También, Pardave (2020) Huánuco, tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del inglés en estudiantes de un instituto en Huánuco. La investigación fue aplicada, diseño pre- experimental, la muestra estuvo constituida por 15 estudiantes, la técnica observación con una lista de cotejo. El estudio concluyó que el uso de estrategias lúdicas contribuye de manera eficaz en la mejora del nivel de aprendizaje del idioma inglés. Este antecedente es importante porque refuerza la premisa de que las actividades lúdicas son beneficiosas y puede ser utilizado para argumentar a favor de su implementación en el currículo.

Saavedra (2020) Pucallpa, en su estudio tuvo como objetivo principal establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje del inglés en el nivel primario de la Institución Educativa

Agropecuario. La investigación fue cuantitativa con diseño descriptivo correlacional, la muestra estuvo constituida por 36 estudiantes, y la técnica empleada fue un cuestionario. Los resultados indicaron que, en cuanto a la frecuencia en el uso de juegos lúdicos 17% demostraron que a veces utilizaban los juegos en el aprendizaje de inglés, un 75% casi siempre utilizan juegos lúdicos y un 8% siempre utilizan juegos lúdicos. Se proporcionó datos sobre la frecuencia y efectividad del uso de juegos lúdicos en la enseñanza del inglés, lo que es relevante para el análisis de cómo estas actividades impactan tanto la motivación como la retención cognitiva en los estudiantes.

En el ámbito local se consideró a Cayo (2020) quien investigó sobre percepciones de los docentes sobre la estrategia "Aprendo en Casa" de las Instituciones Educativas de la Red Educativa "Líderes en Acción" del distrito de Paucarpata, Arequipa. El objetivo fue analizar la percepción de los docentes en relación a la estrategia "Aprendo en Casa", con un enfoque cualitativo y una metodología hermenéutico- fenomenológico. La muestra la conformó 9 docentes de la red educativa, a quienes se les aplicó una guía de entrevista; los hallazgos determinaron que, la gestión educativa, el rol docente entre otros y la estrategia "Aprendo en casa" fue igual que de forma presencial, lo que sobrecargó al docente. Este antecedente es importante porque compara estas percepciones con las de las estrategias lúdicas para tener una visión más amplia de las prácticas educativas efectivas.

La presente investigación, se formula como problema general ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés? Por otro lado, se plantea como problemas específicos: ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la dimensión motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés? y ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la dimensión cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés? Y se justifica por su conveniencia, porque investigar las percepciones de los docentes sobre las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés radica en la potencial mejora de la calidad educativa, el desarrollo profesional docente, la adecuación al contexto

específico y la promoción de la innovación en la enseñanza (Cheng y Fox, 2019). Asimismo, por su valor teórico, porque la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés se basa en diversas teorías del aprendizaje y la motivación que respaldan la efectividad de estas para mejorar el aprendizaje, la motivación, y la satisfacción de los estudiantes (DeKeyser, 2019). Por estas razones se planteó el propósito general: Describir la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés (Farrah y Bakry, 2021). Propósitos específicos: describir la percepción de los docentes sobre la subcategoría motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés y describir la percepción de los docentes sobre la subcategoría cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés (Farell, 2018). Acerca de las características de las estrategias didácticas, la enseñanza del inglés (ELT) ha cambiado en las últimas décadas gracias al trabajo de los lingüistas aplicados se ha avanzado en la formación docente, en métodos y enfoques creativos. (Henrrell, 2020).

Y según Rocafort (2021), son las siguientes:

Claridad de Objetivos. Las estrategias didácticas deben estar claramente orientadas hacia el logro de objetivos educativos específicos.

Definición de Resultados: Los resultados esperados deben estar claramente definidos y ser medibles.

Adaptación a los Estudiantes. Las estrategias deben poder adaptarse a las diferentes necesidades, niveles de habilidad, y estilos de aprendizaje de los estudiantes (Fathi y Yousefi, 2019).

Flexibilidad en la Implementación. Deben ser lo suficientemente flexibles para permitir modificaciones según el contexto y las circunstancias cambiantes (Nassaji y Kartchava, 2020). Algunos tipos de estrategias lúdicas que se pueden implementar en las clases de inglés.

Según De Oliveira et al., (2023), son los siguientes: Scrabble. Un juego clásico que ayuda a los estudiantes a formar palabras utilizando fichas con letras, promoviendo la ampliación del vocabulario.

Bingo de Vocabulario. Los estudiantes completan sus tarjetas de bingo con palabras en inglés a medida que el maestro dice las palabras en voz alta.

Mad Levs. Un juego en el que los estudiantes rellenan espacios en blanco con diferentes partes del discurso (sustantivos, verbos, etc.) para crear historias divertidas (Ghanizadeh y Jahedizadeh, 2019).

