



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACION TÉCNICA Y  
PROFESIONAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACION TÉCNICA Y  
PROFESIONAL

TEMA

LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO ESCOLARIDAD  
INCONCLUSA

**Autor/es:**

**Lcdo. Javier Henríquez Moncayo**

**Tutor/a:**

**Msc. Julia Robinson Aguirre**

**ECUADOR**

**2023**



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

A mi madre Norma Moncayo Balladares, a pesar de no estar en vida, sigue siendo la base fundamental de lo que soy ahora, ya que mi vida gira en torno a su sacrificio y enseñanza, a mis hijas Jacqueline Henríquez Almache, Joseline Henríquez Almache y Giulliana Henríquez Almache que son la razón de seguir escalando en mi vida personal y profesional. A las amistades que fueron impulso y guía para incentivar este nuevo logro, gracias por confiar en mí.

Javier Antonio Henríquez Moncayo.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, que es el que permite que todo suceda, y en base a su deseo todo se hace. Filipenses 1:6 “Estoy convencido de esto: el que comenzó tan buena obra en ustedes la irá perfeccionando hasta el día de Cristo Jesús.” Y así tal cual su voluntad se ha realizado, en su infinita misericordia me ha brindado sabiduría y apoyo en cada palabra de esta tesis. Siendo el creador de la ciencia su ayuda fue la más idónea. A mi hija Jacqueline Henríquez Almache por su constante apoyo y comprensión, a la tutora Julia Robinson por impartir su conocimiento y brindar una guía adecuada para que esta investigación este acorde.

Javier Antonio Henríquez Moncayo.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### RESUMEN

El presente trabajo de investigación busca analizar la incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de 1er Año de Bachillerato Escolaridad Inconclusa de la Unidad Educativa Leónidas García por medio de un estudio bibliográfico. La metodología implementada es de enfoque mixto, con un alcance descriptivo, entre las variables se encuentra la lúdica y el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Se propone una guía didáctica con actividades lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, brindando la oportunidad de desarrollar la parte cognitiva del estudiante, fomentar su motivación y participación activa en clase, incentivar el trabajo en equipo y el autoanálisis, los recursos que se utilizan en la propuesta son materiales económicos lo que facilita su aplicación. Con los resultados de las encuestas y entrevistas se pudo determinar cuan efectiva es esta estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

**Palabras Clave:** Lúdica, enseñanza-aprendizaje, inglés, guía didáctica.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ABSTRACT

The present research aims to analyze the impact of ludic activities on the teaching and learning process of the English language, among 1st Year students with incomplete schooling at Leónidas García Educational Unit, through a bibliographic study. The methodology employed is a mixed approach, with a descriptive scope. Among the variables examined are ludic activities and the teaching-learning process of the English language.

A didactic guide is proposed with ludic activities that facilitate the teaching and learning process of the English language, providing the opportunity to develop the cognitive part of the student, fostering their motivation and active participation in class, promoting teamwork and self-analysis. The resources used in the proposal are economical materials, which facilitate their implementation. With the results of the surveys and interviews, it was possible to determine how effective this methodological strategy is for the teaching and learning process of the English language.

**Keywords:** Ludic, Teaching-Learning, English, Didactic Guide.



La Universidad para todos





## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)..... **¡Error!**

### **Marcador no definido.**

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO .....	3
RESUMEN .....	4
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN .....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema .....	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión de Tema .....	3
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Preguntas científicas. ....	4
Declaración de las variables.....	4
Objetivos específicos de la investigación. ....	5
Identificación de los métodos a emplear.....	5
Método estadístico: Estadística Descriptiva .....	5
Declaración de Población y Muestra .....	5
Declaración del tipo de investigación. ....	6
Principales aportes. ....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica. ....	6





Descripción breve del contenido.....	7
Capítulo 1: Marco teórico y fundamentación de la tesis.....	7
Capítulo 2: Metodología de la investigación y estudio para su diagnóstico.....	8
Capítulo 3: Presentación y validación de la propuesta. ....	8
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
Sistema Educativo del Ecuador .....	9
Requisitos que deben cumplir los estudiantes para acceder a la oferta académica de escolaridad inclusa. ....	10
Importancia del Inglés en la Actualidad como idioma global.....	11
Aprendizaje del Idioma Inglés en la Escolaridad Inconclusa .....	12
El rol del docente en el aprendizaje del idioma inglés.....	13
Desafíos que se Presentan Dentro del Aprendizaje del Idioma Inglés.....	14
Factores que Inciden en los Logros Académicos .....	15
Teorías del Aprendizaje.....	16
Beneficios de Aplicar la Metodología Activa en el Aprendizaje .....	20
Enfoque Lúdico y sus Beneficios Dentro del Aprendizaje .....	21
Experiencias de la Aplicación de la Lúdica como Estrategia de Aprendizaje .....	23
Puntos claves del presente marco teórico. ....	24
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ..... ESTUDIO DIAGNÓSTICO</b>	<b>26</b>
Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización. ....	26
Lúdica .....	26
Fuente: Elaboración propia. ....	29





Enfoque de la Investigación.....	30
Alcance de la Investigación .....	30
Declaración y Justificación del Tipo de Investigación .....	30
Métodos Empleados.....	31
Delimitación de la Población y la Muestra. ....	33
Población.....	33
Muestra .....	34
Estrategia Metodológica Investigativa.....	34
Etapa de la modelación de la propuesta.....	35
Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica) .....	35
Presentación de los Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes. ....	36
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>47</b>
Presentación .....	47
Modelación de la guía didáctica con actividades lúdicas específicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er Año de bachillerato escolaridad inconclusa. ....	47
Concepciones .....	47
Actividades .....	48
Metodología .....	51
Procedimientos.....	51
Recursos.....	52
Instrumentos para el diagnóstico y/o evaluación.....	53
Validación de la propuesta. ....	53
Diseño de la propuesta. ....	54





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Estructura y dinámica de sus componentes .....	71
Exigencias y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance. ....	71
Formas de aplicación, implementación y evaluación .....	72
Recursos.....	72
Beneficiarios .....	73
Resultados.....	73
Cierre.....	74
CONCLUSIONES .....	75
RECOMENDACIONES.....	76
Referencias Bibliográficas .....	77
.....	85
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>



La Universidad para todos





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de Variables .....	28
<b>Tabla 2</b> Población de la Unidad Educativa Leónidas García .....	33
<b>Tabla 3</b> Participación Activa .....	36
<b>Tabla 4</b> Habilidades Sociales y Trabajo en Equipo .....	37
<b>Tabla 5</b> Habilidades Sociales .....	38
<b>Tabla 6</b> Toma de Decisiones.....	39
<b>Tabla 7</b> Pensamiento Crítico .....	40
<b>Tabla 8</b> Adaptabilidad .....	41
<b>Tabla 9</b> Autoevaluación.....	42
<b>Tabla 10</b> Pensamiento Crítico .....	43
<b>Tabla 11</b> Toma de Decisiones.....	44
<b>Tabla 12</b> Adaptabilidad .....	45
<b>Tabla 13</b> Participación Activa .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 14</b> Validadores de la Propuesta.....	53
<b>Tabla 15</b> Planificación 1 .....	57
<b>Tabla 16</b> Planificación 2.....	60
<b>Tabla 17</b> Planificación 3.....	63
<b>Tabla 18</b> Planificación 4.....	66
<b>Tabla 19</b> Planificación 5.....	69





## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Participación Activa.....	36
<b>Gráfico 2</b> Habilidades Sociales.....	37
<b>Gráfico 3</b> Habilidades Sociales.....	38
<b>Gráfico 4</b> Toma de Decisiones.....	39
<b>Gráfico 5</b> Pensamiento Crítico.....	40
<b>Gráfico 6</b> Adaptabilidad.....	41
<b>Gráfico 7</b> Autoevaluación.....	42
<b>Gráfico 8</b> Pensamiento Crítico.....	43
<b>Gráfico 9</b> Toma de Decisiones.....	44
<b>Gráfico 10</b> Adaptabilidad.....	45
<b>Gráfico 11</b> Participación Activa.....	¡Error! Marcador no definido.
<b>Gráfico 12</b> Portada de Propuesta.....	55

## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Autorización.....	83
<b>Anexo 2</b> Validación por Experto.....	84
<b>Anexo 3</b> Validación por Experto.....	85
<b>Anexo 4</b> Validación por Segundo Experto.....	86
<b>Anexo 5</b> Validación por Segundo Experto.....	86
<b>Anexo 6</b> Encuesta de Bachillerato A.....	86
<b>Anexo 7</b> Encuestas de bachillerato A2.....	86
<b>Anexo 8</b> Encuesta de 1er Año de Bachillerato B.....	86
<b>Anexo 9</b> Entrevista al Docente 1.....	86
<b>Anexo 10</b> Entrevista al docente 1.2.....	86
<b>Anexo 11</b> Entrevista al Docente 2.....	86
<b>Anexo 12</b> Entrevista al Docente 2.2.....	86





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

- Anexo 13** Matriz de Consistencia.....; **Error! Marcador no definido.**
- Anexo 14** Aplicación de Juegos.....; **Error! Marcador no definido.**
- Anexo 15** Aplicación de Juegos 2 .....; **Error! Marcador no definido.**
- Anexo 16** Aplicación de Juegos 3.....; **Error! Marcador no definido.**
- Anexo 17** Aplicación de Juegos 4.....; **Error! Marcador no definido.**
- Anexo 18** Aplicación de Encuestas .....; **Error! Marcador no definido.**



La Universidad para todos





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

En el contexto educativo contemporáneo dominar el idioma inglés representa un elemento importante en la formación integral de un individuo, generándole habilidades comunicativas, proyectando ventajas a nivel personal y profesional. A pesar de la importancia de aprender el idioma inglés, dentro del proceso didáctico de aprendizaje se identifican diversos obstáculos, los cuales colocan al docente con la responsabilidad de implementar estrategias innovadoras de aprendizaje.

En el sistema educativo fiscal se encuentra la oferta académica educación para jóvenes y adultos (EPJA), dirigida a personas cuya trayectoria estudiantil se ha visto interrumpida y desean ingresar nuevamente a estudiar. Este grupo de estudiantes pasan por un proceso de enseñanza -aprendizaje corto en comparación de la escolaridad tradicional, cada cinco meses los estudiantes cursan un nivel académico equivalente a un año lectivo. Además, son estudiantes que corresponden a edades de 18 a 50 Años, es importante que ellos cuenten con un aprendizaje adecuado a su nivel, lo que requiere la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras para un aprendizaje efectivo.

Las estrategias metodológicas de enseñanza y de aprendizaje son herramientas que contribuyen a obtener resultados, buscan que la enseñanza se convierta en diferentes acciones interactivas, en sustento a la experiencia socio-didáctica de enseñanza, se comprende como el aporte de los elementos práctico-pedagógicos que se ejecutan en el proceso de interacción entre docentes y alumnos para crear ambientes de enseñanza y aprendizajes significativos en el ámbito educativo ( Bonilla et al., 2020, pág. 3).

Dentro de las estrategias metodológicas destaca la lúdica, en la cual se aprende por medio del juego, es adaptable a las necesidades de los estudiantes, promueve la participación activa y un aprendizaje motivador fuera de lo tradicional.

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un



escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa y textual del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador (Torres, 2019, pág. 4).

Por lo tanto, se considera una opción viable en este contexto el aplicar la lúdica como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er. Año de Bachillerato Escolaridad Inconclusa.

### **Justificación del problema**

La presente investigación aborda una necesidad crítica y actual dentro del ámbito educativo en el Ecuador, el Ministerio de Educación tiene una oferta educativa denominada Educación para Jóvenes y Adultos la cual está destinada para las personas que por diversos factores no lograron culminar o interrumpieron su educación regular, y se están integrando a un sistema educativo no convencional. A diferencia del resto de la población del Ecuador, en este sistema cada cinco meses los estudiantes van escalando su nivel de acreditación, cuentan con una edad correspondiente de 18 a 50 años, incluso ven todas las materias del tronco común.

Dentro del diseño curricular se encuentra la asignatura, inglés el cual se reconoce como una habilidad fundamental para el desarrollo personal y profesional del estudiante. Sin embargo, se identifican varios desafíos y dificultades dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Por lo consiguiente, es óptimo para el profesor implementar estrategias innovadoras y motivadoras para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo, tomando en cuenta que si desde un inicio no se aplica una enseñanza adecuada acarrea que los estudiantes no tengan éxito en su aprendizaje. La factibilidad de esta investigación es que se cuenta con la voluntad de ayudar a las personas, el talento humano, materiales y fuentes de información para poder ejecutarla, beneficiando a los estudiantes de 1er Año de bachillerato de escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Leónidas García, por cuanto podrán acceder a una nueva forma de la enseñanza del idioma inglés por parte de los docentes, se brinda beneficios institucionalmente ya que da apertura a planificar actividades dentro de la escolaridad inconclusa.



### **Planteamiento del problema.**

Dentro de la Unidad Educativa Leónidas García es ofertado el sistema escolaridad inconclusa, programa que se ejecuta en un periodo de tiempo corto equivalente a cinco meses, cuyo proceso ha estado basado en el aprendizaje tradicional, convirtiendo a los estudiantes en sujetos pasivos y no participativos. Partiendo desde este punto se requiere el uso de aplicaciones estratégicas para poder llegar de una manera adecuada al alumno, tomando en cuenta las características de aprendizaje de este grupo de estudiantes.

Ante lo expuesto se delimita el problema de la siguiente manera:

Campo: Educación Sistema de la Escolaridad inconclusa.

Área: Metodológica

Aspecto: La lúdica como estrategia de aprendizaje.

Ante la delimitación se plantea la siguiente interrogante:

¿Qué incidencia tiene la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er año de bachillerato escolaridad inconclusa?

Para responder a esta interrogante es necesario hacer una revisión de la propuesta curricular del ministerio de educación en relación al Sistema Escolaridad Inconclusa

### **Precisión de Tema**

Se alinea con necesidades de investigación relacionada con el área de innovación metodológica, que determina un proceso de trabajo motivador tanto para los estudiantes como docentes.

La lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 1er Año de Bachillerato –Escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Leónidas García-Guayaquil.



### **Objeto de la investigación.**

La enseñanza-aprendizaje del idioma inglés por medio de la lúdica como metodología en los estudiantes de 1ero de bachillerato escolaridad inconclusa, utilizando una guía didáctica como resultado de estudio.

### **Objetivo general.**

Analizar la incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 1° de bachillerato-escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Leónidas García mediante una investigación bibliográfica y de campo previa aplicabilidad de una guía didáctica.

### **Preguntas científicas.**

- ¿Existen sustentos teóricos que fundamenten la mejora del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1ero de bachillerato de escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Leónidas García al aplicar la lúdica como estrategia metodológica innovadora?
- ¿Cuáles son los beneficios y desafíos asociados con la implementación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?
- ¿De qué manera se puede implementar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el aula?
- ¿Se evidencia un mejor nivel de aprendizaje del idioma inglés al implementar una guía didáctica de juegos?

### **Declaración de las variables.**

Variable Independiente: La lúdica

Variable Dependiente: Proceso de Enseñanza- Aprendizaje del idioma inglés.





### **Objetivos específicos de la investigación.**

- Revisar el marco teórico mediante la investigación documentada sobre la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Identificar los contenidos propuestos por el ministerio de educación para la escolaridad inconclusa con la propuesta pedagógica institucional en relación a las destrezas con criterio de desempeño determinadas en el perfil del estudiante.
- Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas específicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er Año de Bachillerato Escolaridad Inconclusa.

### **Identificación de los métodos a emplear**

**Métodos Teóricos:** Inductivo-Deductivo, Análisis- Síntesis. Los cuales se desarrollan durante todo el proceso de investigación.

**Métodos Empíricos:** Observación, entrevista, encuestas dirigidas a los estudiantes.

Medición de magnitudes cuantificables en base a la investigación.

**Método estadístico:** Estadística Descriptiva

La estadística descriptiva se enfoca en describir y juntar de manera organizada y comprensible un conjunto de datos. Siendo su objetivo principal presentar de manera clara y específica las características fundamentales de un conjunto datos para una correcta interpretación.

### **Declaración de Población y Muestra**

La población es de 60 estudiantes del 1ero Año de Bachillerato los cuales se encuentran en una edad de entre 18 a 50 años de edad. La muestra está delimitada en 30 estudiantes del 1er año de bachillerato A.



### **Declaración del tipo de investigación.**

La investigación realizada es de tipo descriptiva, bibliográfica, de campo y transversal, dado que para comprender el contexto de la misma se describe todos los puntos importantes para el conocimiento del lector, basada en la información que se buscó en documentos, tesis, informes, revistas científicas entre otros. También se utilizó información de un entorno real, que fueron las aulas de clases con los estudiantes para su estudio y se realizó en un periodo de tiempo.

### **Principales aportes.**

El principal aporte es tener una fundamentación sólida sobre la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y tomando en cuenta la construcción del conocimiento de Piaget, diseñar una guía didáctica para aplicar en el aula de clases, contribuyendo de manera efectiva al conocimiento existente en el campo de la educación, si bien no es algo totalmente nuevo, aporta a las investigaciones previamente realizadas sobre la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. El constructivismo cognitivo según Fernández Álvarez (2019) indica que esta filosofía de enseñanza integrada en el proceso de aprendizaje motiva al estudiante a construir sus propios conocimientos el cual se puede potenciar desde la investigación, la discusión y el intercambio de ideas permitiendo reinterpretar la comprensión de un conocimiento previo (pág. 2).

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.**

La lúdica brinda como tal un escenario llamativo dentro de la enseñanza que se propone para la primera infancia, siendo esta una etapa en donde se propicia el pensamiento por medio de la imaginación, la expresión continua y la alegría del estudiante. Es usual que en la edad adulta se deje de lado esta manera de aprender y se centre en algo más tradicional y repetitivo dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje. Partiendo de esta información se puede hacer reflexión sobre cómo la lúdica puede ser un impacto positivo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.



El tiempo promedio para aprender inglés es de unos meses a varios años. Es necesario cumplir con varias condiciones para alcanzar un nivel de inglés que te permita comunicarte con fluidez y trabajar. Para empezar, se estima que se necesitarán 5 horas al día para estudiar. En segundo lugar, debe considerar su nivel actual de inglés y el nivel de inglés que desea alcanzar. Por ejemplo, pasar de cero al nivel más básico (A1), académicamente hablando, requiere aproximadamente 70 horas de enseñanza. Después de terminar el nivel A1, tardan alrededor de 150 horas en llegar al nivel siguiente (A2) y 300 horas en llegar al primer nivel intermedio (B1). Al alcanzar los siguientes niveles, se necesitarán 200 horas (English Live, 2023).

Para poder aprender el idioma inglés, se necesita de tiempo, de esfuerzo y constancia. En el Ecuador tiene como objetivo de que los estudiantes culminen el bachillerato con un nivel de inglés B1 para que tengan más oportunidades académicas, culturales y económicas. Ya que, en 2014 el Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc) generó el acuerdo N.052 establece la obligatoriedad de la enseñanza del inglés desde segundo grado de Educación General Básica (EGB) hasta tercer curso de Bachillerato en todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares del país.

Por lo tanto, la investigación realizada es importante tanto para la oferta educativa estudiada y el sistema educativo general, aborda una necesidad social ya que estudia una población con dificultades para el aprendizaje del idioma inglés y es considerada como novedad científica ya que tiene implementada una guía didáctica con actividades específicas para su aplicación.

### **Descripción breve del contenido**

El desarrollo del siguiente trabajo está estructurado por tres capítulos, cada capítulo contará con su contenido el cual se desarrollará de la siguiente manera:

#### **Capítulo 1: Marco teórico y fundamentación de la tesis.**

El marco teórico incluye el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, el problema declarado y las variables que maneja. Se analizará en



relación con antecedentes históricos y evolutivos del problema, cuenta con soluciones y aportes de otros autores asumidos para el tratamiento del tema de investigación.

### **Capítulo 2: Metodología de la investigación y estudio para su diagnóstico.**

Contará con la conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con respectiva parametrización, enfoque de la investigación, alcance la investigación, declaración y justificación del tipo de investigación, métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación, instrumentos derivados de la metodología seleccionada, delimitación de la población y la muestra, estrategia metodológica investigativa, descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación y presentación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.

### **Capítulo 3: Presentación y validación de la propuesta.**

Este capítulo incluye la modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad, validación de la propuesta.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico tiene como objetivo establecer una base teórica o conceptual sólida que permita comprender la incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, específicamente para estudiantes que aún no han completado su escolaridad en el nivel de bachillerato. A través de una revisión exhaustiva de la literatura existente, se busca resaltar la relevancia y posibles ventajas de esta estrategia de aprendizaje, así como identificar las particularidades y desafíos que surgen al aplicarla en este grupo demográfico.

### Sistema Educativo del Ecuador

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Ministerio de Educación, 2013, pág. 1).

En la Ley Orgánica de la Educación Intercultural indica que la educación para personas con escolaridad inconclusa es una oferta educativa para quienes no hayan podido acceder a la educación formal obligatoria. Este tipo de educación mantiene el enfoque curricular y los ejes que atraviesan el currículo de los niveles descritos con anterioridad, privilegiando los intereses y objetivos de ésta. El Estado, para garantizar el acceso universal a la educación, impulsará políticas y programas especiales y dotará de los recursos necesarios que faciliten la escolarización regular de las niñas, niños y adolescentes que, por distintas particularidades o circunstancias de inequidad social, necesidades educativas específicas, entre otras, presenten dificultades de inserción educativa, desfase escolar significativo o que, por cualquier motivo, demanden intervenciones compensatorias en razón de su incorporación tardía a la educación. (Ministerio de Educación , 2021, pág. 3).



En el Ecuador la demanda educativa creció desde la alfabetización hasta el bachillerato, más los resultados de aprendizaje del sistema educativo ecuatoriano muestran tendencias decrecientes y una estratificación clasista entre las y los estudiantes. Esto se explica por tres grupos de factores: socioeconómicos, infraestructura educativa y modelo de educación. La situación, a su vez, influye en el acceso a la educación superior y evidencia que dentro del sistema educativo nacional existen dos mundos y que ambos tienen una relación funcional y contradictoria entre sí que refuerza el establecimiento. Mientras, mayoritariamente los descendientes de la clase dominante consiguen resultados de aprendizaje y destrezas pertinentes a su condición social, los dominados naturalizan el hábito de su propia dominación (Tamayo, 2019, pág. 1).

Por lo tanto, se percibe la importancia de la educación en el Ecuador como derecho para todos los ecuatorianos y responsabilidad irrenunciable del estado, sin embargo, sobresalen ciertos desafíos que enfrenta la población dependiendo de su condición económica, la cual impide una educación de calidad y equitativa.

### **Requisitos que deben cumplir los estudiantes para acceder a la oferta académica de escolaridad inclusiva.**

- Tener a la fecha de inscripción 15 o más años para Educación General Básica Superior.
- Tener a la fecha de inscripción 18 o más años para Bachillerato.
- Documento de identificación (Cédula, pasaporte o carné de refugiado).
- Expediente académico completo, promoción de todos los niveles aprobados y legalizados. Si el aspirante no dispone de expediente académico debe mencionarlo al momento de la inscripción o inscribirse en línea, para posterior rendir un examen de ubicación mediante la plataforma de la modalidad a distancia.
- El programa es totalmente gratuito. Los textos de estudio y más materiales educativos son virtuales y estarán a disposición de todos los estudiantes de esta modalidad a través del aula virtual.



El Ministerio de Educación, como parte de su eje de trabajo “Todos”, marca un hito en la inclusión educativa, fortaleciendo el derecho a la educación de jóvenes y adultos en situación de escolaridad inconclusa, generando ambientes de aprendizaje basados en las tecnologías de la información y comunicación, adaptándose a las necesidades de inclusión que la población objetivo lo requiere (Ministerio de Educación, 2022).

### **Importancia del Inglés en la Actualidad como idioma global**

En la actualidad en la que vivimos saber inglés tiene mucha importancia porque brinda un abanico de oportunidades dentro de muchos campos.

En este mundo multicultural globalizado, donde el inglés es el idioma internacional de comunicación, una certificación de dominio del idioma inglés puede marcar la diferencia. Tener un buen desempeño en una medida internacionalmente reconocida de habilidades en el idioma inglés, como los exámenes Test of English as a Foreign Language (TOEFL), le brinda una gama más amplia de oportunidades de empleo, ya que una cantidad cada vez mayor de trabajos en la actualidad requieren que los candidatos interactúen con personas que hablan otros idiomas. Las entrevistas para tales trabajos generalmente se llevan a cabo en inglés y los entrevistadores emiten juicios rápidamente y dan gran importancia a las primeras impresiones. Un bajo dominio del idioma inglés reduce sus posibilidades de conseguir esos trabajos, mientras que dominar el inglés puede dar una buena primera impresión y eso significa una mayor posibilidad de conseguir el puesto (Ferral, 2022).

En el ámbito laboral, se destacan dos áreas de interés principales, la primera es que la estructura educativa actual prepara a los estudiantes para ser competitivos dentro de un mercado laboral los estudiantes se ven con la responsabilidad de demostrar sus conocimientos, sus habilidades y actitudes más relevantes para un puesto designado. En segundo lugar, se encuentran las comunicaciones internas como externas que tienen lugar dentro de una organización, manejando estas dos áreas importantes de manera más efectiva los retos que plantea la globalización.

A través de los años, el inglés ha ido evolucionando y dominando las diversas formas de comunicación, lo cual ha permitido que surja como uno de los idiomas más importantes



alrededor del mundo. Ha generado un gran impacto en todo el mundo y ha servido como herramienta fundamental para la comunicación de manera internacional, ya que ha facilitado que la sociedad tenga una mayor comunicación, pero, sobre todo, que en el campo de la ciencia se haya logrado generar una expansión de manera global ( Beltrán , Ruíz, & Gómez, 2021, pág. 1).

### **Aprendizaje del Idioma Inglés en la Escolaridad Inconclusa**

El Ministerio de Educación cuenta con una adaptación curricular exclusiva para la educación extraordinaria de personas en situaciones de escolaridad inclusiva, en la cual se detalla lo siguiente:

Este currículo de Lengua Inglesa está diseñado para estudiantes de Educación General Básica Superior (8° a 10°) y Bachillerato General Unificado (1° a 3°) de Educación para Personas Jóvenes y Adultos (EPJA), cuya lengua materna no es el inglés y que no han terminado su educación en el tiempo normal por diversas razones. Dado que la población ecuatoriana está compuesta por grupos de diferentes antecedentes culturales y lingüísticos, este currículo reconoce que no todos los aprendices en Ecuador son hablantes nativos de español, lengua inicial (L1) que existen diferentes grados de bilingüismo en las comunidades.

En concordancia con las necesidades de una población lingüística y culturalmente diversa, este currículo presenta una justificación y un marco para el aprendizaje del inglés, al mismo tiempo que reconoce la producción y prácticas auténticas y culturalmente relevantes para facilitar la inclusión educativa de jóvenes y adultos, independientemente de su L1 y su edad. Este currículo está diseñado teniendo en cuenta tanto a los aprendices monolingües como a los multilingües, incluyendo aquellos que hablan español y aquellos que tienen poco o ningún conocimiento de español. Su objetivo es respaldar la política de desarrollar ciudadanos en Ecuador que puedan comunicarse efectivamente en el mundo globalizado actual.

El currículo también respalda los objetivos educativos generales de justicia, innovación y solidaridad, al desarrollar habilidades de pensamiento, sociales y creativas en el contexto



del aprendizaje de idiomas. Estas son las habilidades que los aprendices ecuatorianos necesitarán para participar con éxito en comunidades locales e internacionales en el siglo XXI (Ministerio de Educación, 2017, pág. 716).

Los aprendizajes contenidos en los bloques curriculares de las distintas áreas, se ordenan en torno a los objetivos que refieren la concatenación de las destrezas a desarrollar. Estos objetivos están expresados en términos de las capacidades que se pretenden alcanzar al finalizar el Bachillerato General Unificado y sobre los cuales se articulan todos los elementos del currículo. Esta organización del currículo permite mayor flexibilidad y responde a la finalidad de acercar la propuesta a los intereses y necesidades particulares de la población de estudiantes jóvenes y adultos, a la vez que permite una mejor adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2017, pág. 19).

En el currículo ecuatoriano se reconoce la diversidad cultural y lingüística del Ecuador, su enfoque es proporcionar un marco referencial para que el aprendizaje del idioma inglés sea inclusivo y se reconozca la importancia que tiene el practicarlo, tomando en cuenta que uno de sus objetivos es lograr que el estudiante desarrolle sus destrezas preparándolos para el ingreso del mundo laboral, incluso logren comunicarse de una manera efectiva en un mundo globalizado.

### **El rol del docente en el aprendizaje del idioma inglés**

Se considera esencial que un profesor cumpla con ciertos aspectos como la vocación, perfil y formación profesional, ya que un docente que posee vocación transmitirá la motivación y entusiasmo con la que enseña las asignaturas a sus estudiantes, captando así su atención. Así mismo, tener en claro el perfil que cumple el docente de inglés, le brindará la posibilidad de aplicar correctamente las metodologías y estrategias que considere apropiadas para impartir sus clases, por lo que, su constante capacitación y formación profesional le permitirá desempeñar su trabajo de la mejor manera, reflejando confianza al transmitir sus conocimientos, creando en sus estudiantes seguridad de lo aprendido (Macas & Portilla, 2021, pág. 192).



El docente independientemente de la materia que imparte hace proyecciones frente, a los alumnos con los tres ámbitos distintivos al ser humano; el conocimiento, la valoración y la actuación, ya que cuando enseña no sólo es transmisión de conocimientos, sino que también promueve valores y actitudes, enseña estrategias y modos de hacer; este alumno, no sólo obtiene conocimientos, sino que aprehende habilidades, destrezas, actitudes y valores, todos estos están enmarcados en los objetivos educativos; aunque en la práctica han de estar completamente vinculados ya que la evaluación de los aprendizajes es parte indisoluble del proceso educativo, podemos diferenciar formalmente ambos procesos ( Molina & García , 2019, pág. 3).

El docente es una parte fundamental en el proceso de aprendizaje de un estudiante, no contar con predisposición al momento de enseñar, no considerar aplicables nuevos métodos de aprendizaje, no tener una iniciativa de reforzar el conocimiento que ya se tiene, no es favorable tanto como para el docente y como para el estudiante. Por lo tanto, también se considera que el rol del docente es un factor importante en el rendimiento académico del estudiante.

### **Desafíos que se Presentan Dentro del Aprendizaje del Idioma Inglés.**

En el aprendizaje del idioma inglés se presentan varios desafíos entre ellos está la desmotivación, la falta de interés sobre aprender un nuevo idioma, considerar que es muy dificultoso. Para (Ángel et al., 2020) En el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés existen diversos factores que afectan su calidad, entre ellos se relaciona la actividad del profesor como: la concepción de la enseñanza, la metodología y evaluación. Por otro lado, factores cognitivos y afectivos relacionados con la actividad mental constructivista del estudiante los cuales inciden en su aprendizaje. En la parte cognitiva esta su atención y concentración, conjunto que permite comprender, recrear y actualizar el contenido nuevo, por otra parte, los factores afectivos son aquellos elementos psicológicos que afectan en el proceso de enseñanza aprendizaje como: la autoestima, motivación, ansiedad y actitud.

También se puede presentar en el aula dificultades específicas de aprendizaje, las mismas se refieren a trastornos que pueden tener alguna mínima relación neurológica en cuanto a: capacidad



de memoria, la actividad motora, la atención, la percepción y el estado emotivo y la capacidad de abstracción” (Saltos & Rodríguez , 2020, pág. 4).

Los problemas de aprendizaje surgen porque no todos tienen el mismo ritmo de aprendizaje, por lo que se presentan diferentes tipos de problemas al aprender y debemos evaluar cada uno de ellos para buscar una forma adecuada de enseñanza. Uno de los factores principales es la motivación a los alumnos que presentan tipos de problemas, porque con el apoyo adecuado tanto del maestro como del hogar, estos estudiantes sobresalen y son más colaborativos ( Almeida & Moya, 2019).