Juegos de Cartas de Gramática. Tarjetas con preguntas de gramática o ejemplos de frases incorrectas que los estudiantes deben corregir (Hiver et al., 2020). Las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés son importantes en el aprendizaje, ya que mejoran la motivación de los estudiantes, y desarrollan sus habilidades lingüísticas, cognitivas, sociales y emocionales. Al incorporar juegos en el aula, los docentes pueden concebir un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor que beneficie a los estudiantes (Li, y Xu, 2018). Los juegos son recursos de aprendizaje ideales en el aula, permiten a los estudiantes promover su creatividad, (Cevallos, 2022). Para maximizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes, es importante que los docentes conozcan estas estrategias y sepan cómo implementarlas adecuadamente en sus aulas. (Pionce Kenya -Mendoza, 2023). El juego es una actividad importante en aula y aunque su finalidad es el entretenimiento, incrementa habilidades a través de la participación activa de los estudiantes. (Rivas, Texidor, & González, 2016). El profesor de inglés debe realizar actividades que ofrezcan más oportunidades para adquirir habilidades que le permitan adoptar conductas comunicativas con mayor confianza en sí mismo y en sí mismo. (Pabón, 2019)

II. MÉTODO

Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación

Según el tipo de investigación es básica, porque no se centró en aplicaciones prácticas inmediatas, proporciona el entendimiento y los fundamentos teóricos necesarios para futuras investigaciones aplicadas. Su valor radica en su capacidad para expandir los límites del conocimiento y ofrecer nuevas perspectivas que pueden transformar nuestra comprensión del mundo. (Hernández y Mendoza, 2018) Según su enfoque es cualitativa; este enfoque es especialmente valioso cuando se trata de explorar áreas complejas y multifacéticas donde los datos cuantitativos no pueden capturar completamente la riqueza de las experiencias humanas (Hernández y Mendoza, 2018).

Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Categoría: Estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés

Subcategorías:

- A. Motivacional: Interés y participación – Disfrute y satisfacción
- B. Cognitiva: Desarrollo de habilidades lingüísticas – Comprensión y retención

Escenario de estudio

El presente trabajo se desarrolló en la región Arequipa, provincia de Castilla, lugar donde no se enseña el inglés en las instituciones educativas públicas del nivel primario y donde la presencia de docentes especialista en la enseñanza del inglés es escasa.

Participantes

Los participantes de la investigación, fueron 5 docentes. El muestreo fue no probabilístico porque la elección de los sujetos fue por conveniencia.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de la entrevista, especialmente en su forma semiestructurada, es una herramienta poderosa para explorar las percepciones y experiencias de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés. Su correcta implementación y análisis pueden

proporcionar insights valiosos y profundos, contribuyendo significativamente al conocimiento en este campo educativo (Hernández y Mendoza, 2018).

El cuestionario de entrevista es un documento que contiene una lista de preguntas preparadas que el entrevistador utilizará para guiar la conversación durante la entrevista. Este cuestionario puede variar en su grado de estructuración, desde totalmente estructurado con preguntas cerradas hasta completamente abierto con preguntas abiertas, pasando por una forma semiestructurada que combina ambos enfoques (Hernández y Mendoza, 2018).

Procedimiento de recolección de datos

En la investigación, las técnicas y herramientas ofrecen una búsqueda más profunda, una entrevista en profundidad de la interacción entre dos personas, una de las cuales transmite una idea y la otra recibe y reacciona ante lo que aparece. (Cisneros, 2022) Se inició solicitando la autorización para la realización de la investigación. Luego del permiso concedido se conversó con los docentes para su consentimiento en la investigación, luego se aplicó los instrumentos debidamente validados y confiabilidades luego se procesó en tablas con las respuestas de cada participante, para su posterior interpretación y discusión

Rigor científico

El rigor científico en la investigación se logra a través de una planificación cuidadosa, métodos de recolección de datos adecuados, análisis sistemático, y prácticas éticas rigurosas. Asegurarse de que cada etapa del proceso de investigación esté bien documentada y justificada contribuye a la credibilidad y validez de los hallazgos, ofreciendo información valiosa para mejorar la práctica educativa y futuras investigaciones en este campo (Hernández y Mendoza, 2018).

A. Tesis: "Percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes del uso de Plickers en las clases de inglés" de Aguilar, F., & García, K. (2022) quienes desarrollaron el tema de la percepción de los docentes frente al uso de la tecnología a través de diversas metodologías

interesantes para los estudiantes. Una de ellas es la gamificación, estrategia que promueve la motivación y participación de los estudiantes. Una de las cuales es Plickers.

B. Artículo académico: “Lesson study as a pedagogical practice in higher education from an inclusive perspective: strategies and resources indicated by professors” De Oliveira et al., (2023) cuya investigación parte de examinar las estrategias propuestas por Lesson Study para apoyar el diseño de actividades dirigidas a docentes. Fue consistente con el trabajo porque ayudó a identificar la importancia de utilizar estas estrategias en la enseñanza del inglés.

C. Tesis: “Percepciones de los docentes sobre la Estrategia “Aprendo en Casa” de las Instituciones Educativas de la Red Educativa “Líderes en Acción” del distrito de Paucarpata, Arequipa- 2020” de Cayo, L. (2020)., cuyo estudio se orientó con el objetivo de analizar la percepción de los docentes en relación a la estrategia “Aprendo en Casa” que contaba con una plataforma de recursos en línea que los docentes consideraron una buena opción para enseñar a distancia

Estas fuentes de información describen y comprenden las percepciones y vivencias de los docentes frente a la utilización de estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma. Además, coinciden en resaltar la importancia y utilidad de las actividades recreativas como herramienta eficaz para el aprendizaje de las tres habilidades del idioma inglés. Dichas coincidencias encontradas en la triangulación de los datos refuerzan la validez y confiabilidad de los resultados y apoyan la inclusión de actividades interesantes en la docencia.

Para asegurar el rigor científico, se utilizó la triangulación de datos, comparando y contrastando los resultados obtenidos de diferentes estudios y métodos:

Triangulación de Fuentes: Se compararon los hallazgos de investigaciones internacionales y nacionales para identificar patrones y diferencias contextuales en la percepción de las estrategias lúdicas.