Sin embargo, dentro del proceso enseñanza -aprendizaje es de suma importancia que los docentes comprendan el círculo en el que se ven envueltos los estudiantes tanto de manera social, emocional y particularidades de la comunidad en la que se encuentran. Propiciando la importancia que tienen los padres al participar dentro del proceso académico, para que sus hijos puedan contar con su apoyo.

Por otro lado, un factor que incide en la enseñanza del idioma inglés puede ser la infraestructura de la educación “la infraestructura de los planteles educativos comprende aquellos servicios y espacios que permiten el desarrollo de las tareas educativas y que contribuyen a la formación de los ambientes adecuados para el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Loor,et al., 2019, pág. 4).

### **Factores que Inciden en los Logros Académicos**

El factor más influyente es la condición de clase, llamada eufemísticamente situación socioeconómica o, cínicamente, efecto cuna (pág. 4). Lo que se pueden interpretar es que las personas que poseen una mejor posición económica tienen un mejor desarrollo en su proceso académico comparado con personas de escasos recursos, incluso que existe una conexión directa entre el rendimiento académico y la infraestructura de las unidades educativas, las condiciones del aula, la cercanía entre la residencia y el centro educativo y la disposición de materiales escolares básicos (cuadernos, libros de texto, etc.) (Tamayo, 2019, pág. 4)



Cada colegio en Ecuador cuenta con variedad de infraestructuras ya sean fiscales o particulares, claro está que un colegio de estructura pequeña no cuenta con el mismo número de cursos y salas de estudio a comparación de colegios o instituciones con una edificación amplia, más que todo en sectores marginales del país, que es mucho más complicado por el factor seguridad y accesibilidad a la unidad educativa.

## Teorías del Aprendizaje

### El Cognitivismo

Los modelos que se habían desarrollado para el conductismo tradicional no se desecharon, sino que se tomaron como base para dar origen al “análisis de actividades” y el “análisis del aprendiz”. Los nuevos modelos incluyen componentes de procesos de aprendizaje como codificación y representación de conocimientos, almacenamiento y recuperación de información, así como incorporación e integración de los nuevos conocimientos con los conocimientos previos. Debido a que las dos teorías cognitivismo y conductismo están gobernadas por una visión objetiva de la naturaleza del conocimiento, lo que implica conocer algo, la aparición de un diseño de instrucción conductista a uno cognitivista no representó ninguna dificultad. Este nos instruye a mantener la comunicación o transferencia de conocimiento hacia el individuo que aprende en forma eficiente y efectiva.<sup>4</sup> En su apreciación, los autores aportan sobre el conductismo, que en este modelo el instructor busca un método más eficiente a prueba de fallas para que su aprendiz logre su objetivo, y distribuye la tarea en pequeñas etapas de actividades. El investigador cognitivista analizaría una tarea, la particular, para desarrollar una estrategia que va de lo simple a lo complejo (Medina, Calla, & Romero, 2019, pág. 5).



### **El Constructivismo**

El constructivismo promueve experiencias de un aprendizaje más abierto, en donde los métodos y resultados del aprendizaje no son tan fácilmente medibles y podrían ser diferentes en cada estudiante tomando en cuenta la personalidad y experiencias de cada uno de ellos. Además, agrega que el proceso de información debe verse justamente como un sorteador de datos, pero manejando su flexibilidad durante el aprendizaje —haciendo hipótesis, probando las interpretaciones tentativas, etc. (Medina, Calla, & Romero, 2019, pág. 6).

### **Aprendizaje Situado**

La teoría del aprendizaje situado fue propuesta por Etienne Wenger y Jean Lave dentro del contexto de las comunidades de práctica. Estos autores veían este concepto como el procedimiento social por el cual el conocimiento se va construyendo entre diferentes participantes a través de la propia práctica en el contexto al que pertenece dicho conocimiento.

Se trata de una visión rompedora con el clásico esquema de maestro y aprendices. Según este nuevo paradigma, los alumnos serían parte activa tanto en la adquisición como en la creación del conocimiento, ya que lo estarían llevando a cabo mediante la práctica social, que es inseparable de todo este procedimiento (Hernández, 2020).

### **Aprendizaje Experiencial**

El aprendizaje experiencial valora las diferencias de cada individuo. A partir de los conocimientos previos de los estudiantes y de la adquisición de nuevos esquemas, que se generan fluidamente como eslabones para unirse en uno desconocido que resulte en aprendizaje significativo, se conduce la búsqueda y crecimiento del discernimiento por medio de la innovación de la enseñanza-aprendizaje. En el campo de la pedagogía este tipo de aprendizaje se utiliza para señalar las diferencias entre los seres humanos al momento de aprender, tanto interna como externamente, al ser indicadores que



contribuyen a interactuar con los discentes y aprovechar al máximo esos conocimientos previos (Espinar & Viguera, 2020, pág. 3).

Por medio de las teorías de aprendizajes nombradas anteriormente se busca una comprensión holística del proceso educativo, cada una de ellas aporta una perspectiva única sobre como los estudiantes obtienen conocimientos, construyen significados y aplican lo aprendido. Al integrar estas teorías con la lúdica, convierte a la misma en una herramienta pedagógica efectiva, ya que puede abordar diferentes dimensiones en el aprendizaje. Tomando en cuenta que, el cognitismo contribuye a la comprensión de procesos mentales, el constructivismo la construcción activa del conocimiento, el aprendizaje situado brinda importancia a la del contexto en el que se aprende y el experiencial se enfoca en la práctica directa.

### **Metodologías de Aprendizaje del Idioma Inglés**

Enseñar un lenguaje es diferente a enseñar cualquier otra asignatura debido a que nuestro objetivo es la comunicación. Debemos usar metodologías de colaboración, promoviendo una dinámica activa en clase y una buena relación con la posibilidad de desarrollar la relación social fundamental para que logre producirse comunicación de manera regular. Una vez que hablamos del aprendizaje de una segunda lengua, debemos saber que hay cuatro capacidades simples que tienen que ser aprendidas para tener en cuenta que dominamos el lenguaje: el listening –escucha-, el speaking –expresión oral-, el reading –lectura y comprensión lectora- y el writing –producción escrita-.

El área de Lengua Extranjera tiene como objeto conformar personas que logren usarla para entender, dialogar y platicar, leer y redactar, por lo cual su uso debería ser el punto de inicio a partir del principio del aprendizaje. Uno de los más importantes obstáculos en el momento de lograr este objetivo es la poca presencia de las lenguas extranjeras en el ambiente, con lo que la mayor parte de las oportunidades de aprendizaje se dan únicamente en el ámbito estudiantil ( Yanchatipan et al., 2022, pág. 5).

Dentro de la investigación realizada por Yanchatipan et.,al (2022) se menciona que existen varios tipos de metodologías de aprendizaje como :





- Metodología Activa para la enseñanza del idioma inglés
- The Grammar Translation Method
- The Direct Method
- The Audio-lingual Method
- The Communicative Language Teaching
- Task-based Language Learning.

Además, indica que el aprendizaje del vocabulario, entre otros contenidos implementados por medio de la lúdica, demuestran que la metodología aplicada es eficaz para la comprensión del idioma inglés (pág. 14).

A medida que la humanidad avanza, también lo han hecho los métodos de aprendizaje del inglés. Los primeros métodos de enseñanza, que estuvieron disponibles hace muchos años, lograron la enseñanza del idioma en sus respectivas épocas. Ya no se utilizan en la práctica debido a la modernización de la enseñanza gracias a las tecnologías de la comunicación e información. La enseñanza a distancia ha dado otro dinamismo al proceso de aprendizaje del inglés (González , González , & Aras , 2022, pág. 2).

Es importante destacar que estudiar el idioma inglés requiere de constancia, determinación, responsabilidad y sobre todo de motivación constante, por esa razón es ideal aplicar estrategias metodologías innovadoras, tomando en cuenta que lo métodos de aprendizaje evolucionan con una sola finalidad la cual es adaptarse a cualquier necesidad.

### **Metodología Activa**

Se entiende por metodologías activas aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje. Su meta es el desarrollo de personas reflexivas y autónomas. (Accion Educativa Exterior, 2023, pág. 2).

Las metodologías activas inciden incluso más allá del ámbito académico, en la medida que estimulan a los estudiantes a continuar su proceso personal de aprendizaje fuera de las instituciones, favoreciendo mejorar el problema actual de la deserción escolar y ayudan



a que el tiempo de estudio sea también un espacio de gusto, de ocio creativo y de gozo. Ofreciendo al y la estudiante la posibilidad de proyectar e investigar sus intereses particulares y confrontar sus ideas con otros estudiantes, socializando experiencias y conocimientos a medida que vaya adquiriendo habilidades y formas comunicativas propicias para el pensamiento crítico, aprendizaje activo que no solo funciona dentro de la escuela sino también en su entorno social y núcleo familiar (Malebrán, 2022, pág. 23). Por lo tanto, la metodología activa es considerada como un enfoque pedagógico de alto valor para la mejora del aprendizaje significativo, incluso puede llegar a desarrollar habilidades o destrezas no solo en el ámbito académico también favorece al desarrollo integral de los estudiantes. Este tipo de metodología facilita un aprendizaje continuo y significativo en diferentes contextos en la vida de los estudiantes.

### **Beneficios de Aplicar la Metodología Activa en el Aprendizaje**

Las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje tienen un impacto significativo y beneficioso. Al utilizar enfoques interactivos y participativos, se fomenta una mayor participación y compromiso de los estudiantes en su propio aprendizaje. Estas metodologías promueven la construcción activa del conocimiento, la colaboración entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades prácticas.

La implementación de metodologías activas conlleva diversas implicaciones tanto para los docentes como para los estudiantes. Los docentes deben adaptar sus roles y enfoques pedagógicos, pasando de ser meros transmisores de conocimiento a facilitadores del aprendizaje. Esto implica una mayor planificación, diseño de actividades desafiantes y brindar retroalimentación efectiva. Por otro lado, los estudiantes se vuelven más responsables de su propio aprendizaje, asumiendo un papel activo en la adquisición de conocimientos y habilidades. Entre los beneficios de las metodologías activas se encuentran un mayor interés y motivación de los estudiantes, un mejor desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, así como una mayor retención de la información adquirida. Estas metodologías también fomentan el trabajo en



equipo, la comunicación efectiva y el aprendizaje colaborativo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real ( Gutiérrez et al.,2023, pág. 15).

La metodología activa tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que incentiva a la participación y compromiso, los estudiantes un rol más activo, aumentan su interés, desarrollan habilidades críticas y retienen la información de una maneras más sencilla, incluso prepara al estudiante para situaciones de la vida ya que fomenta el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, por lo tanto, este tipo de metodología es ideal para implementar en aula ya que tiene un impacto positivo en el proceso educativo.

### **Enfoque Lúdico y sus Beneficios Dentro del Aprendizaje**

Algo lúdico es algo perteneciente o vinculado con el juego y el ocio, ya se trate de juegos de envite y azar, o de otras formas de entretenimiento, como los juegos infantiles, los juegos de mesa o los videojuegos. Son sinónimos de lúdico: recreativo, divertido, entretenido o juguetero.

El término “lúdico” (y su variante en desuso, aunque históricamente más “correcta”, “lúdico”) proviene de la voz latina ludus, que significa por un lado “juego” y “diversión”, y por otro “ejercicio preparatorio”. Los antiguos romanos llamaban ludi (“juegos”) a sus grandes festivales públicos teatrales y circenses, pero también a los ejercicios que se hacían para aprender a tocar un instrumento o para el entrenamiento militar (Equipo editorial, Etecé, 2023).

En el ámbito de la educación, se conoce como método lúdico a un conjunto de estrategias educativas cuyo punto central es hacer del aprendizaje algo divertido, ameno, que involucre al estudiante sin que este se pueda dar cuenta. Esto no significa reemplazar el hecho educativo por el ocio, sino construir dinámicas lúdicas que refuercen y fomenten el aprendizaje deseado, adaptadas a los temas a impartir, las edades de los estudiantes y los espacios disponibles.

Este tipo de métodos han resultado ampliamente eficaces, sobre todo en las primeras etapas del desarrollo escolar (la llamada “primera infancia”, hasta los 8 años). Dado que



se alejan de los patrones educativos tradicionalmente establecidos, requieren de un profesorado con formación en aprendizaje lúdico y con las posibilidades materiales y sociales para emprender este tipo de dinámicas de manera segura y exitosa (Equipo editorial, Etecé, 2023).

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo (Candela & Benavides, 2020, pág. 3).

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. En tanto que, si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del niño, también los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea (Candela & Benavides, 2020, pág. 3).

Por lo tanto, se puede comprender que a pesar de que el término “lúdico” es todo en relación al juego no se trata solo de diversión, más bien de una estrategia integral con beneficios físicos y cognitivos. Además, las exposiciones positivas que los autores antes mencionados brindan un



respaldo sobre la idea de que la lúdica es una estrategia que contribuye al progreso en el aprendizaje del estudiante.

### **Experiencias de la Aplicación de la Lúdica como Estrategia de Aprendizaje**

La incorporación de estas estrategias didácticas, contribuye a la motivación de estudiantes y docentes dentro de la ejecución de actividades en el aula, al aportar de manera positiva al desarrollo personal, social y cultural de un ser humano, puesto que se experimenta un proceso vivencial y experiencial que conlleva a la persona al manejo de sus conceptos y conocimientos construidos, involucrándolos así con cada una de las habilidades e inteligencias que posee el ser humano y se recomienda a los docentes de educación superior, crear estrategias lúdicas pedagógicas que sean aplicadas en el aula de manera constante, para lograr así un aprendizaje integral del estudiante; por ello se considera importante, tener en cuenta gustos, habilidades y destrezas de los estudiantes, para así poder crear y planificar estrategias que vayan dirigidas a una experimentación y vivencia a gusto de las dos partes: maestro - estudiante. (Torres, 2019, pág. 21).

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel y por lo general se utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Las actividades lúdicas incluyen momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. En este sentido, lo lúdico ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides, 2020, pág. 8).



Se determina que los docentes al no conocer de la importancia del uso de las estrategias didácticas lúdicas están perdiendo la oportunidad de potenciar la forma que los alumnos adquieren sus aprendizajes limitándolos a clases lineales y con escasas de motivación. Para lograr una transformación educativa el docente debe de fortalecer sus competencias en el uso de estrategias en el aula que motiven al aprendizaje de sus alumnos y de esa manera se alcancen nuevos niveles que logren replicarse en otros sectores de la institución ( Salazar & Loor, 2022, pág. 10).

Los juegos lúdicos, como herramienta metodológica propia de los nuevos modelos pedagógicos, se concibe como una apuesta innovadora en los entornos educativos. Son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, dado que, posicionan a un estudiante como protagonista principal en las aulas de clases, capaces de construir un andamio de conocimientos, consolidar sus habilidades sociales y destrezas con pensamiento crítico. El docente cumple su función de facilitador y guía, contribuyendo en el alumno, la potenciación y fortificación de sus capacidades para alcanzar los objetivos propuestos (Bailón, 2022, pág. 20).

Bajo la interpretación e investigación de varios autores mencionados aplicar la lúdica es considerada una estrategia innovadora en el entorno educativo, especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Coloca al estudiante como protagonista, refuerza sus habilidades sociales, fortalece el pensamiento crítico, se considera a la lúdica una herramienta efectiva para el aprendizaje.

### **Puntos claves del presente marco teórico.**

En el presente marco teórico se abarcan puntos claves de esta investigación, como lo es el sistema educativo del Ecuador, ya que constituye un pilar fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, el mismo que oferta el Sistema Educativo para Jóvenes y Adultos, que se dirige a la población de estudiantes con escolaridad inconclusa, población que se enfrenta a diversos desafíos entorno a su aprendizaje.



Dentro de este marco teórico se estudia los factores que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, la importancia creciente del inglés como idioma globalizado y su relevancia al dominarlo, la cual se evidencia en el ámbito profesional y social, donde se valora su utilidad como herramienta de comunicación a nivel internacional.

Es esencial considerar el estudio de metodologías de enseñanza que aborden el tipo de dificultades que se presenten en este proceso de manera efectiva, entre ella se destaca la metodología activa y el enfoque lúdico el cual brinda beneficios significativos en el aprendizaje de idioma inglés y se plantea las experiencias de varios autores al aplicar este tipo de estrategia metodológica en beneficio a los estudiantes.





## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### **Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.**

#### *Lúdica*

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

A partir del escenario que brinda la lúdica como recreativo y experimental, este ha sido propuesto para la primera infancia, siendo esta etapa aquella donde se vive y se piensa a través de la imaginación, la expresión y la alegría. En ocasiones se observa cómo, en la edad adulta, se deja de lado cada una de estas experiencias y vivencias, creyendo que lo que en esta etapa se necesita es una estrategia tradicional donde el protagonista de la enseñanza y aprendizaje no solo es el maestro y el alumno, sino que se incorporan en ella una mesa, una silla y una pizarra convirtiéndose así en los principales materiales de apoyo de aquel proceso. Frente a este escenario, vale la pena reflexionar sobre cómo la lúdica puede tomar posición en la estrategia utilizada para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que a partir de ella se pueden obtener cambios no solo en dicho proceso, sino en el desarrollo personal y social del ser humano (Torres Forero, 2019, pág. 5).



### Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza relacionados con el aprendizaje agrupa los actos que realiza el profesor con la intención de plantear situaciones que proporcionen a los estudiantes las posibilidades de aprender, mientras que el proceso de aprendizaje es la conjugación de actividades realizadas por los alumnos con el objetivo de encontrar prominentes resultados o cambios de conducta intelectual, afectivo-volitiva y psicomotriz con determinados éxitos ( Molina & García , 2019, pág. 3).

### Idioma inglés

El término “inglés” se deriva de anglisc, el habla de anglos, una de las tribus germánicas que invadieron Inglaterra durante el siglo quinto. El idioma inglés es el idioma principal de varios países, incluyendo Australia, Canadá, Nueva Zelanda, Reino Unido, Estados Unidos y muchas de sus antiguas colonias, siendo el segundo idioma en algunos países multilingües como India, Singapur y Filipinas. Siendo un idioma oficial en varios países africanos, como Liberia, Nigeria y Sudáfrica, no obstante, a eso es un idioma que se habla en todo el mundo en más de 100 países.

Los niños de todo el mundo aprenden el idioma inglés en la escuela como idioma extranjero, siendo como tal un denominador común entre las personas de diferentes nacionalidades, dependiendo del contexto en el que se encuentren. El mismo que se ha extendido a nivel mundial por medio de la cultura pop, música, películas (Greelane, 2020).



**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnicas e Instrumentos</b>	<b>Escala de valoración</b>
<b>Variable Independiente:</b> La lúdica.	La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego.	-Participación Activa  -Habilidades Sociales  Desarrollo de Autonomía	-Frecuencia de participación.  -Integración  -Colaboración en equipo.  -Trabajo en equipo.  Toma de decisiones en las actividades lúdicas.	1.  2,3  4,9	-Encuesta  -Entrevista  -Cuestionario	Escala de LIKERT  Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente  En desacuerdo  Muy en desacuerdo



TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje.</b>	Conjugación de actividades realizadas por los alumnos con el objetivo de encontrar prominentes resultados o cambios de conducta intelectual, afectivo-volitiva y psicomotriz con determinados éxitos.	-Adaptación	Uso de métodos creativos.	10	-Encuesta	
		-Desarrollo de pensamiento crítico	Aplicación en diferentes contextos.	5,6,8	-Entrevista	Muy de acuerdo
		-Evaluación	-Autoevaluación	7,13	-Cuestionario	De acuerdo
			-Reflexión.			Indiferente
						En desacuerdo
						Muy en desacuerdo

Fuente: *Elaboración propia.*



### **Enfoque de la Investigación**

En el proyecto de investigación se aplicó el enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) y transeccional, ya que se aplican cuestionarios como instrumentos de recolección de datos y análisis numéricos, por otro lado, se realizaron entrevistas para investigar de una manera profunda a los docentes expertos en la materia, tomando en cuenta su percepciones, experiencias y recomendaciones, todo el estudio se realiza en un periodo de tiempo. Proceso que se aplicó para comprender cómo incide la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato.

### **Alcance de la Investigación**

La presente investigación es una investigación descriptiva que tiene como finalidad describir y analizar el uso de actividades lúdicas en una materia específica, dado que se examina y detalla el como se implementan dichas actividades en un contexto particular con la finalidad de caracterizar como incide en el entorno educativo estudiando a ambas variables.

La investigación descriptiva tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. El investigador puede elegir entre ser un observador completo, observar cómo participante, un participante observador o un participante completo (Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020, pág. 2).

### **Declaración y Justificación del Tipo de Investigación**

La investigación es declarada como descriptiva, bibliográfica, argumentativa y de campo. Ya que se ha buscado documentos con respecto a la incidencia que tiene la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la efectividad que tiene al aplicarla en el aprendizaje del idioma inglés.

La investigación de tipo bibliográfica consiste en revisar el material bibliográfico existente con respecto al tema que se está estudiando, siendo uno de los principales pasos para



realizar cualquier investigación. Se le considera un paso esencial porque incluye un conjunto de fases que abarcan la observación, la indagación, la interpretación, la reflexión y el análisis para obtener bases necesarias para el desarrollo de un estudio (Lifeder, 2020). La investigación bibliográfica argumentativa tiene como objetivo principal tomar una postura sobre un determinado tema para probar si ese elemento a estudiar es correcto o incorrecto, considerando causas, consecuencias y soluciones posibles que llevarán a una conclusión más del tipo crítica (Lifeder, 2020).

Es argumentativa ya que en base a las investigaciones realizadas se puede argumentar y plantear nuevos criterios y de campo por que se realiza en un contexto real se aplica la observacion para su analisis y comprensión, se recopilan datos y se pueden validar teorías.

## **Métodos Empleados**

### ***Teóricos:***

#### **Analítico y Sintético**

Desde el inicio de la investigación, para poder comprender el tema se aplicó el método analítico, desglosando sus partes para estudiarlas de manera individual y comprender todo el contexto del tema, en si en como incide la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de escolaridad inconclusa, además de sus componentes, el cómo aplicarla y su efectividad. Una vez analizado cada componente que se hizo en el estudio de la lúdica, en este proceso se realizó una síntesis, tomando lo más importante de cada tema y agrupando toda la información de una manera integral para una comprensión adecuada del mismo.

#### **Inductivo y Deductivo**

Por medio de la observación realizada y el análisis de casos específicos de la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se pudieron inducir generalizaciones que se encuentran en el entorno del aprendizaje del idioma inglés. Ligado a eso se usó el método deductivo para partir de teorías planteadas por otros autores generalizadas entorno al aprendizaje del idioma inglés y la incidencia de la lúdica en esta materia, para establecer nuevas primicias que se pueden aplicar en



el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en una población específica los cuales son los estudiantes de escolaridad inconclusa.

### ***Métodos Empíricos:***

#### **Observación**

Se aplicó este método para poder analizar, comprender y describir el comportamiento de los estudiantes al aplicar los juegos en el aula de clases y sacar información importante la investigación.

#### **Entrevista**

Las entrevistas fueron aplicadas a los docentes expertos en el área de inglés, para obtener su punto de vista, aprobación y recomendación sobre la investigación realizada. Además, se pudo obtener comentarios sobre propuesta (guía didáctica) y la aplicación de la misma.

#### **Encuesta**

Se realizaron encuestas a los estudiantes del grupo de estudio y grupo de control, para poder hacer un análisis del cómo incide la lúdica una vez aplicada en el aula de clases y poder comparar con los estudiantes a los que no se aplicó el proceso. Además de poder concluir si esta propuesta va acorde con la estructura de la investigación.

### **Método Estadístico**

#### ***Estadística Descriptiva***

La estadística descriptiva se utilizó para poder describir los gráficos y los datos obtenidos de las encuestas realizadas, de una manera organizada y detallada para la comprensión del lector.

### **Derivados de la Metodología**

Las técnicas aplicadas en la investigación son dos:

#### ***Entrevista***

La entrevista se le aplica al docente que imparta la misma materia y poder tomar sus recomendaciones dentro de la presente investigación.



### **Encuesta**

Se realizó un cuestionario para los estudiantes el cual permitió percibir como incide la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

### **Delimitación de la Población y la Muestra.**

Partiendo desde un enfoque geográfico la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García se encuentra ubicada en la provincia del Guayas, en el cantón Guayaquil de la parroquia Tarqui. Es un centro educativo del Ecuador perteneciente a la Zona 8, ubicado en Casuarinas Lotización Inmaconsa S-N Cedros y Laureles, es un centro educativo urbano, su modalidad es presencial y semipresencial en jornada matutina, vespertina y nocturna, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación General Básica y Bachillerato.

### **Población**

La población de estudio son todos los estudiantes de 1er Año de bachillerato escolaridad inconclusa los cuales incluye al 1er Año A y 1er Año B en el cual contamos una cantidad de 60 personas, con un grupo etario de 18 a 50 años de edad (Tabla 2). Seleccionada por la accesibilidad a la unidad educativa ya que como investigador pertenezco al grupo de docentes e imparto la materia de inglés de lunes a viernes, por lo tanto, tengo la facilidad de hacer el estudio.

**Tabla 2**

*Población de la Unidad Educativa Leónidas García*

<b>Estrato</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Autoridades	1	2%
Docentes	1	3%
Estudiantes	60	95%
Total	62	100%

*Nota.* Fuente: Javier Henríquez.



### ***Muestra***

El tipo de muestreo escogido es el muestreo por conveniencia Universidad Estatal de Milagro UNEMI (2019) “En este tipo de muestreo el investigador selecciona intencionadamente los elementos o individuos que considera representativos de la población” (pág. 15). Escogido por el horario, al ser una materia colocada en las primeras horas de la jornada nocturna, los mayoría de los estudiantes asisten, por lo tanto, la agrupación y la asistencia es esencial al momento de realizar el estudio.

Designando como muestra a 30 personas del 1er Año de Bachillerato del grupo A como grupo de estudio, al 1er Año de Bachillerato B como grupo de control, dado que en ambos cursos se enseña la materia de inglés, al aplicar la estrategia metodológica se puede comparar entre estos dos grupos su efectividad.

### **Estrategia Metodológica Investigativa**

La estrategia metodológica de la presente investigación consta de:

#### ***Etapas del estudio teórico.***

Enlazado al primer objetivo específico, el cual es revisar el marco teórico mediante una investigación documental sobre la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica entorno a la lúdica y el aprendizaje del idioma inglés, adicional de realizar un análisis y síntesis de la sustención teórica encontrada.

#### ***Etapas del diagnóstico inicial***

En base al segundo objetivo específico el cual es identificar los contenidos propuestos por el ministerio de educación para la escolaridad inconclusa con la propuesta pedagógica institucional en relación a las destrezas con criterio de desempeño determinadas en el perfil del estudiante. Se recopiló los documentos oficiales del Ministerio de Educación en cuanto a la oferta académica escolaridad inconclusa y el diseño curricular para los cursos de bachillerato para poder comprender la propuesta pedagógica institucional.



***Etapa de la modelación de la propuesta***

En base al objetivo específico tres el cual es diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas específicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato escolaridad inconclusa. Se desarrolló la guía en base a los fundamentos teóricos encontrados sobre la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés. Al igual de realizar una prueba piloto y la validación por expertos en esta materia.

***Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)***

Siendo el objetivo de la presente investigación analizar la incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Por lo consiguiente, se implementó actividades lúdicas en el aula de 1er año de Bachillerato A.

Se realizó una recopilación de datos sobre beneficios y desafíos por medio de una encuesta, para obtener resultados en relación con los objetivos de la investigación para concluir y recomendar la implantación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.



**Presentación de los Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.**

Encuesta dirigida a los estudiantes de 1er Año de bachillerato A

**1. ¿Participas con frecuencia en las actividades lúdicas realizadas en tus clases?**

**Gráfico 1**

*Participación Activa*



**Tabla 3**

*Participación Activa*

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	24	80,00%
	De acuerdo	5	16,67%
	Indiferente	1	3,33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Propia

El 80,00% y el 16,67% de los estudiantes respondieron que participan frecuentemente en las actividades lúdicas empleadas en clases, a el 3,33% le resulta indiferente, por lo tanto, se percibe que las actividades lúdicas fomentan la participación activa.



2. ¿Consideras que la integración de juegos y actividades lúdicas fomentan tu colaboración en clases?

Gráfico 2

Habilidades Sociales



Tabla 4

Habilidades Sociales y Trabajo en Equipo

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	Muy de acuerdo	24	80,00%
	De acuerdo	5	16,67%
	Indiferente	1	3,33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Propia

El 80,00% y 16,67% están de acuerdo con que el aplicar actividades lúdicas en el aula de clases fomenta la colaboración y trabajo en equipo, sólo el 3,33% de estudiantes lo consideran indiferente. Por lo tanto, se puede decir que la aplicación de esta metodología es efectiva en este aspecto del aprendizaje.



3. ¿Consideras que las actividades lúdicas te han ayudado a desarrollar habilidades sociales, especialmente en colaboración y trabajo en equipo?

Gráfico 3

Habilidades Sociales



Tabla 5

Habilidades Sociales

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Muy de acuerdo	23	76,67%
	De acuerdo	7	23,33%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Propia

El desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes es afectado de una manera positiva por medio de la lúdica en el aula de clases ya que aproximadamente el 70% y el 26% están de acuerdo con esto.



4. ¿Consideras que has desarrollado habilidades para tomar decisiones durante las actividades lúdicas en clase?

Gráfico 4  
Toma de Decisiones

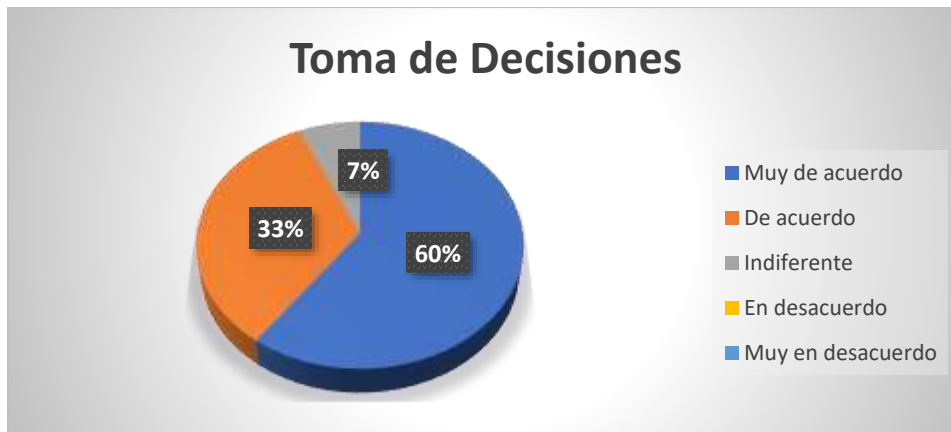


Tabla 6  
Toma de Decisiones

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4	Muy de acuerdo	18	60%
	De acuerdo	10	33,33%
	Indiferente	2	6,67%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL		30	100%

Fuente: Propia

Los estudiantes consideran que el aplicar la lúdica como estrategia en el aula de clases ha desarrollado autonomía en ellos y la habilidad de tomar decisiones mientras aprenden en las actividades, ya que el rango de estudiantes que están de acuerdo con esto son el 60% y el 30% de alumnos, por otra parte, entre el 6,67% y el 3,33% no lo consideran de esa manera.



5. ¿Consideras que las estrategias aplicadas por el docente permiten que tu puedas expresarte sobre lo que has aprendido en la clase de inglés?

Gráfico 5

*Pensamiento Crítico*



Tabla 7

*Pensamiento Crítico*

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	24	80,00%
	De acuerdo	6	20,00%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Propia

El 80% y el 20% de estudiantes están de acuerdo y consideran que las estrategias aplicadas en clase permiten que ellos se expresen su conocimiento, por lo tanto, se considera que, la aplicación de la lúdica permite desarrollar el pensamiento crítico del estudiante.



6. ¿Consideras que puedes aplicar en otros contextos los juegos implementados en clase para tu aprendizaje?

Gráfico 6

Adaptabilidad

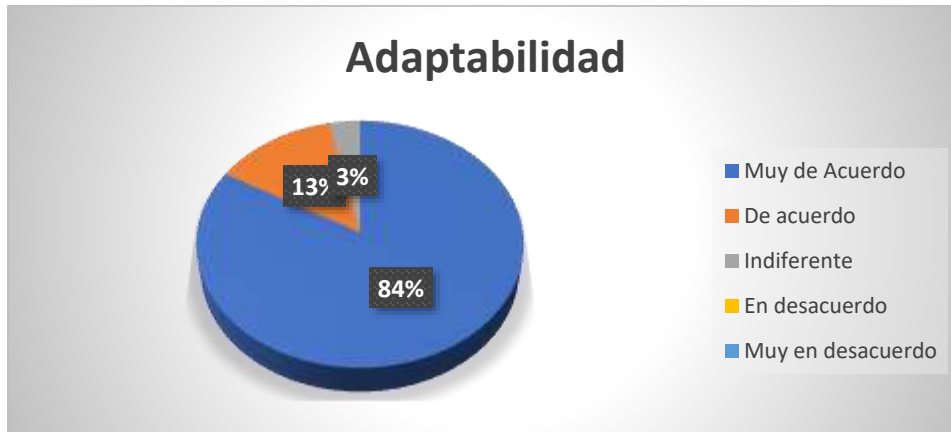


Tabla 8

Adaptabilidad

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6	Muy de acuerdo	25	83,33%
	De acuerdo	4	13,33%
	Indiferente	1	3,33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		30	100%

Fuente: Propia

El 83,33% y el 13,33% están de acuerdo con que esta estrategia metodológica se puede aplicar en varios contextos, solo al 3,33% le es indiferente. Por lo tanto, se considera que, la aplicación de esta metodología es adaptable a las necesidades del estudiante.



7. ¿Consideras que el aprendizaje por medio del juego influye positivamente en tu desempeño académico?

Gráfico 7

Autoevaluación

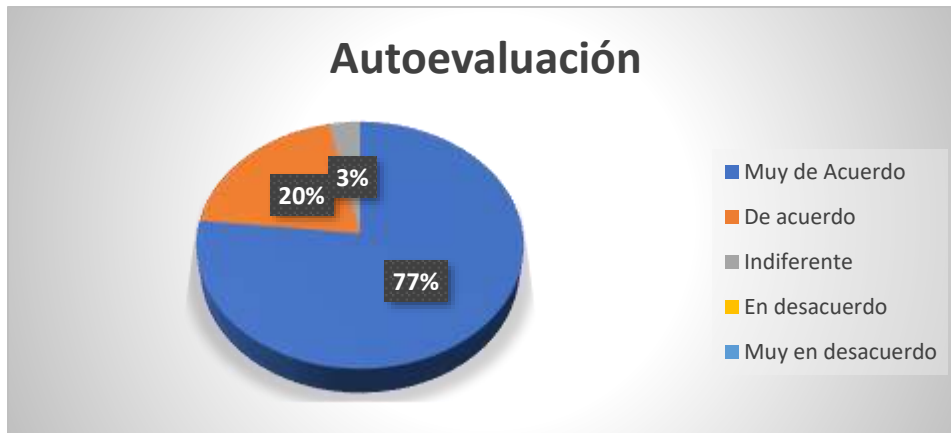


Tabla 9

Autoevaluación

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7	Muy de acuerdo	23	76,67%
	De acuerdo	6	20,00%
	Indiferente	1	3,33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Propia

El 76,67% y el 20% de estudiantes están de acuerdo y muy de acuerdo con que el aprendizaje por medio de juegos influye de una manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés, sin embargo, solo al 3,33% le es indiferente. Por lo tanto, se considera que el estudiante puede realizar una auto evaluación de su desarrollo en el aprendizaje usando esta metodología.

8. ¿Consideras que las actividades lúdicas aplicadas han realizado cambios notables en tu forma de pensar sobre el idioma inglés?

Gráfico 8

*Pensamiento Crítico*

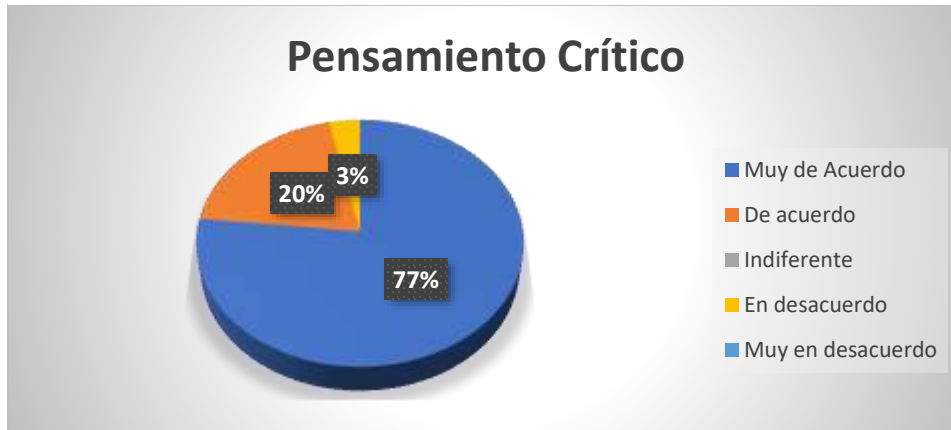


Tabla 10

*Pensamiento Crítico*

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
8	Muy de acuerdo	23	76,67%
	De acuerdo	6	20,00%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	3,33%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		30	100%

*Fuente: Propia*

El 76,67% y el 20,00% de estudiantes están de acuerdo con que la aplicación de juegos lúdicos ha realizado un cambio sobre la manera en que percibían el idioma inglés, y solo el 3,33 % está en desacuerdo, por lo tanto, se considera que, el aplicar estrategias lúdicas para enseñar el idioma inglés puede generar cambios positivos en el proceso de enseñanza.

9. ¿Consideras que las actividades lúdicas han influenciado en tus habilidades de tomar decisiones mientras estás participando en el aula de clases?

Gráfico 9

Toma de Decisiones

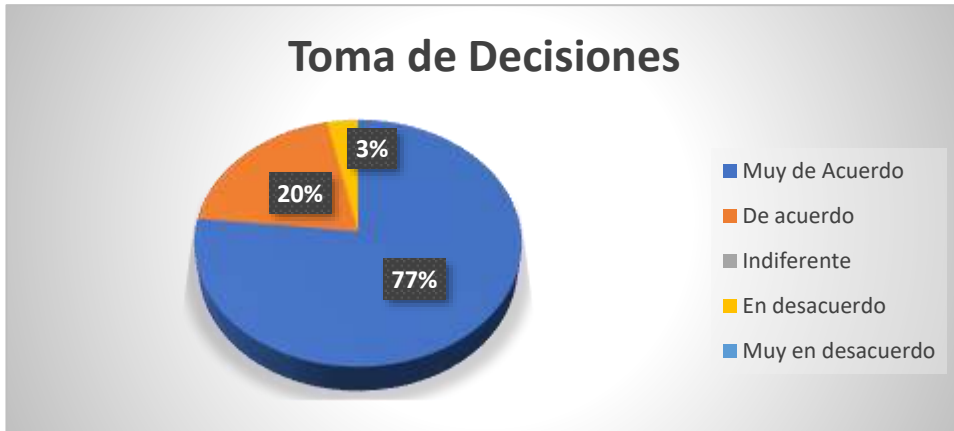


Tabla 11

Toma de Decisiones

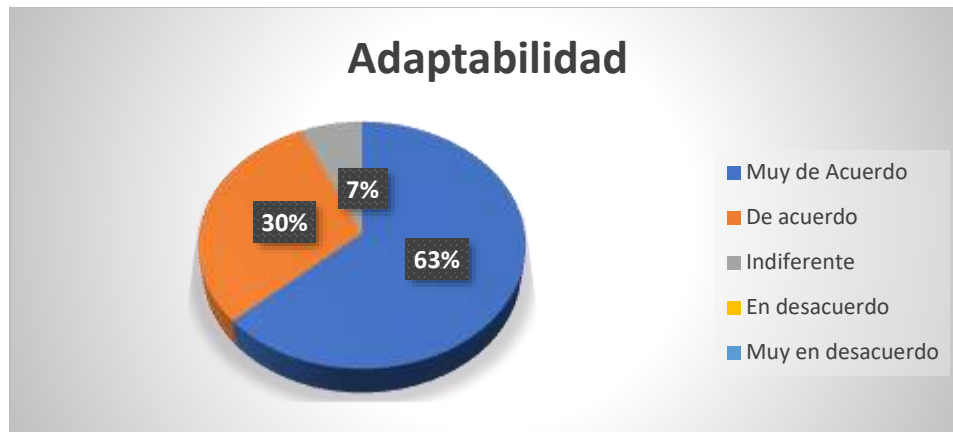
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
9	Muy de acuerdo	22	76,67%
	De acuerdo	7	20,00%
	Indiferente	1	3,33%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		30	100%

Fuente: Propia

Con un 76.67% y 20,00% de estudiantes están de acuerdo con que la aplicación de juegos en el aula ha desarrollado las habilidades de tomar decisiones, y solo al 3,33% le es indiferente. Por lo tanto, se considera que, la aplicación de estrategias metodológicas en el aula de clases permite que el estudiante desarrolle esta habilidad.

10. ¿Crees que la variedad de actividades lúdicas ha contribuido positivamente en tu proceso de aprendizaje?

**Gráfico 10**  
*Adaptabilidad*



**Tabla 12**  
*Adaptabilidad*

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
10	Muy de acuerdo	19	63,33%
	De acuerdo	9	30,00%
	Indiferente	2	6,67%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>		30	100%

*Fuente: Propia.*

El 63, 33% y un 30,00% de estudiantes están de acuerdo con que la variedad de actividades lúdicas afecta de manera positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y solo al 6,67% de estudiantes les indiferente. Por lo tanto, se considera que la diversidad de juegos es efectiva.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### **Conclusión de los resultados de la encuesta.**

Implementar la lúdica como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 1er Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Leónidas García tiene un impacto positivo en la participación activa, en el trabajo en equipo, autonomía, toma decisiones y desarrollo de habilidades sociales en el estudiante.



La Universidad para todos





## CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### *Presentación*

La propuesta está realizada en base a fundamentos teóricos para su elaboración y aplicación. Está diseñada facilitar el aprendizaje del idioma inglés por medio de juegos estructurados y entre sus funciones está el implementar actividades que permitan desarrollar la parte cognitiva del estudiante, la selección de juegos aptas para el rango etario de los estudiantes de 1er Año de Bachillerato que es de 18-50 años, y ser económicamente rentable. Esta propuesta cuenta con una validación teórica y por expertos en el campo de la materia de inglés.

**Modelación de la guía didáctica con actividades lúdicas específicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er Año de bachillerato escolaridad inconclusa.**

### *Concepciones*

#### **Educativa**

La presente propuesta es tiene fundamentos educativos, ya que es enfocada al aprendizaje del idioma inglés y se centra en adquirir conocimientos, desarrollar habilidades específicas por medio de estrategias pedagógicas como lo es la lúdica.

#### **Pedagógico**

“La pedagogía es la ciencia que estudia la educación, su función principal es orientar los actos educativos en base a técnicas, metodología, prácticas y principios” (Editorial Etecé, 2020). Por lo tanto, la propuesta cuenta con fundamentos pedagógicos ya que está enfocada en la educación y el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

#### **Didáctica**

La palabra *didáctica* proviene del griego *didasko*. En primera instancia la didáctica puede ser definida como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es necesaria la combinación del hacer y el saber didáctico, es decir, la teoría y la práctica.





La práctica resulta muy importante ya que se sabe que el ser humano aprende mediante la experiencia. También es normal enseñar a partir de la misma. Sin embargo, es importante no recaer exclusivamente en las enseñanzas mediante esta técnica. Por eso resulta tan importante complementarlo con la teoría (Editorial Etecé, 2022).

La propuesta se considera fundamentos didácticos ya que se centra en la planificación y ejecución de procesos educativos, haciendo uso de estrategias y métodos como la lúdica, implementando juegos como instrumentos para la el aprendizaje del idioma inglés.

### **Lúdico**

Para Motta la lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través de compartir con el otro.

Waichman: Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral.

Torres: Para él lo lúdico no se limita a la edad tanto en su sentido recreativo como pedagógico (Guatache, et al., 2018, pág. 1).

La propuesta posee fundamentos lúdicos ya que está diseñada para promover la motivación, la participación activa, el desarrollo de habilidades sociales por medio del juego y es adaptada a al rango etario que posee el 1er Año de bachillerato de escolaridad inconclusa.

### ***Actividades***

Se seleccionó las actividades para los estudiantes en base a la investigación bibliográfica realizada en donde se evidencia la incidencia positiva que posee la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, teniendo en consideración que estas actividades son implementadas en el 1er Año de Bachillerato A.

Las actividades son:

### **EL AHORCADO**

El “Ahorcado” es un juego de adivinanza de palabras o frases cuya finalidad es que los participantes descifren el significado de las mismas sin ser “ahorcados” por los desaciertos.



Por cada error, se irá dibujando una parte del cuerpo, cuando esté completa esta figura, el jugador que trata de adivinar ya no tendrá más oportunidades y habrá perdido.

Una persona, pensará una palabra, pero no la dirá, y otro tendrá que adivinarla. En cualquier papel o pizarra, se escribirán los espacios vacíos donde deben ir los caracteres que forman la palabra o frase. El otro jugador, necesita adivinar la palabra con la menor cantidad de letras posibles para evitar ser “ahorcado” (La Comuna, 2021).

La implementación de este juego tiene objetivo incrementar el vocabulario en el idioma inglés, dentro de sus beneficios está el desarrollar la parte cognitiva del estudiante, agilidad mental, incrementar la participación activa, estimular la motivación del estudiante por aprender un nuevo idioma y el trabajo en equipo, cabe recalcar que las palabras que hay que adivinar son trabajadas previamente en clase.

## DOS MENTIRAS Y UNA VERDAD

Dos mentiras y una verdad “Classic Two Truths and A Lie” tiene como objetivo conocerse de una manera amistosa y relajante. Las personas se reúnen y comparten tres declaraciones sobre sí mismas. Sin embargo, dos palabras son verdaderas y el resto mentira. Otros jugadores se encargan de descubrir lo que no es cierto en un tiempo limitado.

Para que sea justo, otros jugadores pueden pedirle a la persona que responda preguntas adicionales para encontrar pistas más útiles. El juego continúa ya que todos tienen al menos una oportunidad de participar. Puede registrar los puntos cada vez para ver quién obtiene los puntos más altos (Tran, 2024).

El presente juego es adaptado a las necesidades del estudiante y a los temas tratados en clases, así como el objetivo general también varía dependiendo el contexto, en este caso para los estudiantes de 1er Año de Bachillerato A, se le realizan preguntas sobre el idioma inglés, dándole al estudiante la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento crítico.



### **DADO PREGUNTON**

Este tipo de juego usualmente se implementa para saber el conocimiento que tiene estudiante sobre temas puntuales que se imparten en la clase de inglés. “Dados preguntones es una sencilla actividad para practicar y desarrollar las habilidades de expresión oral en estudiante, además de reflexionar sobre la estructura de las preguntas” (Diario de Educación, 2020). Este tipo de juegos es adaptado según la necesidad de los estudiantes, fomenta la participación activa, motivación, agilidad mental y habilidades sociales, el material didáctico (dado) es propuesto por el docente.

### **CHANTÓN (PARAME LA MANO)**

El juego Párame la Mano, es un juego popular en Ecuador, muy similar al Stop o párame de otros países de Latinoamérica, tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario en español a través de un juego retador y divertido en el que eliges palabras según la letra y una categoría. (Meneses, 2021).

Este juego se implementa por el educador de manera similar, sin embargo, se adapta a los temas impartidos en la clase, su objetivo principal es el incrementar el vocabulario, desarrollando habilidades competitivas en los estudiantes, habilidades cognitivas, expresión oral (speaking), y desarrollo de la escritura(writing).

### **SCATTEGORIES**

Se trata de recitar palabras que empiecen por una letra en concreto y que se adecuen a una categoría determinada. Por ejemplo, comida que empiece por la letra R, deporte que empiece por la N (Teteducación, 2023).