Triangulación Metodológica: Se utilizó tanto enfoques cualitativos como cuantitativos, integrando entrevistas semiestructuradas y encuestas para obtener una comprensión más completa de las percepciones docentes.

Triangulación de Teorías: Se aplicó diversas teorías del aprendizaje y la motivación para analizar cómo las estrategias lúdicas influyen en la enseñanza del inglés

Métodos de análisis de datos

Se aplicó el cuestionario de entrevista debidamente validado luego se procesó las respuestas, a través del análisis temático que es un método que permite a los investigadores comprender las percepciones y experiencias de los participantes. En la investigación sobre la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés, este método facilitó la identificación de patrones y temas clave, proporcionando una comprensión rica y detallada de cómo los docentes perciben y utilizan estas estrategias en su práctica educativa (Gómez, 2016)

Aspectos éticos

Se cumplió los principios de autenticidad, considerando datos auténticos; el principio de originalidad, con los datos recogidos de la realidad existente; principio de respeto de autoría, citando y referenciando las fuentes consultadas en APA séptima edición. Principio de confidencialidad, resguardando la identidad de los participantes de la investigación (Dieterich, 2008)

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Subcategoría Motivacional

Indicador: Interés y Participación

1. Características de las actividades lúdicas que capturan el interés de los estudiantes:

- Juegos de memoria, flashcards, bingo, el ahorcado.
- Actividades como juego de roles, mimos, crucigramas.
- Competencias, acertijos, actividades que estimulan la concentración.
- Actividades que mejoran el ánimo, como competencias en equipo.

2. Juegos y actividades que fomentan mayor participación:

- Ordenando palabras, audios, encontrar palabras ocultas.
- “Simón dice”, mimos, canciones sobre acciones.
- Juegos que impliquen movimiento, como juegos de memoria y TPR
- Brainbox, cantar canciones con movimientos, papa caliente.

3. Impacto de las preferencias personales en el interés y participación:

- Significativo, ya que el interés depende de las preferencias personales.
- Importancia de identificar y considerar las preferencias de los estudiantes.
- Preferencias afectan las sesiones y la motivación del estudiante.

Los resultados de la investigación muestran que las actividades lúdicas, como juegos de memoria, flashcards, bingos, juegos de roles y crucigramas, capturan significativamente el interés de los estudiantes. Esto concuerda con los hallazgos de Chamarro (2023), sobre las estrategias lúdicas incrementan la motivación y el interés en el aprendizaje del inglés. Similarmente, Lizasoain y Vargas (2023) destacaron la importancia de actividades que se ajusten a la realidad de los estudiantes para fomentar su participación. Estas actividades favorecen el aprendizaje; el juego es una actividad de recreación que desarrolla capacidades a través de la participación de los estudiantes. (Candela Borja, 2020)

4. Adaptación de actividades para asegurar motivación:

- Identificar estilos y ritmos de aprendizaje.
- Uso de actividades grupales y variadas para incluir a todos los estudiantes.
- Planificación de sesiones según el contexto y necesidades de los estudiantes.

Los docentes resaltaron la necesidad de adaptar las actividades lúdicas según los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes para asegurar su motivación. Lo que según la teoría de Rivas Texidor y González (2016), quienes enfatizan que las estrategias didácticas deben ser flexibles y adaptativas para ser efectivas. Además, la motivación es importante para llamar la atención del estudiante y realice una actividad con satisfacción. (Caviedes, 2024)

5. Diferencias en el interés y participación comparado con métodos tradicionales:

- Las actividades lúdicas captan mayor interés y motivación.
- Métodos tradicionales como la enseñanza directa de gramática son menos atractivos.
- Actividades lúdicas hacen que los estudiantes se involucren más activamente en el aprendizaje.

Las actividades lúdicas mostraron una mayor capacidad para captar el interés y la participación de los estudiantes en comparación con los métodos tradicionales. Este resultado es respaldado por Pionce Kenya-Mendoza (2023), quien señaló que la ludificación en la enseñanza promueve un aprendizaje más dinámico y efectivo, mejorando la motivación de los estudiantes.

Indicador: Disfrute y Satisfacción

6. Actividades lúdicas que generan mayor disfrute:

- Juegos interactivos, canciones sobre acciones, "Simón dice", Pictionary.
- Competencias grupales, bingos, juegos interactivos.
- Actividades que implican desafíos, como memory game y debates.

7. Influencia del disfrute en la actitud hacia el aprendizaje del inglés:

- Influencia significativa en el interés y motivación para aprender.
- Disfrute de las actividades mejora la actitud hacia el aprendizaje del inglés.

8. Aspectos de las estrategias lúdicas que contribuyen a la satisfacción:

- Innovación, practicidad, creatividad, interacción, trabajo en equipo.
- Juegos competitivos e interactivos, acertijos, bingos, competencias.

9. Impacto de la colaboración y el trabajo en equipo en el disfrute:

- Genera mayor participación, interacción, y responsabilidad.

- Trabajo en equipo motiva a los estudiantes y mejora su satisfacción.

10. Afectación de la motivación a largo plazo por el disfrute de actividades lúdicas:

- Contribuye al aprendizaje consolidado, reduce la ansiedad, y aumenta la confianza.

- Experiencias significativas forman parte de la memoria a largo plazo.

Los docentes indicaron que actividades como juegos interactivos, y competencias generan mayor disfrute entre los estudiantes. La satisfacción en las actividades lúdicas también influyen positivamente en la actitud de los estudiantes como corroboran Cevallos (2022) y Rocafort (2021). Así mismo estudios han confirmado que los juegos son una forma efectiva de aprendizaje siendo para el desarrollo de los estudiantes (Loor Aldás, 2022)

Subcategoría Cognitiva

Indicador: Desarrollo de Habilidades Lingüísticas

11. Contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades de lectura y escritura:

- Mejora la comprensión lectora y el desarrollo del vocabulario.

- Actividades diseñadas según objetivos fomentan lectura y escritura creativa.

12. Mejora de habilidades de escucha y comprensión auditiva:

- Relación del contenido y comprensión mediante juegos y actividades.

- Uso de recursos digitales y actividades que promuevan el compromiso activo.

13. Actividades efectivas para fomentar fluidez y precisión en el habla:

- Discursos, diálogos, exposiciones orales, juego de roles, mimos, y charadas.

- Trabalenguas, canciones, presentaciones orales, debates, role play.

Las actividades lúdicas, según los docentes, contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades de lectura y escritura, así como la comprensión auditiva. Estas percepciones son consistentes con los resultados de estudios como los de Sánchez (2023) y Saavedra (2020), que demostraron mejoras en las habilidades comunicativas y un mayor interés en el aprendizaje del inglés a

través de actividades lúdicas. Además, las actividades recreativas facilitan la comprensión, y mejoran las habilidades de lectura y escritura (Cuasapud, 2023)

14. Influencia en la expansión del vocabulario y uso de expresiones idiomáticas:

- Mejora la comunicación en inglés, promoviendo aprendizaje contextual y creatividad.

- Actividades divertidas y motivadoras ayudan a adquirir vocabulario y expresiones idiomáticas. Los docentes indicaron que las estrategias lúdicas facilitan la expansión del vocabulario y el uso de expresiones idiomáticas en inglés. Este resultado es apoyado por Pabón (2019), quien subrayó la importancia de actividades que promuevan la adquisición de vocabulario de manera significativa y contextual. Se sabe que el juego recreativo permite a los estudiantes practicar y aprender idiomas de manera satisfactoria, ya que la práctica aumenta la concentración que les permite mejorar diversas habilidades. (Moreira, 2022)

15. Ayuda en la comprensión y aplicación de reglas gramaticales:

- Relación de tiempos verbales, aprendizaje contextual, repetición y corrección de errores.

- Aprendizaje inductivo y práctico de las reglas gramaticales mediante el juego.

Indicador: Comprensión y Retención

16. Influencia en la capacidad de comprender conceptos gramaticales complejos:

- Mejor retención y comprensión mediante ejemplos concretos y repetición.

- Fomentan creatividad y uso natural de estructuras gramaticales.

17. Juegos y actividades efectivas para la retención de nuevo vocabulario:

- Películas, canciones, juegos de memoria, bingo, crucigramas, sopa de letras.

- Juegos interactivos y digitales como Pictionary y karaoke en inglés.

Las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a entender y aplicar reglas gramaticales en inglés, mejorando su retención y comprensión. Estos hallazgos están alineados con los principios de Henrrell (2020), que destacan la necesidad de enfoques didácticos claros y adaptativos para lograr resultados educativos efectivos.

18. Facilitación de la comprensión de textos escritos:

- Mejora la concentración y comprensión mediante aprendizaje contextual y pensamiento crítico.

- Actividades lúdicas aplicadas junto con lectoescritura obtienen mejores resultados.

19. Impacto en la comprensión auditiva:

- Positivo, mejorando la comprensión y motivación para aprender mediante exposición auténtica.

- Uso de videos y recursos que guíen la comprensión auditiva.

20. Influencia en la capacidad de hacer conexiones entre conocimiento previo y nuevo contenido:

- Ayuda a referenciar y aplicar conocimientos previos.

- Promueve la participación activa y relevancia del aprendizaje contextual.

La investigación confirma que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo tanto en la motivación como en las habilidades cognitivas del estudiante en el aprendizaje del inglés. Además, no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo, sino que promueven el desarrollo integral de los estudiantes. Es crucial que los docentes continúen explorando y aplicando estas metodologías, adaptándolas a las necesidades de sus estudiantes para maximizar sus beneficios. La implementación de estas estrategias puede contribuir significativamente a la mejora de la calidad educativa y al desarrollo profesional de los docentes, al mismo tiempo que aumenta el compromiso y la motivación de los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

Primera: En relación al propósito general, los docentes perciben positivamente las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés, destacando su impacto positivo en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes. Las actividades lúdicas no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas y a la comprensión de conceptos gramaticales complejos. La implementación adecuada de estas estrategias puede mejorar la calidad educativa y aumentar el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del inglés.

Segunda: En relación al propósito específico 1, los docentes consideran que las estrategias lúdicas son altamente efectivas para captar el interés y la participación de los estudiantes. Juegos como flashcards, bingos y juegos de roles son percibidos como herramientas que aumentan la motivación y el disfrute en las clases de inglés. Los docentes también reconocen la importancia de adaptar estas actividades a los estilos y ritmos de aprendizaje individuales para asegurar una motivación sostenida. Además, comparado con los métodos tradicionales, las estrategias lúdicas generan un mayor nivel de compromiso y satisfacción entre los estudiantes.

Tercera: En relación al propósito específico 2, las estrategias lúdicas son vistas como herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades lingüísticas y la retención de información. Los docentes destacan que estas actividades mejoran la comprensión lectora, la escritura, la fluidez en el habla y la capacidad auditiva. Actividades como juegos de memoria, debates y karaoke en inglés facilitan la expansión del vocabulario y la comprensión de reglas gramaticales complejas. Además, las estrategias lúdicas promueven la capacidad de los estudiantes para hacer conexiones entre conocimientos previos y nuevos contenidos, lo que resulta en un aprendizaje más profundo y significativo.

VI. RECOMENDACIONES

Es fundamental que los docentes reciban formación continua y actualizada en el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés. Esta capacitación debe incluir talleres prácticos, seminarios y cursos que aborden diversas actividades lúdicas y su implementación efectiva en el aula.

Se recomienda la creación y distribución de materiales didácticos diseñados específicamente para la enseñanza lúdica del inglés. Estos recursos pueden incluir juegos de mesa, aplicaciones interactivas, manuales de actividades y guías para docentes.

Es importante que los docentes adapten las actividades lúdicas a los diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto incluye la personalización de juegos y actividades para que sean inclusivos y accesibles para todos los alumnos.

Implementar un sistema de evaluación continua para monitorear la efectividad de las estrategias lúdicas utilizadas en el aula. Esta evaluación debe incluir retroalimentación de los estudiantes, observaciones de clases y análisis de los resultados académicos

REFERENCIAS

- Aguilar, F., & García, K. (2022). Percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes del uso de PLICKERS en las clases de inglés. *Tesis para obtener el grado académico de Magíster en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ, Lima. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22530/AGUILAR_VARGAS_GARC%c3%8dA_BARTUR%c3%89N1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Akbari, R., & Dadvand, B. (2018). Does reflective teaching improve language teaching? A meta-analysis of research. *Language Teaching Research*, 22(3), 332-359. <https://doi.org/10.1177/1362168817695521>
- Ardasheva, Y., & Tretter, T. R. (2020). Examining English learners' science achievement: The role of linguistic supports and interactive educational technologies. *The Journal of Educational Research*, 113(1), 68-78. <https://doi.org/10.1080/00220671.2020.1724976>
- Beckett, G. H., & Slater, T. (2018). Project-based learning and technology: A study of technology-supported project-based learning in an ESL and EFL context. *TESOL Quarterly*, 52(2), 421-445. <https://doi.org/10.1002/tesq.438>
- Berlitz. (26 de Julio de 2023). Obtenido de La importancia de saber inglés en el mundo actual: <https://www.berlitz.com/es-pr/blog/la-importancia-de-saber-ingles-en-el-mundo-actual>
- Candela Borja, Y. e. (setiembre- diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanistas y Sociales REHuso*, 5(3), 78-86. Manabí, Ecuador.
- Caviedes, e. (2024). La motivación esencial para el aprendizaje en estudiantes de grado octavo y noveno. *Estudios y Perséctivas Revista científica y académica*, 4(1). Colombia. doi:<https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i1.119>
- Cayo, L. (2020). Percepciones de los docentes sobre la Estrategia "Aprendo en Casa" de las Instituciones Educativas de la Red Educativa "Líderes en Acción" del distrito de Paucarpata, Arequipa - 2020. *Tesis de posgrado*. Universidad Cèsar Vallejo, Arequipa. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60859/Cayo_CML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cevallos, L. y. (15 de Diciembre de 2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4). Portoviejo, Ecuador. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>

- Cheng, L., & Fox, J. (2019). Assessment in the language classroom: Teachers supporting student learning. *TESOL Quarterly*, 53(2), 565-573. <https://doi.org/10.1002/tesq.499>
- Chimarro, S. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9034-9054. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036
- Chumbes, A. (2022). Percepciones de los docentes sobre sus prácticas educativas en la educación intercultural biligüe en una escuela rural de la comunidad de Chila. *Tesis de posgrado*. Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Arequipa. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcgclefindmkaj/<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e94e464b-7fcc-48c3-93d1-6e34c03dd850/content>
- Cisneros, e. a. (28 de enero de 2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la. 8(1). Ecuador. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Cuasapud, e. a. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la escritura en alumnos de Educación Básica. 10(1).
- DeKeyser, R. M. (2019). Cognitive perspectives on grammar learning and teaching. *Studies in Second Language Acquisition*, 41(2), 377-398. <https://doi.org/10.1017/S0272263118000326>
- De Oliveira, J., Bracken, S., Nakano, N., Dart, G. (2023). Lesson study as a pedagogical practice in higher education from an inclusive perspective: strategies and resources indicated by professors [Article Lesson study como práctica pedagógica no ensino superior a partir de uma perspectiva inclusiva: estratégias e recursos indicados por docentes] [Article@Lesson study como práctica pedagógica en la educación superior desde una perspectiva inclusiva: estrategias y recursos indicados por los profesores] (2023) *Praxis Educativa*, 18, art. no. e21306. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85160574901&doi=10.5212%2fPraxEduc.v.18.21306.029&partnerID=40&DOI:10.5212/PraxEduc.v.18.21306.029>
- Dieterich. (2008). Nueva Guía para la Investigación Científica. 227. Lima, Perú: Planeta Mexicana, S.A. de C.V.
- Farrah, M. A., & Al-Bakry, G. M. (2021). Implementing flipped classroom model in teaching English as a foreign language: Students' perspectives and challenges. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(2), 623-642. <https://doi.org/10.17263/jlls.904007>

- Farrell, T. S. C. (2018). Research on reflective practice in TESOL. *TESOL Quarterly*, 52(1), 16-20. <https://doi.org/10.1002/tesq.40>
- Fathi, J., & Yousefi, M. H. (2019). The effects of collaborative learning and teacher support on EFL learners' writing anxiety and writing performance: A mixed-methods study. *Journal of Second Language Writing*, 46(3), 102-120. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2019.04.003>
- Ghanizadeh, A., & Jahedizadeh, S. (2019). Towards an ecological perspective on language learning strategies: Strategies as emergent, socially mediated, and purposeful phenomena. *System*, 86, 102122. <https://doi.org/10.1016/j.system.2019.102122>
- Gómez, P. A. (16 de 11 de 2016). Análisis de datos cualitativos. *Revista Fedumar*, 3(1). Colombia: UNIMAR.
- Henrrell, A. &. (2020). 50 Strategies for Teaching English Language Learners. 6th, 350. London, UK: Pearson.
- Hernández, L., & Cenicerros, D. (2018). Instructor self-efficacy and development. *Innovación educativa*, 171-192.
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: MC GRAW HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México D.F: McGRAW-HILL.
- Hidalgo, M., Loor, M., & Banguera, C. (02 de diciembre de 2023). Análisis de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en instituciones de educación superior de Guayaquil en el año 2022. *Index*, 8(12), 429-442. doi:10.23857/pc.v8i12.6289
- Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., & Mercer, S. (2020). Student engagement in the language classroom. *Multilingual Matters*. <https://doi.org/10.21832/9781788923628>
- Li, S., & Xu, Y. (2018). The effectiveness of corrective feedback in SLA: A meta-analysis. *Language Learning*, 68(2), 507-545. <https://doi.org/10.1111/lang.12290>
- Lizasoain, A., & Vargas, J. (2023). Percepciones de los docentes de inglés chilenos acerca de los libros de texto utilizados en establecimientos escolares públicos y privados en Chile. *Calidad en la educación*(58), 35-68. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-45652023000100035&lng=es&tlng=es.
- Loor Aldás, M. e. (2022). Análisis de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en instituciones de educación superior de Guayaquil en el año 2020-2022. *Polo del COnocimiento*, 8(12), 85. Ecuador.

- Nassaji, H., & Kartchava, E. (2020). The role of interactional feedback in second language learning. *Language Teaching Research*, 24(3), 289-310.
<https://doi.org/10.1177/1362168819836366>
- Mejía, M., & Vargas, L. (2022). PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES SOBRE LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL NIVEL DE UNA I.E EN SURCO. *Licenciatura en Educación Inicial*. SAN IGNACIO DE LOYOLA, Lima. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b373c9a1-1086-471f-87ae-12f7729a9f79/content>
- MINEDU. (2023). *Ministerio de Educación*. Obtenido de LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL (CEBE). GUÍA DE ORIENTACIONES: <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/guia-evaluacion-de-los-aprendizajes.pdf>
- Moreira, e. a. (2022). EL JUEGO LÚDICO Y SU APORTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL. *Journal Scientific Investigacion*, 6(3). Ecuador.
- Pabón, N. M. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel educativo de la educación básica primaria de la institución educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. *Dialéctica. Revista de Investigación Educativa*. Venezuela.
- Pardave, D. (2020). UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL NIVEL INTERMEDIO DEL INSTITUTO DE INGLÉS. *MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR*. UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN, Huánuco. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6299/PIDS00278P26.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pionce Kenya -Mendoza, V. V. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. (2023). *Revista Innova Educación*, 5(4), 83-104. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>
- Rivas, M., Texidor, R., & González, R. (2016). El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 15(1), 113- 122. La Habana, Cuba.
- Rocafort, M. (2021). Didactic strategies to promote digital literacy practices in initial teacher training [Article@Estrategias didacticas para favorecer las practicas literarias digitales en la formacion inicial de maestros] *Bellaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature*, 14 (4), art. no. e891, Cited 1 time. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0->

85136655841&doi=10.5565%2frev%2fjtl3.891&partnerID=40&md5=cfed9DOI: 10.5565/rev/jtl3.891

- Saavedra, S. (2020). JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA. *MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN DOCENCIA Y POEDAGOGÍA UNIVERSITARIA*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI, Pucallpa. Obtenido de http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4725/UNU_MAESTRIA_2021_TM_SONIA-SAAVEDRA-RUEDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, C. (2023). Estrategias Lúdico-Pedagógicas para mejorar el inglés en los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Internado Escolar Rural Solita. *Magister en Educación*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/9a6a68cc-616d-4711-8f6c-1cde4c6e60e0/content>
- UNESCO. (2021). *Organización de las Naciones Unidas para la Cultura*. Obtenido de Estrategia de educación de la UNESCO: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

ANEXOS

TABLA DE CATEGORIZACIÓN

Categoría de estudio	Definición conceptual	Categoría	Subcategoría	Códigos
Estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés	Las estrategias lúdicas son metodología que utiliza las actividades para enseñar de manera divertida y entretenida. Dichos conceptos son creados con el propósito de dar a conocer a otros lectores sobre distintos puntos de como la lúdica ayuda al estudiante a participar activamente en el aula de clases. Cevallos y V. (2022)	Estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés	Motivacional Cognitiva	C1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.

Formulación del Problema	Propósitos	Categoría	Subcategoría	Indicadores	Instrumento	Metodología
<p>Problema General ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la dimensión motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés? ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la dimensión cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés?</p>	<p>Propósito General Describir la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.</p> <p>Propósitos Específicos: 1. Describir la percepción de los docentes sobre la dimensión motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés. 2. Describir la percepción de los docentes sobre la dimensión cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.</p>	Estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés	<p>Motivacional</p> <p>Cognitiva</p>	<p>Interés y participación</p> <p>Disfrute y satisfacción</p> <p>Desarrollo de habilidades lingüísticas</p> <p>Comprensión y retención</p>	Cuestionario de entrevista	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Por su enfoque, es cualitativa Por su finalidad, es básica</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Estudio Fenomenológico.</p> <p>POBLACIÓN La población de estudio está constituida por 20 docentes de una institución pública.</p> <p>MUESTRA La muestra está constituida por 5 docentes de una institución pública.</p>

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

SUBCATEGORÍA MOTIVACIONAL

Indicador: Interés y participación

1. ¿Qué características de las actividades lúdicas en las clases de inglés capturan más el interés de los estudiantes?
2. ¿Qué tipos de juegos y actividades lúdicas fomentan una mayor participación entre los estudiantes de diferentes niveles de habilidad en inglés?
3. ¿Cómo afectan las preferencias personales de los estudiantes su nivel de interés y participación en actividades lúdicas de inglés?
4. ¿Cómo pueden los profesores adaptar las actividades lúdicas para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades iniciales en inglés, se sientan motivados a participar?
5. ¿Qué diferencias observas en el nivel de interés y participación de los estudiantes en actividades lúdicas en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales en las clases de inglés?

Indicador: Disfrute y satisfacción

6. ¿Qué tipos de actividades lúdicas en las clases de inglés generan mayor disfrute entre los estudiantes?
7. ¿Cómo influye el disfrute de las actividades lúdicas en la actitud general de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés?
8. ¿Qué aspectos de las estrategias lúdicas contribuyen más a la satisfacción de los estudiantes durante las lecciones de inglés?
9. ¿Cómo influye la colaboración y el trabajo en equipo en el nivel de disfrute y satisfacción de los estudiantes durante las actividades lúdicas en inglés?
10. ¿De qué manera el disfrute y la satisfacción de los estudiantes con las actividades lúdicas afectan su motivación a largo plazo para aprender inglés?

SUBCATEGORÍA COGNITIVA

Indicador: Desarrollo de habilidades lingüísticas

11. ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en inglés?

12. ¿De qué manera los juegos y actividades lúdicas mejoran las habilidades de escucha y comprensión auditiva en inglés?

13. ¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivos para fomentar la fluidez y la precisión en el habla en inglés?

14. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la expansión del vocabulario y el uso de expresiones idiomáticas en inglés?

15. ¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a entender y aplicar reglas gramaticales en inglés?

Indicador: Comprensión y retención

16. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para comprender conceptos gramaticales complejos en inglés?

17. ¿Qué tipos de juegos y actividades lúdicas son más efectivos para mejorar la retención de nuevo vocabulario en inglés?

18. ¿De qué manera las actividades lúdicas facilitan la comprensión de textos escritos en inglés por parte de los estudiantes?

19. ¿Qué impacto tienen las actividades lúdicas en la comprensión auditiva de los estudiantes en inglés?

20. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para hacer conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo contenido en inglés?

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado/a juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer pedagógico del docente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Luis Alberto Zuñiga Hipólito		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:			
Institución donde labora:	UGEL Castilla		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo (s) psicométricos realizados Título del estudio realizado		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entrevista
Autor:	Lic. Anco Ojeda María Teresa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Presencial
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes
Significación:	Tiene como objetivo identificar la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.

Estrategias lúdicas	D1. Dimensión motivacional:	Al respecto, Rivera et al., (2023), sostiene que, la dimensión motivacional de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés se refiere a los aspectos que influyen en el interés, la participación, el disfrute y la satisfacción de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Esta dimensión se enfoca en cómo las actividades lúdicas pueden estimular y mantener la motivación de los estudiantes para aprender inglés de manera efectiva y agradable.
	D2. Dimensión cognitiva	Al respecto, Rengifo et al., (2023), sostienen que, la dimensión cognitiva de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés se refiere a los procesos mentales involucrados en la adquisición, procesamiento y utilización del conocimiento del idioma a través de actividades lúdicas. Esta dimensión se enfoca en cómo las actividades de juego pueden facilitar el desarrollo de habilidades lingüísticas, mejorar la comprensión y la retención de la información, y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de entrevista. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems (descriptores) según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de entrevista.

- Primera dimensión: **DIMENSIÓN MOTIVACIONAL**
- Objetivo de la dimensión: Identificar las estrategias motivacionales en la enseñanza de inglés.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés y participación	1. ¿Qué características de las actividades lúdicas en las clases de inglés capturan más el interés de los estudiantes?	4	4	4	
	2. ¿Qué tipos de juegos y actividades lúdicas fomentan una mayor participación entre los estudiantes de diferentes niveles de habilidad en inglés?	4	4	4	
	3. ¿Cómo afectan las preferencias personales de los estudiantes su nivel de interés y participación en actividades lúdicas de inglés?	4	4	4	
	4. ¿Cómo pueden los profesores adaptar las actividades lúdicas para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades iniciales en inglés, se sientan motivados a participar?	4	4	4	
	5. ¿Qué diferencias observas en el nivel de interés y participación de los estudiantes en actividades lúdicas en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales en las clases de inglés?	4	4	4	
Disfrute y satisfacción	6. ¿Qué tipos de actividades lúdicas en las clases de inglés generan mayor disfrute entre los estudiantes?	4	4	4	
	7. ¿Cómo influye el disfrute de las actividades lúdicas en la actitud general de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés?	4	4	4	
	8. ¿Qué aspectos de las estrategias lúdicas contribuyen más a la satisfacción de los estudiantes durante las lecciones de inglés?	4	4	4	
	9. ¿Cómo influye la colaboración y el trabajo en equipo en el nivel de disfrute y satisfacción de los estudiantes durante las actividades lúdicas en inglés?	4	4	4	
	10. ¿De qué manera el disfrute y la satisfacción de los estudiantes con las actividades lúdicas afectan su motivación a largo plazo para aprender inglés?	4	4	4	



Pd.: el presente formato debe tomarse en cuenta

Willson y Webb (1994) así como Powell (2003), aseguran que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de expertise y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1988) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Vuolteen & Laakonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : https://www.revistaesocoss.com/sites2517/issue2217_23.pdf entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado/a juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer pedagógico del docente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Javier Edwards Miraval Castro
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica y Universitaria
Institución donde labora:	Universidad Norbert Wiener
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo (s) psicométricos realizados Título: "Estrategia Metodológica para desarrollar las competencias comunicativas en inglés de estudiantes de Administración Hotelera de un instituto superior,

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entrevista
Autor:	Lic. Anco Ojeda María Teresa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Presencial
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes
Significación:	Tiene como objetivo identificar la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Segunda dimensión: **DIMENSIÓN COGNITIVA**
- Objetivo de la dimensión: Identificar las estrategias cognitivas en la enseñanza de inglés.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de habilidades lingüísticas	11. ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en inglés?	4	4	4	
	12. ¿De qué manera los juegos y actividades lúdicas mejoran las habilidades de escucha y comprensión auditiva en inglés?	4	4	4	
	13. ¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivos para fomentar la fluidez y la precisión en el habla en inglés?	4	4	4	
	14. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la expansión del vocabulario y el uso de expresiones idiomáticas en inglés?	4	4	4	
	15. ¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a entender y aplicar reglas gramaticales en inglés?	4	4	4	
Comprensión y retención	16. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para comprender conceptos gramaticales complejos en inglés?	4	4	4	
	17. ¿Qué tipos de juegos y actividades lúdicas son más efectivos para mejorar la retención de nuevo vocabulario en inglés?	4	4	4	
	18. ¿De qué manera las actividades lúdicas facilitan la comprensión de textos escritos en inglés por parte de los estudiantes?	4	4	4	
	19. ¿Qué impacto tienen las actividades lúdicas en la comprensión auditiva de los estudiantes en inglés?	4	4	4	
	20. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para hacer conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo contenido en inglés?	4	4	4	


Karner Y. Mariscal
Mag. en Lingüística en la
enseñanza de idiomas extranjeros
D.A.I. 078858

DNI: 07868858
ORCID: 0000-0002-1605-2185

Pd: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Fivell (2005), mencionan que se existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de expertise y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (2003), Grant y Davis (1997), y Lynn (1988) (citados en McGurand et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver: <http://www.revistas.uca.es/revistas/revista/2017-20.pdf> entre otra bibliografía.



Evaluación por juicio de expertos

Respetado/a juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer pedagógico del docente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JANET ELVA CCAHUA PUCO
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación - Investigación
Institución donde labora:	I.E LA CAMPIÑA
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo (s) psicométricos realizados Título del estudio realizado

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entrevista
Autor:	Lic. Anco Ojeda María Teresa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Presencial
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes
Significación:	Tiene como objetivo identificar la percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés.

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de habilidades lingüísticas	11. ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas al desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en inglés?	4	3	4	
	12. ¿De qué manera los juegos y actividades lúdicas mejoran las habilidades de escucha y comprensión auditiva en inglés?	4	4	4	
	13. ¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivos para fomentar la fluidez y la precisión en el habla en inglés?	4	4	4	
	14. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la expansión del vocabulario y el uso de expresiones idiomáticas en inglés?	4	4	4	
	15. ¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a entender y aplicar reglas gramaticales en inglés?	4	4	4	
Comprensión y retención	16. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para comprender conceptos gramaticales	4	4	4	
	17. ¿Qué tipos de juegos y actividades lúdicas son más efectivos para mejorar la retención de nuevo vocabulario en inglés?	4	4	4	
	18. ¿De qué manera las actividades lúdicas facilitan la comprensión de textos escritos en inglés por parte de los estudiantes?	4	4	4	
	19. ¿Qué impacto tienen las actividades lúdicas en la comprensión auditiva de los estudiantes en inglés?	4	4	4	
	20. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la capacidad de los estudiantes para hacer conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo contenido en inglés?	4	4	4	



DNI: 44241467

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE INGLÉS COMO LENGUA
EXTRAJERA

Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de inglés

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRAJERA

AUTORA:

Anco Ojeda María Teresa (ORCID: [0009-0006-2072-960X](https://orcid.org/0009-0006-2072-960X))

ASESOR:

Salas Morales Alberto José (ORCID: [0000-001-8150-9287](https://orcid.org/0000-001-8150-9287))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

AREQUIPA-PERÚ

2024

Resumen de coincidencias

17%

Se están viendo fuentes estándar

Ver Fuentes en inglés

Coincidencias		
1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4 % >
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 % >
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 % >
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 % >
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 % >
6	www.scilit.net Fuente de Internet	<1 % >
7	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
8	repositorio.uladach.ed... Fuente de Internet	<1 % >
9	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 % >
10	revistas.uptc.edu.co Fuente de Internet	<1 % >
11	go.gale.com Fuente de Internet	<1 % >