El objetivo principal de esta actividad es reforzar el conocimiento del estudiante, dentro de sus beneficios esta la participación activa, desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Es una actividad que se puede jugar en equipo o en grupo de a dos ó más.



### ***Metodología***

La metodología utilizada en la presentación de la propuesta, posee una fundamentación de teorías pedagógicas y didácticas que defiendan el uso de la lúdica como estrategia metodológica para el aprendizaje del idioma inglés. En el diseño de la propuesta se establece un objetivo general y objetivos específicos, se selecciona y se adaptan los juegos al rango etario de los estudiantes y se crea la guía a detalle para comprensión del docente.

En la validación de la propuesta contamos con expertos en el tema, en este caso a personas que imparten la materia de inglés dentro de la institución educativa y fuera de ella, por lo que se recolectan los comentarios y observaciones para mejora de la propuesta. En la preparación de los recursos para su implementación se recolecta y crean los materiales adaptando la guía según las necesidades de los estudiantes.

Posteriormente para la evaluación de la propuesta se realiza una encuesta a los estudiantes de 1er Año de bachillerato A y 1er Año de Bachillerato B, en la cual se justifica su eficacia, y brindan puntos específicos para mejora o ajustes para futuras implementaciones.

Finalmente se realiza un informe en el cual conste toda la documentación que se implementó y se expone a la comunidad educativa.

### ***Procedimientos***

El procedimiento para elaborar y aplicar la propuesta consta de tres segmentos muy importantes, anticipación, ejecución, y consolidación, este sistema permite comprender de manera ordenada y lógica su estructuración.

### **Anticipación**

La planificación es el punto de partida del docente, ya que le permite anticiparse y conocer empíricamente el nivel de conocimiento de los estudiantes por medio de actividades en clases, esto le permite establecer el punto inicial para la creación y adaptación de estrategias.

Es necesario que el docente, antes de iniciar la clase, indague en los conocimientos previos de los estudiantes; de esta manera, podrá establecer un punto de partida. Durante esta etapa



se presenta el tema y los objetivos de la clase, para que los educandos estén al tanto de lo que van a aprender y cuál es la meta que deberán alcanzar (Silva & Rodríguez, 2024, pág. 183).

### **Ejecución**

La ejecución de las actividades en clases según Silva & Rodríguez (2024) busca desarrollar el aprendizaje y se divide en: Adquisición, procesamiento y evaluación. En la adquisición se muestra el contenido de manera detallada, durante ese proceso se designan tareas para la comprensión y practicar lo aprendido, por medio de deberes, proyectos entre otras cosas; en la evaluación el docente crea una actividad que permitirá saber cuánto han logrado aprender los estudiantes. Para la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se realiza una evaluación formativa para poder comparar al grupo de estudio con el grupo de control.

### **Consolidación**

El objetivo principal de la consolidación es realizar una retroalimentación de lo que se ha visto en la clase, esta estancia se puede identificar que es lo que necesita el estudiante para aprender de una manera efectiva la materia, el tipo de estrategias se pueden implementar en clases, el tipo de adaptaciones que se pueden hacer, entre otras cosas.

### **Recursos**

Material didáctico:

Pizarrón

Marcador

Dado personalizado

Papel y esfero.

Dentro de los objetivos principales de la propuesta es ser rentable económicamente ya que es dirigida a una población con escasos recursos, por lo tanto, se usan materiales que pueden los estudiantes tengan con facilidad o que estén en el aula de clases.



***Instrumentos para el diagnóstico y/o evaluación.***

Los instrumentos de evaluación son dos cuestionarios, a los cuales se les hizo un análisis de consistencia interna para su validez, usando el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.72051487 y 0,712772074 entrando al rango indicado igual o superior a 0,7. Las encuestas están evaluadas de manera formativa, la encuesta A fue aplicada al 1er Año de Bachillerato A y la encuesta B al 1er Año de Bachillerato B, con el objetivo de comprender la incidencia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

***Validación de la propuesta.***

La propuesta fue presentada a dos docentes expertos en el área, los docentes que imparten la materia de inglés brindaron su comentario y realizaron observaciones para aportar y mejorar la propuesta brindada.

**Tabla 13**

*Validadores de la Propuesta*

Unidad Educativa	Nombres	Nivel Académico
Unidad Educativa Leónidas García.	Carlos Alberto Sani Holguín	Licenciado
Unidad Educativa Replicación 28 de mayo	Lisbeth Méndez Pozo	Ingeniera

*Fuente:* Propia.

El proceso de validación comenzó por la petición hacia los docentes expertos en la materia de inglés de participar en la evaluación de la propuesta, en segundo se conversó de la estructura, detalles, objetivos y adaptaciones. Dando como resultado lo siguiente:

Considero que aplicar juegos dentro del aula enriquece de manera positiva el aprendizaje de los estudiantes, ya que es algo diferente, es motivador, es darle el impulso al estudiante de que siga aprendiendo o de que no se detengan sus ganas al aprender (Méndez, 2023).



Según la entrevistada la lúdica es una estrategia acorde para el aprendizaje del idioma inglés ya que es motivante, un punto importante en este proceso ya que la población son estudiantes que por diversos motivos en su momento se apartaron de la escolaridad tradicional. Entonces para que ellos puedan culminar sus estudios aparte de la responsabilidad por parte ellos, está el impulso que le ofrece el docente. Por lo consiguiente el diseño de la propuesta fue aprobada por el experto.

Para Sani Holguín (2023) “La propuesta es un gran beneficio y aporte para la educación, estudiantes y docentes” comprendiendo que, la presentación de la misma es considera acorde y está de acuerdo con su estructura.

### *Diseño de la propuesta.*

#### **Objetivo General**

Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas específicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er Año de Bachillerato Escolaridad Inconclusa.

#### **Objetivos Específicos**

- Seleccionar juegos adaptables al rango etario de los estudiantes.
- Implementar actividades que desarrollen la parte cognitiva del estudiante.
- Optimizar el uso de materiales para que sea económicamente rentable.



**Gráfico 11**

*Portada de Propuesta*





## Actividades

### ACTIVIDAD 1

## EL AHORCADO

### Tiempo:

15 minutos.

### Objetivo:

Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los temas abordados en clase.

### Descripción

El “Ahorcado” es un juego de adivinanza de palabras o frases cuya finalidad es que los participantes descifren el significado de las mismas sin ser “ahorcados” por los desaciertos. Por cada error, se irá dibujando una parte del cuerpo, cuando esté completa esta figura, el jugador que trata de adivinar ya no tendrá más oportunidades y habrá perdido.

Una persona, pensará una palabra, pero no la dirá, y otro tendrá que adivinarla. En cualquier papel o pizarra, se escribirán los espacios vacíos donde deben ir los caracteres que forman la palabra o frase. El otro jugador, necesita adivinar la palabra con la menor cantidad de letras posibles para evitar ser “ahorcado” (La Comuna, 2021).

### Aplicación

El maestro dibuja la palabra para descifrar en el pizarrón, contabilizando de manera correcta las letras que la conforman y los estudiantes uno a uno indica que vocal o consonante va en los espacios vacíos.

### Beneficios

Desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, participación activa, trabajo en equipo, expresión oral.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

**Tabla 14**

*Planificación 1*

Planificación de la Actividad 1			
<b>Institución:</b> Unidad Educativa Leónidas García.		<b>Fecha:</b> 13 /11/2023	
<b>Docente:</b> Lcdo. Javier Henríquez.		<b>Jornada:</b> Nocturna	
<b>Título de la actividad:</b> El “ahorcado”.		<b>Carrera:</b> Bachillerato	
<b>Área de conocimiento:</b> inglés		<b>Nivel:</b> 1er Año de bachillerato A	
<b>Destrezas:</b> Los estudiantes tendrán la capacidad de recordar las palabras incrementadas en el aula de clase.		<b>Indicadores de Evaluación:</b> Expresar su conocimiento sobre los temas abordados.	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los temas abordados en clase.		<b>Eje transversal:</b> Participación activa del estudiante.	
Estrategias	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas e Instrumento
Una vez finalizada la clase, el docente les indica a los estudiantes sobre la actividad que se realizará. Los estudiantes estarán sin material de apoyo sobre sus	<b>Físicos:</b> Pizarra, marcador.	Los estudiantes son capaces de descifrar el 75% de las palabras colocadas.  Registro manual.	<b>Técnica:</b> Observación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

pupitres, únicamente tendrán que participar.



## ACTIVIDAD 2

### **Dos mentiras y una verdad.**

#### **Tiempo:**

15 minutos

#### **Objetivo:**

Dos mentiras y una verdad “Classic Two Truths and A Lie” tiene como objetivo conocerse de una manera amistosa y relajante. Sin embargo, al aplicarla en el aula de clases es necesario adaptarlas al contenido de la materia de inglés, por lo tanto, el objetivo principal se convierte en evaluar el conocimiento y comprensión del estudiante después de finalizar la explicación sobre un tema.

#### **Descripción**

El juego consiste en seleccionar a una persona que, de tres afirmaciones o negaciones sobre un tema, y otra persona que responda cuál de las afirmaciones son ciertas o falsas.

#### **Aplicación**

La aplicación de este juego se puede realizar en grupos pequeños y grupos grandes, con las adaptaciones adecuadas a las necesidades de los estudiantes, en este caso el docente es quien da las tres afirmaciones y los estudiantes uno a uno indica que si es verdad o no dicha afirmación.

#### **Beneficios**

Desarrollo de pensamiento crítico, participación activa, agilidad mental.



**Tabla 15**

*Planificación 2*

Planificación de la Actividad 2			
<b>Institución:</b> Unidad Educativa Leónidas García.		<b>Fecha:</b> 14/11/2023	
<b>Docente:</b> Lcdo. Javier Henríquez.		<b>Jornada:</b> Nocturna	
<b>Título de la actividad:</b> Dos mentiras y una verdad.		<b>Carrera:</b> Bachillerato	
<b>Área de conocimiento:</b> inglés		<b>Nivel:</b> 1er Año de bachillerato A	
<b>Destrezas:</b> Desarrollar la habilidad de discernir afirmaciones, para identificar cuáles son las correctas.		<b>Indicadores de Evaluación:</b> Expresar su conocimiento sobre los temas abordados.	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Evaluar el conocimiento y comprensión del estudiante después de finalizar la explicación sobre el tema.		<b>Eje transversal:</b> Desarrollo del pensamiento crítico. Fomentar la capacidad del estudiante para analizar y tomar decisiones.	
Estrategias	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas e Instrumentos
Una vez finalizada la clase, el docente les indica a los estudiantes sobre la actividad que se realizará. Los estudiantes estarán sin material de apoyo sobre sus	<b>Físicos:</b> Pizarra, marcador.	Los estudiantes son capaces de descifrar el 75% de las palabras colocadas. Registro manual.	<b>Técnica:</b> Observación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

pupitres, únicamente tendrán que participar.



### ACTIVIDAD 3

#### Dado Preguntón

**Tiempo:**

30 minutos.

**Objetivo:**

Dados preguntones es una sencilla actividad para practicar y desarrollar las habilidades de expresión oral en estudiante.

**Descripción:**

El docente facilita un dado didáctico, cada una de sus carillas indican lo que tiene que responder el estudiante, ejemplo: verbo, sustantivo, pronombre, adjetivo, conjugar un verbo, regla del gramatical. Cada estudiante tiene que responder según lo que le salga el dado.

**Aplicación:**

Se aplica en grupos grandes y pequeños, se hace una ronda con los estudiantes y por orden alfabético cada estudiante lanza el dado, si el estudiante no responde, el profesor brinda su apoyo con la respuesta.

**Beneficios:**

Fomenta la participación activa, motivación, agilidad mental y habilidades sociales.



**Tabla 16**

*Planificación 3*

<b>Planificación de la Actividad 3</b>			
<b>Institución:</b> Unidad Educativa Leónidas García.		<b>Fecha:</b> 15/11/2023	
<b>Docente:</b> Lcdo. Javier Henríquez.		<b>Jornada:</b> Nocturna	
<b>Título de la actividad:</b> “Dado preguntón ”.		<b>Carrera:</b> Bachillerato	
<b>Área de conocimiento:</b> inglés		<b>Nivel:</b> 1er Año de bachillerato A	
<b>Destrezas:</b> Expresión Oral		<b>Indicadores de Evaluación:</b> Uso adecuado del vocabulario.	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Desarrollar las habilidades de expresión oral en estudiante.		<b>Eje transversal:</b> Desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y colaborativas.	
<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Técnicas e Instrumentos</b>
<b>Esta actividad es aplicable para:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Días de refuerzo</li><li>• Finalizar un tema de estudio.</li></ul>	<b>Didácticos:</b> Dado	Los estudiantes son capaces de responder acorde a la carilla del dado al menos un 80% de las veces que se lanzó.  Registro manual.	<b>Técnica:</b> Observación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

- Al iniciar una n nuevo tema, pero con una adaptación de tiempo.



#### ACTIVIDAD 4

### CHANTÓN (Párame la mano)

**Tiempo:**

15 minutos total, 2 minutos por letra.

**Objetivo:**

Incrementar el vocabulario de los estudiantes.

**Descripción**

Este juego permite que el estudiante plasme su conocimiento en un papel. El estudiante debe realizar una tabla, con los siguientes encabezados: Nombre, apellido, ciudad, cosa, color, fruto, animal, letra, total. Los estudiantes deben llenar la tabla con una palabra que tenga la inicial que indicó el docente.

Este juego se puede adaptar según lo que indique el docente de inglés, en el encabezado se puede colocar verbos, adjetivos, pronombres, sustantivos entre otras cosas.

**Aplicación**

Una vez generada la tabla del chantón, el docente indica la letra con la que se jugará terminando dos minutos los estudiantes paran la mano, uno a uno expone sus respuestas. El estudiante que no tenga respuestas se coloca un cero en la parte del total, los estudiantes con palabras repetidas se colocan 50% y los estudiantes con respuestas únicas el 100%, una vez se realice la sumatoria se indica el ganador o ganadores del curso.

Hay que tener en cuenta si palabra está bien escrita y si tiene el significado correcto.

**Beneficios**

Desarrolla habilidades competitivas en los estudiantes, habilidades cognitivas, expresión oral (speaking), y desarrollo de la escritura(writing).



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

**Tabla 17**

*Planificación 4*

Planificación de la Actividad 4			
<b>Institución:</b> Unidad Educativa Leónidas García.		<b>Fecha:</b> 15/11/2023	
<b>Docente:</b> Lcdo. Javier Henríquez.		<b>Jornada:</b> Nocturna	
<b>Título de la actividad:</b> Chantón (Párame la mano)		<b>Carrera:</b> Bachillerato	
<b>Área de conocimiento:</b> inglés		<b>Nivel:</b> 1er Año de bachillerato A	
<b>Destrezas:</b> Desarrollo de Comunicación oral y escrita.		<b>Indicadores de Evaluación:</b> Uso de términos aprendidos en clases.	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Incrementar el vocabulario de los estudiantes en el idioma inglés sobre temas abordados en clase,		<b>Eje transversal:</b> Desarrollo de pensamiento crítico, habilidades de expresión oral y escrita.	
Estrategias	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas e Instrumentos
Una vez finalizada la clase, el docente les indica a los estudiantes sobre la actividad que se realizará. Los estudiantes estarán solo con un papel y un lápiz, para realizar	<b>Físicos:</b> Pizarra, marcador, papel y lápiz.	Los estudiantes son capaces de lograr un 80% aciertos. Registro anual.	<b>Técnica:</b> Observación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

el juego, únicamente tendrán que participar.



## ACTIVIDAD 5

### Scattogories

#### Tiempo:

15 min

#### Objetivo:

Reforzar el conocimiento del estudiante.

#### Descripción

Se trata de recitar palabras que empiecen por una letra en concreto y que se adecuen a una categoría determinada. Por ejemplo, comida que empiece por la letra R, deporte que empiece por la N (Teteducación, 2023).

#### Aplicación

La aplicación se la puede realizar a grupos grandes y pequeños, el docente indica de manera oral la letra y la categoría, los estudiantes responden al azar.

#### Beneficios

Desarrollo de participación activa, habilidades cognitivas y sociales.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

**Tabla 18**

*Planificación 5*

Planificación de la Actividad 5			
<b>Institución:</b> Unidad Educativa Leónidas García.		<b>Fecha:</b> 17/11/2023	
<b>Docente:</b> Lcdo. Javier Henríquez.		<b>Jornada:</b> Nocturna	
<b>Título de la actividad:</b> Scattegories		<b>Carrera:</b> Bachillerato	
<b>Área de conocimiento:</b> inglés		<b>Nivel:</b> 1er Año de bachillerato A	
<b>Destrezas:</b> Desarrollar las habilidades cognitivas y la expresión oral.		<b>Indicadores de Evaluación:</b> Uso adecuado de términos aprendidos en clases.	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Reforzar el conocimiento del estudiante.		<b>Eje transversal:</b> Incentivar un aprendizaje activo y colaborativo.	
Estrategias	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas e Instrumentos
Una vez finalizada la clase, el docente les indica a los estudiantes sobre la actividad que se realizará. Los estudiantes estarán sin material de apoyo sobre sus	<b>Físicos:</b> Pizarra, marcador.	Los estudiantes son capaces de responder el 75% de palabras correctas.  Registro manual.	<b>Técnica:</b> Observación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

pupitres, únicamente tendrán que participar.



### ***Estructura y dinámica de sus componentes***

La propuesta está conformada por las descripciones de cada una de las actividades y planificaciones para su uso, determinándola educativa por su estructuración.

Detallando:

Número de actividad

Nombre de la institución

Nombre del docente

Área

Objetivos

Destrezas

Fecha

Jornada

Carrera

Nivel

Eje Transversal

Estrategias

Recursos

Indicadores de logros.

Técnicas e instrumentos.

### ***Exigencias y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.***

El diseño de la propuesta esta alineado al alcance que debe de tener, ser innovadora, motivadora, educativa, explicativa, descriptiva, que cuente con juegos aplicables a todas las edades, contar con la posibilidad de adaptar las planificaciones según los temas tratados en clase y sobre todo que sea económicamente rentable.

Por otra parte, la exigencia que se puede percibir de parte de los estudiantes es la predisposición que debería de tener cada alumno para participar, alcanzar objetivos, compartir el conocimiento que poseen, y sobre todo usar el idioma inglés para cualquiera de las actividades. Mientras tanto,



de parte de los maestros es la aceptación al cambio, la adaptabilidad, la interacción continua con los estudiantes, esto permite un aprendizaje efectivo.

### *Formas de aplicación, implementación y evaluación*

#### **Aplicación**

La aplicación de la propuesta se realiza en cinco días a la semana de manera presencial, previamente se solicitó la autorización al coordinador de la Unidad Educativa Leónidas García, para aplicar la propuesta en aula de clase de los estudiantes de 1er Año de Bachillerato A. De la misma manera realizar una encuesta a los estudiantes de 1er Año de Bachillerato B con la finalidad de buscar resultados en la presente investigación. Dado que el docente que imparte la materia de inglés es el investigador, se tomó horas acorde al horario del docente para aplicar la propuesta.

#### **Implementación**

La implementación de la propuesta tuvo una acogida tanto por los docentes y por los estudiantes, creando un ambiente dinámico y participativo, en el tiempo establecido, bajo la observación del docente y el coordinador, lo que permitió que se ejecute de una manera eficaz.

#### **Evaluación**

En la evaluación de la propuesta se hizo uso de instrumentos como el cuestionario y entrevistas.

#### **Recursos**

La propuesta fue diseñada por el investigador con recursos tecnológicos, lo que permitió tener fundamentos teóricos sobre su estructura, dado que, uno de los objetivos de la propuesta es ser económicamente rentable, dentro de sus recursos está el material didáctico proporcionado por el docente en el juego del dado y otros recursos utilizados son los que usualmente hay en aula de clases (pizarrón, marcador, lápiz, papel).



### ***Beneficiarios***

Los beneficiarios de esta propuesta son los estudiantes y el cuerpo docente de la institución educativa. Los profesores se benefician ya que cuentan con una nueva estrategia de aprendizaje, que se caracteriza por ser de sencilla aplicación. Por otra parte, los estudiantes cuentan con un aprendizaje motivador, divertido, y de fácil comprensión.

### ***Resultados***

#### **Encuestas a los estudiantes de 1er Año de Bachillerato B**

Considerando que son 30 los estudiantes que reciben el mismo contenido en clases y que este por ser un grupo de control no se le aplicó la lúdica como estrategia metodológica de aprendizaje, contestaron lo siguiente:

Según la pregunta 1 ¿Consideras que tu experiencia de aprendizaje en la materia de inglés es buena en comparación con otras materias?

Considerando que un 73,33% de estudiantes están en desacuerdo, un 6,67% están muy en desacuerdo, que al 6,67% les es indiferente y solo el 13,33% está de acuerdo. Se considera que la experiencia de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés a comparación con otras materias no es buena.

Según la pregunta 2 ¿Consideras que los métodos utilizados son efectivos para tu aprendizaje en el idioma inglés?

El 16,67% están de acuerdo, al 3,33% de estudiantes les es indiferente, mientras el 76,67% y el 3,33% de estudiantes está en desacuerdo, se considera que los métodos implementados en clase no satisfacen las necesidades de los estudiantes.

Según la pregunta 3 ¿Consideras que los métodos aplicados en el aula incentivan a tu participación en clase?

Comprendiendo que un 73,33% de estudiantes están en desacuerdo, un 13,33% está de acuerdo y al 13,33% les es indiferente, se puede concluir que los métodos aplicados en el aula de clase no



incentivan a la participación activa.

Según la pregunta 4 ¿Tienes la intención de expresar tus ideas durante el tiempo que se imparte la clase de inglés?

Dado que el 3,33% está muy de acuerdo, el 10,00% de acuerdo, al 13,33% les es indiferente y el 73,33% están en desacuerdo, se puede interpretar que los estudiantes no poseen la intención de expresar su pensamiento crítico sobre los temas tratados en el aula de clases.

Según la pregunta 5 ¿Sientes motivación de participar en la clase de inglés?

El 76,67% de los estudiantes están en desacuerdo, al 16,67% les es indiferente, sin embargo, el 6,67% seleccionaron que están de acuerdo, por lo tanto, se puede interpretar que la mayoría de los estudiantes carecen de motivación para participar en el aula de clases.

Según la pregunta 6 ¿Te sientes comprometido a dar lo mejor de ti durante las clases?

El 16,67% están de acuerdo, al 13,33% les es indiferente, pero el 70,00% de estudiantes no están de acuerdo. Por lo tanto, se considera que la mayoría de los estudiantes no se sienten comprometidos en proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

### ***Cierre.***

La propuesta de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se diseñó conforme a los objetivos previstos, con la finalidad de responder a las necesidades educativas de los estudiantes. La metodología se aplicó en base a los fundamentos teóricos investigados para su efectividad, brindando resultados prometedores con su aplicación. Realizando una breve comparación con el grupo al que no se le aplicó la metodología, por medio de los resultados de las encuestas podemos comprender que para este grupo de alumnos (1er Año de Bachillerato B) la experiencia aprendiendo un nuevo idioma no es tan favorable, la metodología que se aplica en el aula de clases carece de efectividad, ya que se expresa la ausencia de motivación, participación, trabajo en equipo y su pensamiento crítico en clases.



## CONCLUSIONES

1. De acuerdo con los objetivos, en la presente investigación se demuestra el impacto positivo que posee la implementación de la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1er Año de bachillerato escolaridad inconclusa. Por medio del resultado de las encuestas realizadas, se ha evidenciado que la ludificación incrementa la participación activa de los estudiantes, fomenta el desarrollo de habilidades sociales, la colaboración en grupo, la autonomía y el compromiso con la materia.
2. La lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, se considera como una estrategia prometedora, ya que es adaptable a las necesidades de los estudiantes, se puede implementar en otras asignaturas, generando un marco creativo por parte de los docentes con la finalidad de mejorar la experiencia educativa.
3. La variedad de actividades lúdicas genera motivación, siendo esta una característica importante al momento de impartir una lengua que no es la materna, más que todo en estudiantes que por diversas circunstancias no concluyeron la escolaridad regular y esta es una forma de ayuda para que puedan culminar exitosamente su bachillerato.
4. La investigación cuenta con una fundamentación teórica y metodológica que permite evidenciar la efectividad que tiene la implementación adecuada de la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.



## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda expandir la propuesta de la lúdica en el proceso de aprendizaje, no solo del idioma inglés, sino que también en otras asignaturas, para comprobar su eficacia y sobre todo para que sirva como herramienta en asignaturas que tienen complejidad en su comprensión.
2. La formación de docentes capacitados en la implementación de estrategias lúdicas es muy importante, ya que esto permite que el docente pueda integrar una manera efectiva las actividades asegurando una aplicación efectiva.
3. Indagar en la variedad de estrategias lúdicas que se pueden implementar, dependiendo de los recursos con los que se cuente, y adaptarlos a las necesidades de los estudiantes.





## Referencias Bibliográficas

- Almeida Luque, M. P., & Moya Martínez, M. E. (2019). Los problemas de aprendizaje en la enseñanza del idioma inglés. *Revista Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/problemas-aprendizaje-ingles.html#:~:text=Los%20problemas%20de%20aprendizaje%20surgen%20ya%20que%20no,hogar%20estos%20estudiantes%20sobresalen%20y%20son%20m%C3%A1s%20colaborativos.>
- Accion Educativa Exterior. (2 de 10 de 2023). Metodologías activas: técnicas y métodos de aprendizaje colaborativo en el aula de Ele. *Acción Educativa Exterior*. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:8fd90cc5-823f-406f-9201-f63825c0c31a/3--metodolog-as-activas.pdf#:~:text=Se%20entiende%20por%20metodolog%C3%ADas%20activas%20a%20quello%20m%C3%A9todos%20t%C3%A9cnicas,es%20el%20desarrollo%20de%20personas%20reflexiv>
- Angel Rodriguez, N., García Hernández, G., García Fernández, T., & Mata Loy, J. (3 de 02 de 2020). Factores cognitivos y afectivos en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *EduMeCentro*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v12n2/2077-2874-edu-12-02-230.pdf>
- Bailón, D. L. (2022). El juego lúdico y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación básica. *Journal Scientific MQRinvestigar*. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/EL\\_JUEGO\\_LUDICO\\_Y\\_SU\\_APORTE\\_EN\\_LA\\_ENSEÑANZA-APREND%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/EL_JUEGO_LUDICO_Y_SU_APORTE_EN_LA_ENSEÑANZA-APREND%20(1).pdf)
- Beltrán Santoyo, G., Ruíz-Huerta, E., & Gómez-Bernal, J. (5 de 11 de 2021). La importancia e influencia del idioma inglés dentro del campo científico. *Revista de Lengua y Literatura*. Obtenido de





file:///C:/Users/user/Downloads/La\_importancia\_e\_influencia\_del\_idioma\_ingles\_dent.pdf

- Bonilla, M., Cárdenas Benavides, J. P., Arellano Espinoza, F. J., & Pérez Castillo, D. F. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Uisrael*. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v7n3/2631-2786-rcuisrael-7-03-00025.pdf>
- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (21 de 12 de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes básica superior. *REHUSO.Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Diario de Educación. (12 de 07 de 2020). *Diario de Educación*. Obtenido de <https://diarioeducacion.com/dados-preguntones/>
- Editorial Etecé. (19 de 12 de 2022). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/didactica/>
- Editorial Etecé. (23 de 09 de 2020). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/pedagogia/>
- English Live. (11 de 12 de 2023). *English Live*. Obtenido de <https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/ingles-en-la-vida-real/cuanto-tiempo-se-tarda-en-aprender-ingles/>
- Equipo editorial, Etecé. (16 de 02 de 2023). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/ludico/#:~:text=E1%20t%C3%A9rmino%20%E2%80%9C1%C3%BA dico%20%E2%80%9D%20%28y%20su%20variante%20en%20desuso%2C,%E2%80%9Cjuego%20%E2%80%9D%20y%20%E2%80%9Cdiversi%C3%B3n%20%E2%80%9D%2C%20y%20por%20otro%20%E2%80%9Cejercicio%20preparatorio%E2%80%9D.>
- Escuela Experia. (s.f.). *Escuela Experia*. Recuperado el 11 de 12 de 2023, de [https://escuelaexperta.com/reglas-basicas-del-juego-del-ahorcado-diviertete-sin-limites/?expand\\_article=1](https://escuelaexperta.com/reglas-basicas-del-juego-del-ahorcado-diviertete-sin-limites/?expand_article=1)
- Espinar Álava, E., & Viguera Moreno, J. (1 de 10 de 2020). *El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual*. Obtenido de Scielo: <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n3/0257-4314-rces-39-03-e12.pdf>
- Fernández Álvarez, R. (2019). La enseñanza del paisaje desde una concepción constructivista: propuesta didáctica. *Universidad de Salamanca*. Obtenido de





file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-

LaEnsenanzaDelPaisajeDesdeUnaConcepcionConstructiv-6846427.pdf

Ferral, Y. (04 de 03 de 2022). *UDLAP*. Obtenido de <https://consultores.udlap.mx/dominio-del-idioma-ingles-una-piedra-de-angular-en-un-mercado-global/>

González Sánchez, M., González Sánchez, E., & Arias Toapanta, F. (2022). Metodología de aprendizaje para lengua extranjera. Área ingles. *RECIAMUC, Editorial de Saberes del Conocimiento*. Obtenido de

file:///C:/Users/user/Downloads/Metodologia\_de\_aprendizaje\_para\_lengua\_extranjera\_.pdf

Greelane. (29 de 01 de 2020). *Greelane*. Obtenido de <https://www.greelane.com/es/humanidades/ingl%C3%A9s/what-is-the-english-language-1690652/>

Guatache, A., Camacho, R., Gamarra, J., & Gil, M. (2018). Fundamentos de la ludica en la lectura y escritura. *Club Ensayos*, 1.

Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (1 de 07 de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo revista científica mundo de la investigación y conocimiento*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-MetodologiasDeInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20(1).pdf

Gutiérrez Curipoma, C., Narváez Ocampo, M., Castillo Cajilima, D., & Tapia Peralta, S. (06 de 2023). Metodologías Activas En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje: Implicaciones y Beneficios. *Ciencia Latina Internacional*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/Metodologias\_activas\_en\_el\_proceso\_de\_ensenanza-ap.pdf

Hernández, L. M.-c. (19 de 10 de 2020). *La teoría del aprendizaje situado: qué es y qué propone en la educación*. Recuperado el 11 de 12 de 2023, de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-aprendizaje-situado>

La Comuna. (2021). *Así se juega*. Obtenido de <https://asisejuega.com/juegos-infantiles/ahorcado/#%c2%bfqu%c3%a9+es+el+juego+del+ahorcado%3f>





- Lifeder. (23 de 10 de 2020). Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. *Lifeder*.  
Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>
- Loor Zambrano, K., Almeida-Briones, X., González Reyes, S., Tomalá-dela Cruz, J., & Cevallos Salazar, J. (2019). Análisis de los problemas institucionales que inciden en el la enseñanza del idioma inglés en las Unidades Educativas de la Península de Santa Elena y Colegio Militar Eugenio Espejo. *Revistas Ciencias Pedagógicas e Innovación*. Obtenido de <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/248/277>
- Macas Mera , J., & Portilla Toapanta , G. (2021). El rol del docente en la enseñanza del idioma inglés a través de los enfoques metodológicos AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) e IFE (Inglés para Fines. *Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/TESIS-FINAL-MACAS%20JESSICA%20y%20PORTILLA%20STEFANIA.pdf>
- Malebrán, M. R. (2022). Manuela de apoyo docente:Aplicabilidad de metodologías activas para reforzar las habilidades para el siglo XXI en el aula. *Programa de Acceso a la Educación Superior*. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/manual\\_metodologias\\_activas\\_web.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/manual_metodologias_activas_web.pdf)
- Medina Uribe, J., Calla Colana, G., & Romero Sánchez, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *LEX*. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/Las\\_teorias\\_de\\_aprendizaje\\_y\\_su\\_evolucion\\_adecuada.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Las_teorias_de_aprendizaje_y_su_evolucion_adecuada.pdf)
- Méndez, L. (17 de 11 de 2023). Validación por expertos. (J. Henríquez, Entrevistador)
- Meneses, H. (13 de 05 de 2021). *Genialy*. Obtenido de <https://view.genial.ly/609db1306866560cfd391f82/presentation-juego-paramela-la-mano>
- Ministerio de Educación . (2021). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/04/MINEDUC-MINEDUC-2021-00018-A.pdf>
- Ministerio de Educación. (12 de 04 de 2022). *Ministerio de Educación* . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/adultos-y-jovenes-podran-culminar-su-educacion-regular-y-bachillerato-en-modalidad->





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

virtual/#:~:text=Los%20aspirantes%20deber%C3%A1n%20acercarse%20al%20distrito%20educativo%20m%C3%A1s,de%20identificaci%C3%B3n%20%28C%C3%A9dula%2C%20

Ministerio de Educación. (19 de 12 de 2013). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 11 de 12 de 2023, de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=Art.%2026.-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=Art.%2026.-)

%20La%20educaci%C3%B3n%20es%20un%20derecho%20de,social%20y%20condici%C3%B3n%20indispensable%20para%20el%20buen%20vivir.

Ministerio de Educación. (2017). Educación extraordinaria para personas en situación de escolaridad inconclusa. Adaptaciones. *Ministerio de Educación*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/Adaptaciones-Curriculares\\_EGBS\\_BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/Adaptaciones-Curriculares_EGBS_BGU.pdf)

Molina García, P., & García Farfán, I. (29 de 08 de 2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Revista científica dominio de las ciencias*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeEnLaEducacionSuperi-7152630%20(1).pdf

Quesada Somano, A., & Medina León, A. (2020). *Universidad de Matanzas*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/0921Monomo2076AlinaKarla%20(1).pdf

Salazar-Moreira, M., & Loor Salmon, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercer grado de nivel básico elemental. *Revista Científica Dominio de la Ciencia*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-EstrategiaDidacticaLudicaParaActivarElProcesoEnsen-8383415.pdf

Salto Cedeño, A. S., & Rodríguez Gámez, M. (3 de 2020). Los problemas de aprendizaje. *Atlante*, 11. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/03/problemas-aprendizaje2.pdf>

Sani Holguín, C. (10 de 12 de 2023). Validación de la Propuesta. (J. H. Moncayo, Entrevistador)

Serrano González Tejero, J. M., & Pons Parra, R. M. (2011). El Constructivismo Hoy; enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>



La Universidad para todos



- Amino, M., & Rodríguez Jara, R. (2024). La planificación didáctica para el desarrollo de competencias, según cinco docentes ecuatorianos de excelencia. *Universidad Nacional de Educación*, 9.
- Tamayo, T. M. (15 de 04 de 2019). *Revista Andina de Educación* . Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rae/v2n1/2631-2816-rae-2-01-00008.pdf>
- TETeducación. (16 de 12 de 2023). *TET*. Obtenido de <https://www.teteducation.com/juegos-aprender-ingles-clase/>
- Torres Forero, L. M. (2019). La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior. *Universidad Militar Nueva Granada*. Obtenido de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?sequence=1>
- Tran, A. (3 de 01 de 2024). *AhaSlide*. Obtenido de <https://ahaslides.com/es/blog/two-truths-and-a-lie/>
- Yanchatipan Molina, L., Miranda Cruz, J., Vaca Alarcón, Á., & Sandoval Vizúete, E. (15 de 6 de 2022). Análisis de las metodologías para el aprendizaje del idioma inglés. *Polo del conocimiento*. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLasMetodologiasParaElAprendizajeDelIdiom-9042486%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLasMetodologiasParaElAprendizajeDelIdiom-9042486%20(1).pdf)





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ANEXOS

#### Anexo 1

#### Autorización

Guayaquil 24 julio de 2023

#### AUTORIZACION

Yo, Lcdo. Javier Antonio Henríquez Moneayo con cedula No. 0912 686185 docente en la materia de inglés, solicito la autorización al Coordinador de la Sección Nocturna el Lcdo. Carlos Sani de la Unidad Educativa Leonidas García, para realizar la observación investigativa y aplicar la lúdica como estrategia metodológica en los estudiantes de 1<sup>er</sup>o y 2<sup>do</sup> de Bachillerato, para mi proyecto de tesis de la Universidad Bolivariana del Ecuador, teniendo como tema "APLICACIÓN DE LA LUDICA COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA".

Agradeciendo de antemano por su colaboración.



Atentamente

  
Lcdo. Javier Henríquez M.

Atentamente

  
Lcdo. Carlos Sani



La Universidad para todos





## Anexo 2

### Validación por Experto

#### Formato de Validación de Tesis

**Nombre del Proyecto de Tesis:**

LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO ESCOLARIDAD INCONCLUSA

**Estudiante Investigador:**

Ldo. Javier Henríquez Moncayo

**Programa/Carrera:**

Universidad Bolivariana del Ecuador Maestría en Educación Técnica y Profesional

**Fecha de Validación:**

10 de noviembre del 2023.

**Introducción:**

El propósito del presente documento es obtener la validación y opinión de expertos en el campo.

**Instrucciones para el /la evaluador:**

En base al conocimiento del educador, se presenta la siguiente rubrica para valorar el criterio del evaluador sobre la propuesta de la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato escolaridad inconclusa.

Considerando que se cuenta con la siguiente escala para la valoración para las preguntas establecidas.

Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy desacuerdo	en
5	4	3	2	1	

N°	Indicadores	5	4	3	2	1
1	El proyecto de tesis aborda de manera clara y precisa el tema de investigación.	X				
2	La metodología propuesta es adecuada para el alcance y los objetivos del proyecto.	X				
3	La estructura y organización de la tesis son lógicas y coherentes.	X				
4	El tema tiene relevancia en el contexto del campo de estudio.	X				
5	La propuesta posee originalidad y contribuye de manera potencial a la literatura existente.	X				





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### Anexo 3

#### Validación por Experto

6	Los resultados esperados están alineados con los objetivos de la investigación y la metodología propuesta.	X				
7	Recomienda la aprobación y continuación del proyecto de tesis.	X				

Firma del Evaluador:

Nombre del Evaluador: Lisbeth Méndez Pozo

Afiliación Institucional: Replica 28 de mayo.

Fecha: 17/11/2023.

Gracias por su colaboración.



La Universidad para todos





#### Anexo 4

#### Validación por Segundo Experto

**Nombre del Proyecto de Tesis:**

LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO ESCOLARIDAD INCONCLUSA

**Estudiante Investigador:**

Lcdo. Javier Henríquez Moncayo

**Programa/Carrera:**

Universidad Bolivariana del Ecuador Maestría en Educación Técnica y Profesional

**Fecha de Validación:**

10 de noviembre del 2023.

**Introducción:**

El propósito del presente documento es obtener la validación y opinión de expertos en el campo.

**Instrucciones para el /ta evaluador:**

En base al conocimiento del educador, se presenta la siguiente rubrica para valorar el criterio del evaluador sobre la propuesta de la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de bachillerato escolaridad inconclusa.

Considerando que se cuenta con la siguiente escala para la valoración para las preguntas establecidas:

Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy desacuerdo	en
5	4	3	2	1	

N°	Indicadores	5	4	3	2	1
1	El proyecto de tesis aborda de manera clara y precisa el tema de investigación.	X				
2	La metodología propuesta es adecuada para el alcance y los objetivos del proyecto.	X				
3	La estructura y organización de la tesis son lógicas y coherentes.	X				
4	El tema tiene relevancia en el contexto del campo de estudio.	X				
5	La propuesta posee originalidad y contribuye de manera potencial a la literatura existente.	X				





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### Anexo 5

#### Validación por Segundo Experto

6	Los resultados esperados están alineados con los objetivos de la investigación y la metodología propuesta.	X				
7	Recomienda la aprobación y continuación del proyecto de tesis.	X				

Firma del Evaluador:

Nombre del Evaluador: Lcdo. Carlos Sani Holguín.

Afiliación Institucional: Unidad Educativa Leonidas García.

Fecha: 28 /11/2023.

Gracias por su colaboración.



La Universidad para todos





## Anexo 6

### Encuesta de Bachillerato A

Encuesta dirigida a los estudiantes de 1er Año de bachillerato A

Responda según su criterio.

Según la siguiente valoración:

1	2	3	4	5
Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
¿Participas con frecuencia en las actividades lúdicas realizadas en tus clases?					
¿Consideras que la integración de juegos y actividades lúdicas fomentan tu colaboración en clases?					
¿Consideras que las actividades lúdicas te han ayudado a desarrollar habilidades sociales, especialmente en colaboración y trabajo en equipo?					
¿Consideras que has desarrollado habilidades para tomar decisiones durante las actividades lúdicas en clase?					
¿Consideras que las estrategias aplicadas por el docente permiten que tu puedas expresarte sobre lo que has aprendido en la clase de inglés?					
¿Consideras que puedes aplicar en otros contextos los juegos implementados en clase para tu aprendizaje?					
¿Consideras que el aprendizaje por medio del juego influye positivamente tu desempeño académico?					
¿Consideras que las actividades lúdicas aplicadas han realizado cambios notables en tu forma de pensar sobre el idioma inglés?					
¿Consideras que las actividades lúdicas han influenciado en tus habilidades de tomar decisiones mientras estás participando en el aula de clases?					
¿Consideras que las actividades lúdicas han influenciado en tus habilidades de tomar decisiones mientras estás participando en el aula de clases?					





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### Anexo 7

#### *Encuestas de bachillerato A2*

¿Crees que la variedad de actividades lúdicas ha contribuido positivamente en tu proceso de aprendizaje?					
¿Consideras que la variedad de actividades lúdicas estimula tu participación en clases?					



La Universidad para todos





## Anexo 8

### Encuesta de 1er Año de Bachillerato B

#### Encuesta 1er Año de Bachillerato B

1 ¿Consideras que tu experiencia de aprendizaje en la materia de inglés es buena en comparación con otras materias?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

2 ¿Consideras que los métodos utilizados son efectivos para tu aprendizaje en el idioma inglés?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

3 ¿Consideras que los métodos aplicados en el aula incentivan a tu participación en clase?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

4 ¿Tienes la intención de expresar tus ideas durante el tiempo que se imparte la clase de inglés?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

5 ¿Sientes motivación de participar en la clase de inglés?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

6 ¿Te sientes comprometido a dar lo mejor de ti durante las clases?

Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1





## Anexo 9

### Entrevista al Docente 1

#### Entrevista dirigida al docente.

Conteste las siguientes preguntas:

1. ¿Podría por favor presentarse y describir su experiencia como docente de la materia de inglés?

Cada vez que se imparte la asignatura se adquiere conocimiento valioso y es diferente esto va a depende de cada grupo de estudiante, el interés el compromiso, la atención y deseo por aprender un nuevo lenguaje por ello es importante manejar un aprendizaje significativo y participativo.

2. ¿Cuánto tiempo lleva impartiendo esta materia y en qué tipos de instituciones ha trabajado?

5 años en 3 instituciones publicas

3. ¿Está familiarizado con el proyecto de tesis que se está desarrollando sobre la aplicación de la lúdica en la enseñanza del inglés?

Si, por medio de interacciones y mas aun cuando esta técnica es empleada como método de enseñanza y no de entretenimiento. Esta investigación despierta mucho mi interés y atención por ponerlo en práctica y considero que la propuesta es un gran beneficio y aporte para la educación, estudiantes y docentes.

4. ¿Qué opinión tiene sobre la inclusión de la lúdica como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés?

Es una buena oportunidad, para poder romper los moldes de la forma de enseñar además de propiciar espacios para ser ejemplo para otras asignaturas.

5. ¿Cree que la lúdica puede ser beneficiosa para los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma?

Si es muy beneficiosa con el debido método al ser aplicada puede transformar la mente de cada individuo dentro de sus beneficios es el poder iniciar desde cero, por ser un idioma o lengua distinta, sin embargo, existen desafíos como el lograr mantener el plan de trabajo bajo planificaciones y estatutos de educación.

6. ¿Cuáles cree que podrían ser las ventajas de utilizar la lúdica en la enseñanza del inglés?

La ventaja es que puede ser aplicada desde un nivel principiante por ser un idioma o lengua esta nos permite ser creativos en la lúdica sin limites.





## Anexo 10

### Entrevista al docente 1.2

7. ¿Ve algún desafío o consideración importante que deba tener en cuenta al implementar esta estrategia?

El tiempo y los recursos materiales para aplicarla sin ser repetitivo ni cansado.

Sugerencias y Recomendaciones:

Diseñar un plan de trabajo o sílabo.

Trazar metas a corto y largo plazo.

8. ¿Tiene alguna sugerencia o recomendación específica para el diseño o la implementación del proyecto?

Ninguna, considero que está bien estructurado.

Nombre del docente:

Lcdo. Carlos Sani Holguín.

Fecha: 28/11/2023.

Firma del docente:

  
010-11-30





## Anexo 11

### Entrevista al Docente 2

#### Entrevista dirigida al docente.

Conteste las siguientes preguntas:

1. **¿Podría por favor presentarse y describir su experiencia como docente de la materia de inglés?**

Mi nombre es Lisbeth Rodríguez Pozo profesora de inglés en la unidad educativa Replica 28 de mayo, como docente mi experiencia de inglés a sido muy amena, ya que he podido compartir los conocimientos que poseo a mis estudiantes del cual he logrado preciar el fruto de mi esfuerzo.

Aplicando estrategias didácticas de aprendizaje como; el uso de videos, canciones, lecturas, uso de Google translate o diccionario en inglés, entre otros, los estudiantes se han sentido motivados al aprender una lengua extranjera. Enseñar un idioma diferente a nuestra lengua materna significa que como docentes tenemos que tener paciencia, pedagogía, iniciativa y disposición de adaptar nuestra enseñanza acorde a la necesidad del estudiante para poder tener éxito dentro del proceso de aprendizaje.

2. **¿Cuánto tiempo lleva enseñando esta materia y en qué tipos de instituciones ha trabajado?**

Dentro de la Unidad Educativa REPLICCA 28 DE MAYO llevo 6 años trabajando, pero impartiendo la materia de inglés como tal, llevo 3 años. Solo he trabajado en esta institución pública.

3. **¿Está familiarizado con el proyecto de tesis que estoy desarrollando sobre la aplicación de la lúdica en la enseñanza del inglés?**

Sí, he leído el documento y en varias ocasiones dentro de la institución educativa que estoy trabajando he aplicado la lúdica para motivar a los estudiantes a aprender.

Estoy de acuerdo con la metodología de investigación aplicada en el proyecto de tesis, ya que es la ideal para abarcar toda la información que se necesita para la efectividad del proyecto.

4. **¿Ha tenido la oportunidad de revisar o discutir el proyecto conmigo o con otros colegas?**

Sí, considero que aplicar juegos dentro del aula enriquece de manera positiva el aprendizaje de los estudiantes, ya que es algo diferente, es motivador, es darle el





## Anexo 12

### Entrevista al Docente 2.2

impulso al estudiante de que siga aprendiendo o de que no se detenga sus ganas al aprender.

**5. ¿Cree que la lúdica puede ser beneficiosa para los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma?**

Sí, dentro de las ventajas se puede observar un aula activa, estudiantes motivados, aprendizaje puntual y exacto, un mejor rendimiento académico, integración de los estudiantes dentro del aula.

Posibles desventajas, al no limitar un tiempo establecido o reglas de juego al aplicar la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje puede ser contraproducente porque se puede perder tiempo, y se puede tomar como un espacio libre de diversión, pero sin aprendizaje.

**6. ¿Ve algún desafío o consideración importante que deba tener en cuenta al implementar esta estrategia?**

Considero que la organización es la base todo así que una guía adecuada para la aplicación de los juegos es muy importante para la afectividad de la propuesta de investigación.

**7. ¿Tiene alguna sugerencia o recomendación específica para el diseño o la implementación del proyecto?**

- Considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de habilidad de sus estudiantes al diseñar las actividades.
- Proporcionar capacitación y apoyo adecuado a los docentes que implementarán estas actividades en el aula. Es crucial que comprendan la metodología lúdica y se sientan cómodos aplicándola para maximizar su efectividad.

Nombre del docente: Ing. Lizbeth Méndez Pozo

Fecha: 17/11/2013

Firma del docente:

