

**INSTITUTO EDUCATIVO SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
SCHILLER GOETHE**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO DE PRIMARIA**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE PRIMARIA

Presenta

ROXANA RUBY MIESES LINARES

Lima-Perú

2025

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, El Todopoderoso, por permitirme cumplir uno de mis mayores sueños y darme el poder necesario para cerrar ciclos en la vida.

Agradecimiento

Agradezco al I.E.S.P.P. Schiller Goethe por brindarme la oportunidad de formarme como docente y por el apoyo institucional recibido durante mi trayectoria académica.

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo examinar los efectos de usar actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés a estudiantes de primer grado de primaria. Estudios metodológicos con una orientación cuantitativa, haciéndolo mediante diseños no experimentales y de alcance explicativo, llevaron a cabo la investigación.

La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes de primer grado de primaria, quienes fueron observados durante la realización de las clases de inglés, impartidas por la docente del área, las cuales se ejecutan dos veces a la semana en un periodo de 10 meses aplicando el método de muestreo no probabilístico.

En la inferencia sobre hipótesis general y específicas, se revela una correlación positiva entre estrategias lúdicas y la variabilidad en niveles de aprendizaje del inglés. Esto se puede explicar con la realización de actividades recreativas, atractivas y participativas.

Se concluye que las actividades lúdicas influyen positivamente en el proceso de aprendizaje al generar un entorno educativo más dinámico y estimulante, lo cual repercute significativamente en el dominio de la lengua extranjera por parte de los estudiantes.

Descriptor: estrategias lúdicas – enseñanza del inglés – estudiantes de primer grado – actividades recreativas – innovación - participación.

Abstract

This thesis aimed to examine the effects of using playful activities in the teaching of the English language to first-grade elementary school students.

Methodological studies with a quantitative orientation, carried out through non-experimental and explanatory designs, guided the investigation.

The sample consisted of 18 first-grade students were observed during English classes taught by the subject teacher. These sessions were conducted twice a week over a period of ten months, applying a non-probabilistic sampling method.

Inferences regarding the general and specific hypotheses revealed a positive correlation between playful strategies and variability in English learning levels. This can be explained by the implementation of recreational, engaging, and participatory activities.

It is concluded that playful activities positively influence the learning process by generating a more dynamic and stimulating educational environment, which significantly impacts student's mastery of the foreign language.

Keywords: playful strategies – English teaching – first-grade students – recreational activities – innovation – participation.

Índice

Portada.....	1
Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Resumen.....	iii
Abstract.....	iv
Introducción.....	v
CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1 Planteamiento del Problema.....	2
1.2 Formulación del Problema.....	6
1.2.1 Problema General.....	6
1.2.2 Problemas Específicos.....	6
1.3 Delimitación y Significatividad del Problema.....	6
1.3.1 Delimitación.....	6
1.3.2 Significatividad del Problema.....	7
1.4 Hipótesis.....	7
1.4.1 Hipótesis General.....	7
1.4.2 Hipótesis Específicas.....	8
1.5 Variables.....	8
1.6 Justificación.....	8
1.6.1 Justificación Teórica.....	8
1.6.2 Justificación Metodológica.....	9
1.6.3 Justificación Práctica.....	9

1.7	Objetivos.....	9
1.7.1	Objetivo General.....	9
1.7.2	Objetivos Específicos.....	10
1.8	Viabilidad de la Investigación.....	10
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO.....		12
2.1	Antecedentes del Estudio.....	12
2.1.1	Antecedentes Internacionales.....	12
2.1.2	Antecedentes Nacionales.....	14
2.2	Bases Teóricas.....	17
2.2.1	El Uso de Juegos para Enseñar Inglés.....	18
2.2.2	Perspectivas de Aprendizaje Relacionadas con la Enseñanza del Inglés.....	20
2.2.3	Enfoques Pedagógicos.....	20
2.2.4	Estudiantes de Primer Grado.....	22
2.3	Definición de Conceptos Claves.....	24
2.3.1	Estrategias Lúdicas.....	24
2.3.2	Enseñanza del Inglés.....	24
2.3.3	Estudiantes.....	24
2.3.4	Educación Primaria.....	24
CAPÍTULO III – METODOLOGÍA.....		25
3.1	Diseño de la Investigación.....	25
3.2	Nivel y Tipo de Investigación.....	26
3.3	Identificación de la Población y Muestra de Estudio.....	27
3.3.1	Población.....	27
3.3.2	Muestra.....	27

3.4 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información.....	27
3.4.1 Técnica de Recolección.....	27
3.4.2 Instrumento.....	28
3.5 Técnicas para el Procesamiento y Análisis de la Información.....	28
3.6 Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	28
3.6.1 Validez.....	29
3.6.2 Confiabilidad.....	29
3.7 Tiempo y Recursos.....	29
3.8 Aspectos Éticos.....	29
CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	31
4.1 Presentación de Resultados.....	31
4.1.1 Discusión de Resultados por Dimensión.....	49
4.2 Síntesis Global de Resultados.....	50
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
ANEXOS.....	61
Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	61
Anexo 2. Operacionalización de Variable.....	63
Ficha de Observación.....	64

Índice de Tablas			
Tabla	1	Confiabilidad reflejada en escala de interpretación del Alfa de Cronbach.	Pág. 34
Tabla	2	Confiabilidad del Instrumento Resumen del procesamiento de los casos	Pág. 34
Tabla	3	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Utiliza adecuadamente el vocabulario básico aprendido en canciones, rimas y juegos de palabras en inglés?	Pág. 35
Tabla	4	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Logra una pronunciación y entonación comprensibles al usar vocabulario aprendido con objetos reales y dibujos?	Pág. 37
Tabla	5	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Produce frases breves y claras en inglés durante juegos y rutinas sociales?	Pág. 39
Tabla	6	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Participa activamente en juegos de roles y dramatizaciones en inglés?	Pág. 41
Tabla	7	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Usa estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales?"	Pág. 43
Tabla	8	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Responde adecuadamente a instrucciones en inglés durante las actividades grupales?	Pág. 45
Tabla	9	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Utiliza y asocia dibujos y objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario en inglés?	Pág. 47
Tabla	10	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Elabora dibujos relacionados con los temas trabajados en clase de inglés?	Pág. 49
Tabla	11	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Usa el material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas en inglés?	Pág. 51

Índice de Gráficas			
Gráfica	1	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Utiliza adecuadamente el vocabulario básico aprendido en canciones, rimas y juegos de palabras en inglés?	Pág. 35
Gráfica	2	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Logra una pronunciación y entonación comprensibles al usar vocabulario aprendido con objetos reales y dibujos?	Pág. 37
Gráfica	3	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Expresión oral Distribución porcentual del indicador: ¿Produce frases breves y claras en inglés durante juegos y rutinas sociales?	Pág. 39
Gráfica	4	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Participa activamente en juegos de roles y dramatizaciones en inglés?	Pág. 41
Gráfica	5	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Usa estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales?"	Pág. 43
Gráfica	6	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Dinámicas grupales y juegos orales Distribución porcentual del indicador: ¿Responde adecuadamente a instrucciones en inglés durante las actividades grupales?	Pág. 45
Gráfica	7	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Utiliza y asocia dibujos y objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario en inglés?	Pág. 47
Gráfica	8	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Elabora dibujos relacionados con los temas trabajados en clase de inglés?	Pág. 49
Gráfica	9	Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés Dimensión: Materiales visuales y recursos lúdicos Distribución porcentual del indicador: ¿Usa el material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas en inglés?	Pág. 51

Introducción

Los docentes juegan un papel esencial en la formación académica de los estudiantes. En el mundo actual, las instituciones educativas se esfuerzan por alentar y garantizar la creación e implantación de políticas de calidad. Tienen que redirigir, reelaborar, reasignar y soltar sus estrategias metodológicas de manera que encajen en el modelo competitivo requerido por dinámicas de globalización. En los elementos anteriores, el lúdico ha vuelto a aparecer en el maletín del maestro como instrumento para apoyar este proceso, ya que se trata de una estrategia de enseñanza que fomenta una mejor comprensión del aprendizaje en los estudiantes.

En correspondencia con lo señalado, Pacheco-Alejandro (2022, pp. 6-10) sostiene que el enfoque lúdico representa una estrategia metodológica que favorece la promoción del aprendizaje del inglés en los estudiantes de educación primaria, permitiendo que aprendan el idioma de manera más significativa y motivadora. También, menciona que, entre las actividades lúdicas empleadas como recurso motivador se destacan los juegos, canciones y dinámicas como herramientas que ayudan a estimular la motivación y participación de los niños, consiguiendo reducir la ansiedad en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Asimismo, Pacheco-Alejandro (2022, pp. 12-15) señala que muchos estudiantes consideran que el idioma inglés no es relevante en sus vidas, ya que no lo relacionan con sus actividades diarias y tampoco lo consideran útil de aplicar en su entorno más próximo, lo que se refleja en escasa motivación por aprender el idioma más utilizada en el mundo, convirtiéndose en una barrera para el aprendizaje del mismo, en vista que limita la participación y el progreso de los estudiantes, mientras que debería ser valorado por ser considerado como herramienta necesaria para su futuro académico y profesional. Por lo tanto, la autora justifica la necesidad de aplicar el enfoque lúdico, pues repercute significativamente en la motivación de los niños del nivel primaria. Además, la autora subraya que la motivación es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en vista que de ésta depende que los niños se interesen por el idioma y el proceso sea constante, siendo responsabilidad de los docentes despertar el interés en sus estudiantes, lo cual se logra a través del diseño de actividades que realmente sean atractivas para los niños de primaria y consideradas significativas al promover el aprendizaje del inglés.

A partir de esta perspectiva, Andrade (2021, pp. 34-36) señala que el enfoque lúdico permite que los estudiantes de educación básica logren aprender el idioma inglés de una forma divertida y significativa, ya que incorporando actividades lúdicas se logra estimular la participación de los niños y se consigue reducir la percepción de dificultad. La autora explica que la comprensión auditiva consiste en entender mensajes orales en el idioma inglés. Asimismo, subraya la autora que las actividades lúdicas como canciones, dramatizaciones y manualidades favorecen en la creación de un ambiente motivador, ya que los niños al involucrarse de manera física y emocional les resulta más sencilla la adquisición del inglés. Andrade (2021, pp. 47-48) sostiene que la motivación se convierte en un punto determinante dentro de todo mecanismo de la enseñanza y del aprendizaje. También, menciona que el juego y las dinámicas lúdicas apoyan el desarrollo de las cuatro destrezas del idioma inglés: listening, speaking, reading y writing, ya que ejercitan la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y escritura en un ambiente motivador.

También, enfatiza que los docentes tienen la responsabilidad de despertar el interés en sus estudiantes y para lograrlo propone que diseñen actividades que les resultan atractivas a los niños con el objetivo de despertar el interés en los mismos, permitiendo que aprendan con mayor facilidad y entusiasmo, y con ello el proceso de aprendizaje sea más dinámico y significativo. De acuerdo a la autora la falta de motivación para aprender inglés es el mayor obstáculo que enfrentan los estudiantes, ya que para la gran mayoría resulta aburrida (Andrade, 2021, pp. 50-52).

Bajo esta óptica, el concepto no solo implica una forma de técnica o método específico, sino que representa una filosofía pedagógica completa llevada a cabo a través de las estrategias de juego. Al igual que muchos marcos para las aulas de primaria, está diseñado teniendo en cuenta la edad y se basa en reconocer el juego como el idioma más natural y efectivo para los niños de esta edad, en lugar de hacer cumplir la repetición mecánica y la gramática. El enfoque busca crear un ambiente de “inmersión” alegre y sin presión, donde los niños aprenden inglés de forma inconsciente mientras juegan y desarrollan habilidades sociales y motoras. La integración del juego, la música, el drama y otros recursos visuales en cada actividad es esencial para promover la motivación intrínseca y hacer de la lección de inglés un horario regular y deseado por los estudiantes, garantizando que recuerden no solo las palabras y las estructuras, sino también fomentan la actitud positiva y autoestima temprana; la confianza es esencial para el dominio futuro del idioma.

Por su parte, el capítulo II consta de una revisión exhaustiva de antecedentes, tanto internacionales como nacionales, así como, las bases teóricas-conceptuales que definen los conceptos y teorías claves que se relacionan con el fenómeno en estudio.

Por otro lado, el capítulo III consta de la definición de la estructura del estudio, describe el grupo y toma muestral de interés, a su vez, resalta los aspectos éticos de la averiguación.

Finalmente, el capítulo IV presenta las resultas obtenidas y la discusión posterior a la recolección de las informaciones con el objeto de alcanzar las determinaciones conclusivas y las recomendaciones respectivamente y así evidenciar si se responde la hipótesis inicial.

CAPÍTULO I - PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del Problema

En el mundo educativo de hoy en día, la instrucción de lenguas ha cobrado una importancia destacada, sobre todo en la preparación de los futuros docentes. Por lo general, los juegos educativos demuestran ser una manera eficiente de promover el aprendizaje activo. Por lo tanto, la inclusión de dichas actividades en la educación es crucial. Dado que el incentivo que tengan los estudiantes es uno de los focos más trascendentes en la educación del inglés, se considera que es definitivamente posible abordar eso siguiendo la vía de los juegos. Así, la idea de incorporar elementos de juego en la formación no se limita al atractivo puro y a la atracción de la atención de los estudiantes. Además, la situación crea las condiciones en las que el aprendizaje se lleva a cabo con mayor eficiencia en tiempo al ser llamativo.

Flores & Cedeño (2016, pp. 7-10), señalan que el manejo del inglés, desde hace siglos atrás, se ha convertido en una necesidad atractiva para los gobiernos de los países que no la emplean como lengua nativa; al ser considerado el idioma universal, el cual es esencial para el desarrollo científico, económico y social. Los autores mencionan que a pesar de la intensa labor que realizan los Estados Latinoamericanos continúa siendo bajo el nivel de inglés en sus estudiantes. El trabajo de investigación de los autores tuvo como objetivo determinar los principios y técnicas que emplean los docentes del Instituto de Lenguas de la Universidad Técnica de Marabí en Ecuador, para lo cual aplicaron una encuesta a docentes, cuyos resultados evidenciaron que las técnicas y principios desarrollados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés corresponde básicamente al ortodoxo método de traducción gramatical. Por lo cual enfatizan, Flores y Cedeño (2016, pp. 11-12), que es necesario que los docentes integren métodos que sean de tipo comunicativo y vanguardista, y que se ajusten a las exigencias contemporáneas para facilitar el aprendizaje del inglés. Diversos educadores han realizado intentos, algunos infructuosos y otros efectivos, en la búsqueda de tácticas que remodelen el proceso de aprendizaje.

Donoso et al. (2023, pp. 165-166) mencionan que las instituciones educativas de nivel superior se han visto en la necesidad de reformular sus métodos de enseñanza del idioma inglés para responder a las demandas del mundo de hoy al haberse establecido como la lengua de

comunicación internacional. Asimismo, los autores señalan que la enseñanza del inglés en dicho nivel se enfrenta a diversos retos, entre los cuales se destaca la necesidad de actualizar sus prácticas pedagógicas con el fin de asegurar que los aprendizajes sean realmente significativos. Los autores mencionan que, a pesar de las acciones que con esfuerzo han realizado, todavía encuentran los docentes dificultades en el proceso de enseñanza del inglés, al estar vinculadas a metodologías tradicionales y el uso limitado de recursos tecnológicos.

De manera complementaria, López de Maturana (2014, pp. 85, 87) subraya que el ethos lúdico es un pilar esencial en la infancia, ya que mediante el juego los niños no solo repiten vocabulario o frases, sino que consiguen interpretar lo que dicen, dándole sentido a lo que practican durante las clases y organizan las experiencias, por ello menciona que construyen significados y se relacionan con su entorno. Asimismo, la autora explica que el aprendizaje en la etapa infantil se intensifica cuando se articula con el juego, puesto que integra emoción, cognición y socialización en una misma experiencia. López de Maturana (2014, pp. 89, 93) menciona que ha habido una tendencia de las escuelas tradicional por reprimir el ethos lúdico, al desconocer lo fundamental que resulta para el aprendizaje de los niños. También, la autora enfatiza que revalorizar el ethos lúdico en la didáctica implica aceptar el juego como estrategia pedagógica en todas las áreas y niveles de la educación infantil.

López (2025, pp. 1-2), buscó con su estudio analizar la influencia de los juegos didácticos en la comprensión oral del idioma inglés, concluyendo que la implementación de juegos didácticos en un grupo experimental mejoró notablemente en la destreza de comprensión oral en inglés. La autora señala que el uso de juegos didácticos representa una propuesta innovadora que promueve la motivación de los estudiantes y por consiguiente el interés por aprender inglés. Además, López (2025, pp. 2-5) indica que se aplicaron en su estudio de diseño cuasi experimental con enfoque mixto, cinco juegos didácticos, los cuales fueron diseñados para impulsar la comprensión oral en inglés.

López (2025, pp. 6-11) explica la relación entre el impacto de los juegos didácticos en la destreza lingüística listening, indicando que el resultado de sus encuestas refleja que el 81.8% de los estudiantes recomienda el uso de estos juegos con la finalidad de perfeccionar la comprensión oral. Asimismo, enfatiza en el valor pedagógico de los juegos didácticos recomendando la implementación de juegos en el proceso de enseñanza del idioma inglés, subrayando que la diversión y el aprendizaje a través de los juegos son considerados una estrategia fundamental para incrementar las habilidades lingüísticas en el entorno educativo.

Numerosos estudios y organismos internacionales como la UNESCO y la OCDE (2025), resaltan la necesidad de iniciar la enseñanza de un segundo idioma durante los primeros años de vida, porque es el período óptimo para la adquisición del lenguaje.

Según, Ariza (2025) y Zeledón et al. (2023) a pesar de las propuestas de los organismos internacionales, mencionados líneas arriba, en nuestro contexto latinoamericano continúan retos importantes como la carente igualdad educativa, la reducida especialización de los docentes en didáctica del idioma inglés para niños y el uso de métodos tradicionales que se ha demostrado que son poco adecuados para estudiantes del nivel primaria. Cedeño et al. (2024), explican que los desafíos adicionales podrían incluir la falta de infraestructura educativa adecuada, problemas de financiamiento, retos vinculados con el nivel de calidad de la educación y la distancia entre zonas urbanas y rurales. También, señalan que existe el reto de alinear las metodologías de enseñanza con las características del desarrollo infantil.

Mendieta (2021, pp. 1-3), señala que la expresión oral es una de las cuatro destrezas más difíciles de alcanzar en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, en vista que esta se consigue cuando el estudiante está constantemente en contacto con la lengua. Por ello, la autora propone que la enseñanza del inglés se oriente a la competencia comunicativa y se descarte la memorización de estructuras gramaticales. Asimismo, Mendieta (2021, pp. 5-7) explica la importancia de los juegos de roles y dramatizaciones; así como, las dinámicas grupales y el trabajo colaborativo, y el uso oportuno de los recursos tecnológicos. Por tanto, subraya que las actividades lúdicas favorecen en la expresión oral de los estudiantes, ya que se refleja en mayor fluidez y confianza del estudiante. Mendieta (2025, pp. 8-11) señala que los estudiantes demostraron tener más interés y disposición al momento de participar en inglés cuando el docente aplicaba estrategias lúdicas y tecnológicas. Además, recomienda que los docentes se capaciten en metodologías activas e integren lo lúdico y lo tecnológico por considerarlo el centro de la enseñanza, y concluye indicando que la producción oral en el idioma inglés se consigue incrementar cuando los docentes integran estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A nivel nacional, en Perú, Santiago-González et al. (2023, pp. 348, 355), mencionan que la gamificación ha emergido como una prometedora estrategia educativa para modificar el proceso de aprendizaje en una experiencia más cautivadora e interactiva. Los autores subrayan que la gamificación se vincula estrechamente con la comprensión de textos en inglés. El

Ministerio de Educación confirma que el nivel de competencia promedio en inglés de los estudiantes continúa siendo insuficiente. Esta situación se relaciona con la falta de especialización de los docentes del nivel primaria en didáctica del inglés, lo que se refleja en la utilización de enfoques poco pertinentes en el primer grado escolar (MINEDU, 2019, pp. 34-35) subraya que las prácticas metodológicas en las aulas peruanas deberán estar orientadas a propuestas activas, ya que se busca que el estudiante participe de forma dinámica durante el proceso de aprendizaje, así como propuestas participativas, puesto que se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, y a propuestas lúdicas porque se reconoce la importancia del juego y la gamificación como recursos pedagógicos. Estas tres propuestas están alineadas con los diseños curriculares actuales, las cuales promueven experiencias educativas fundamentadas en el interés, el placer y la autorregulación.

Al mismo tiempo, el grado de competencia promedio en inglés de los licenciados en educación se mantiene generalmente en un nivel deficiente, lo que sugiere inadecuaciones en las estrategias utilizadas en los primeros niveles de enseñanza. En gran parte, esto se debe a la falta de especialización de los educadores de primaria en la didáctica del inglés para niños, y justifica el uso de enfoques de enseñanza inadecuados en el primer grado de primaria. Al mismo tiempo, es crucial que las prácticas metodológicas en las aulas peruanas, especialmente en el primer año escolar, sean activas, participativas y lúdicas, siguiendo las directrices contemporáneas de los diseños pedagógicos que garantizan la experiencia educativa basada en el placer y la autorregulación. En el contexto peruano, el desafío principal radica en la necesidad de identificar y validar estrategias pedagógicas que sean capaces de incrementar la eficiencia en la enseñanza del inglés en el primer grado de primaria, y, por lo tanto, promuevan una experiencia educativa más atractiva y emocionante. Los problemas de la educación en el Perú se aprecian a lo largo de las líneas de calidad educativa, acceso inequitativo y limitaciones presupuestarias y falta de formación docente.

En este sentido, la pedagogía Waldorf es un marco adecuado para la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que desde el primer grado de primaria se introducen las lenguas extranjeras a través de actividades lúdicas que combinan ritmo, arte y juego como bases del aprendizaje. De acuerdo con la etapa evolutiva de los niños, la enseñanza se centra primero en la competencia oral, lo que favorece una adquisición natural y significativa. Kiersch (2018), explica que en la escuela Waldorf el aprendizaje de lenguas no se limita al vocabulario o las estructuras, sino que busca que el niño conozca otras culturas y formas de expresión,

fortaleciendo su confianza y creatividad. En la misma línea, Steiner (1972) señala que la educación debe ser un camino hacia la libertad, donde el juego y la experiencia artística son fundamentales para el desarrollo integral del niño.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año 2025?

1.2.2 Problemas Específicos

1. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla?
2. ¿Cómo se clasifican las estrategias lúdicas según su tipo y frecuencia de uso en el aula?
3. ¿De qué manera se aplican las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza del inglés en estudiantes de primer grado de primaria?

1.3 Delimitación y Significatividad del Problema

El presente estudio se delimita en dos dimensiones principales: temporal y espacial. Estas delimitaciones permiten precisar el alcance de la investigación y garantizar su coherencia metodológica. Además, la significatividad del problema justifica la necesidad de abordarlo destacando su relevancia educativa y social.

1.3.1 Delimitación

- **Delimitación temporal:** El estudio se realizará durante el año escolar 2025 (marzo a diciembre), cubriendo el periodo completo de enseñanza del inglés para el primer grado de primaria.

- **Delimitación espacial:** La investigación se llevará a cabo en el único grupo de primer grado de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla, ubicada en el distrito de Cieneguilla, Lima, Perú.

1.3.2 Significatividad del Problema

La significatividad del problema se fundamenta en tres dimensiones complementarias que justifican la necesidad de investigarlo y abordarlo:

- **Aprovechamiento del desarrollo infantil (pedagógica):**

Los niños en educación primaria que están en la fase de las sistematizaciones concretas y preoperacionales en la que el juego es su principal motor de aprendizaje. La incorporación de actividades entretenidas facilita la adquisición natural del inglés, convirtiendo el aprendizaje formal en una experiencia placentera y menos estresante.

- **Impacto en el aprendizaje inicial:**

El uso de juegos, canciones, rimas, adivinanzas y dinámicas grupales aumenta la participación activa, reduce la ansiedad ante la nueva lengua, y mejora la retención de vocabulario y frases, impactando de manera positiva en el rendimiento académico inicial.

- **Contribución curricular y docente:**

Las resultados del estudio pueden ser evidencia empírica para promover la reforma curricular o la creación de planes de capacitación que prioricen la metodología lúdica en los docentes, contribuyendo a la calidad de la enseñanza del inglés desde sus etapas fundacionales en el país.

1.4 Hipótesis

1.4.1 Hipótesis General:

La docente utiliza diversas estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria.

1.4.2 Hipótesis Específicas:

1. La docente utiliza juegos didácticos como estrategia lúdica para enseñar vocabulario en inglés a estudiantes de primer grado de primaria.
2. La docente emplea juegos, canciones, rimas, adivinanzas, dramatizaciones, dibujos y objetos concretos para reforzar la comprensión oral del inglés en los estudiantes de primer grado de primaria.
3. Las estrategias lúdicas se aplican a través de dinámicas grupales y dramatizaciones para fomentar la interacción en inglés entre los estudiantes de primer grado de primaria.

1.5 Variables

Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés

1.6 Justificación

1.6.1 Justificación Teórica

La investigación tiene sus cimientos en los principios del constructivismo y la adquisición natural del lenguaje. Autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky destacan que el juego no es solo una actividad de ocio, sino la herramienta cognitiva esencial a través de la cual el niño de 6 a 7 años (primer grado) asimila el mundo y construye su conocimiento. Acerca de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), Vygotsky postula en su teoría que, el aprendizaje óptimo se alcanza al brindar apoyo en un entorno de relevancia, siendo el juego el contexto social y motivador por excelencia. Al incorporar el inglés en actividades lúdicas, se disminuye la barrera emocional propuesta por Stephen Krashen, y mencionada por Martínez-Paredes et al. (2020), lo cual favorece que el proceso de adquisición sea más inconsciente, placentero y parecido a la manera en que los niños comienzan a hacer uso de su lengua madre. Por consiguiente, el empleo de estrategias lúdicas está arraigado de manera sólida en teorías que ponen énfasis en el aprendizaje significativo y en el desarrollo integral del niño.

1.6.2 Justificación Metodológica

La justificación del estudio se encuentra en su capacidad de producir datos observables y cuantificables sobre si el enfoque didáctico específico de bajo a cero es efectivo o ineficaz. La técnica empleada se basa en la recopilación de la información con la ayuda de los instrumentos adaptados a la edad, como la observación estructurada y las pruebas lúdicas de vocabulario y comprensión obligatorias para fomentar la participación sin caer en la memorización o en la formalidad que frena a los niños. El estudio logra dicho resultado al validar un nuevo modelo pedagógico en otros educadores, ofreciendo una guía adecuada para la conversión de las actividades educativas en el aula.

1.6.3 Justificación Práctica

La justificación práctica de este estudio es inmediatamente subjetiva. En un aula, actividades de entretenimiento como canciones, rimas, adivinanzas, dramatizaciones y juego de roles permitieron que los estudiantes se sientan más motivados mientras reducía la ansiedad asociada con el idioma desconocido. Alrededor de los niños, el inglés se convierte en un lenguaje de juego y no en una materia escolar especial. Para los maestros en particular, la peculiaridad de un acercamiento lúdico es que les da herramientas probadas y efectivas logrando facilitarles el manejo incluso de los conceptos más abstractos de una manera práctica y divertida. En general, el uso exitoso de las estrategias lúdicas sienta rápidamente las bases de una actitud positiva durante toda la educación primaria para el aprendizaje de la lengua extranjera, y así, el objetivo práctico es tardío: aumentar la calidad y la tasa de efectividad de la instrucción del inglés como lengua.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Describir las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año 2025.

1.7.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla.
2. Clasificar las estrategias lúdicas según su tipo (juegos, canciones, rimas, adivinanzas, dramatizaciones y materiales visuales) y su frecuencia de uso en el aula.
3. Describir cómo se aplican las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria.

1.8 Viabilidad de la Investigación

El estudio que se propone es altamente factible dado que los factores críticos necesarios para su ejecución están presentes y son accesibles dentro del contexto educativo. El estudio se sustenta en un cuerpo de conocimiento pedagógico bien establecido que vincula el juego con el desarrollo cognitivo y la adquisición del lenguaje, especialmente desde las teorías constructivistas. No requiere la formulación de nuevas teorías complejas. La investigadora posee o puede adquirir la competencia metodológica para diseñar e implementar las estrategias lúdicas, así como para seleccionar o crear instrumentos de evaluación sencillos y adecuados para niños de primer grado (como pruebas lúdicas de vocabulario, listados comparativos o ficha de observación). Esto asegura que el marco de estudio sea robusto y que los datos recopilados sean válidos y confiables.

De igual forma, la población objetivo son los estudiantes del primer grado de educación primaria, un grupo fácilmente localizable y accesible en cualquier institución educativa básica. La viabilidad se garantiza mediante la obtención de los permisos institucionales necesarios de la dirección escolar y la aprobación de los padres de familia y representantes. La docente de inglés tiene la capacidad de aplicar las estrategias lúdicas y la investigadora realiza las observaciones sin interrumpir significativamente el cronograma escolar general.

Dentro de este orden, las estrategias lúdicas se llevarán a cabo con materiales que son generalmente de bajo costo y de fácil obtención como pizarra, tizas, hojas bond tamaño A3 y A4, crayolas de bloque y crayolas de lápiz de color rojo, azul y amarillo, mobiliario del aula. Esto minimiza la dependencia de presupuestos elevados o tecnología sofisticada.

Y el estudio se ha delimitado a un periodo específico con un marco de tiempo manejable que permite la planificación, implementación sistemática y evaluación de los resultados sin extenderse indefinidamente.

Por lo cual, la investigación es factible porque se dispone del marco teórico para la intervención, la población muestral ya está disponible y es colaborativa, y la inversión de tiempo y recursos materiales es modesta y proporcional a los hallazgos vislumbrados.

CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO

De seguidas, en este capítulo se establecen los cimientos epistemológicos y conceptuales necesarios para el abordaje del problema. Esta sección se sitúa el tema de estudio dentro de las principales corrientes teóricas y antecedentes de investigación pertinentes.

Si bien el presente estudio no se enmarca exclusivamente en la pedagogía Waldorf, la muestra seleccionada corresponde a estudiantes de primer grado de primaria de una institución educativa que adopta el enfoque holístico e integral, centrado en el desarrollo equilibrado de lo cognitivo, lo artístico y lo práctico. Por lo tanto, resulta necesario considerar los principios metodológicos que caracterizan a esta pedagogía, tales como el respeto por el ritmo del niño, el uso del arte como medio de aprendizaje y el juego libre.

2.1 Antecedentes del Estudio

Los antecedentes tienen como propósito principal exponer los estudios previos tanto internacionales como nacionales que han abordado el problema u objetos de estudio similares. Al analizar estos trabajos, se busca establecer la situación real sobre lo que se conoce del asunto, identificar las metodologías empleadas, y conocer los resultados y conclusiones alcanzadas por otros investigadores.

Dicha revisión no solo justifica la pertinencia de la investigación actual, sino que también sirve de referencia para determinar los aportes propios y evitar la duplicidad de esfuerzos, al tiempo que se identifican posibles vacíos o áreas inexploradas que el presente estudio se propone cubrir.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

En el ámbito internacional, López (2025) realizó un estudio con el objetivo de evaluar la influencia del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la una habilidad lingüística específica del idioma inglés, la comprensión oral. La población de su estudio fueron 23 estudiantes y 2 docentes de la Licenciatura en Biología con énfasis en la docencia, en el campus Luis Napoleón Núñez Molina de ISFODOSU, ubicado en República Dominicana. La autora empleó un enfoque mixto y un diseño

cuasi experimental. Los participantes fueron distribuidos en dos grupos, el primero experimental y el segundo de control.

El estudio mostró que el impacto de los juegos didácticos en la comprensión oral es moderado, pero efectivo para mejorar las habilidades lingüísticas. La inclusión de juegos didácticos mejoró notablemente la comprensión oral del inglés en el grupo experimental.

Concluyendo que la aplicación de los juegos didácticos es una estrategia efectiva para mejorar la comprensión oral del inglés, ya que permite crear un ambiente motivador y participativo, el cual favorece el aprendizaje significativo.

Chimarro (2023), identificó cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje del idioma inglés en los niños. Su población fueron 35 estudiantes y 3 docentes de quinto grado de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mariana de Jesús”, ubicada en la parroquia de Cayambe, cantón Cayambe, provincia de Pichincha, Ecuador.

La autora realizó una investigación descriptiva y crítica-positiva, empleando encuestas y análisis. Chimarro (2023) enfatiza en que el aprendizaje del idioma inglés es muy importante en el desarrollo de toda persona, porque implica el empleo de diversas estrategias lúdicas orientadas a despertar el interés y la motivación por adquirir el nuevo idioma.

Concluyendo que en la institución educativa mencionada líneas arriba no se aplican estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma inglés, lo cual limita la motivación y el aprendizaje significativo de los niños, y confirmando la necesidad de incluir los recursos lúdicos como apoyo pedagógico estadístico.

Cevallos-Triguero & Palma-Villavicencio (2022) estudiaron la integración de juegos en la enseñanza del inglés en estudiantes de educación básica de Portoviejo, Ecuador.

El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo y se aplicaron encuestas a estudiantes y docentes para conocer sus percepciones. Los resultados mostraron que existe poca presencia de juegos como recurso pedagógico en las clases de inglés. Por ello, las autoras propusieron una guía lúdica para apoyar a los docentes en la enseñanza de gramática, vocabulario y pronunciación.

Las autoras concluyen que el juego es una estrategia eficaz para mejorar la participación y lograr un aprendizaje más útil y entretenido.

Pacheco-Alejandro (2022), analizó el enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. El estudio se desarrolló bajo una metodología documental, de carácter descriptivo y no experimental. La autora destaca que el aprendizaje del inglés en el nivel primaria suele ser de estilo ortodoxo, ya que los estudiantes están aún en proceso de formación de la lectoescritura y comprensión lectora. En este contexto, el enfoque lúdico se presenta como una estrategia innovadora que a través de la creatividad y la emoción fomenta la participación y permite un aprendizaje más motivador y significativo.

La autora concluye que esta propuesta es una oportunidad para los docentes porque permite que los niños aprendan inglés de manera más motivadora y efectiva.

Herrera & Icaza (2021), trabajaron con niños de educación básica en los primeros grados de primaria en Ecuador. La investigación se centró en la aplicación de actividades lúdicas en clases de inglés, con un enfoque práctico en aula. Estas actividades favorecen la motivación y la participación de los estudiantes, además de contribuir al desarrollo de competencias comunicativas.

Las autoras concluyen que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés permite un aprendizaje más natural y significativo en los primeros años escolares.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

A nivel nacional, Quevedo-Seminario (2025), realizó un estudio relevante para analizar cómo enseñar inglés en el nivel inicial de la Educación Básica, centrandose la atención en una dificultad en particular: aprender palabras nuevas. ¿Por qué es tan

difícil aprender palabras nuevas? En gran parte, por falta de interés y método de instrucción desactualizado. Un caso adicional es Perú. En este contexto, uno de los objetivos de este estudio es examinar el impacto de estrategias de gamificación en el aprendizaje de vocabulario inglés para niños en etapas tempranas de educación. En cuanto a la metodología, este es un estudio de caso, por tanto, abordan una perspectiva práctica aderezada de modo narrativo-temático y enfoque mixto. Este último se caracteriza por ser documental, bibliográfico-analítico y de naturaleza transversal. En la recogida de datos, se utilizaron sistemas de revisión bibliográfica y análisis de contenido. En lo que concierne a la herramienta empleada, se usó una cuadrícula de análisis por categoría.

Ríos (2025), diseñó, aplicó y evaluó un programa de estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 601491 “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en el distrito de San Juan Bautista, provincia de Maynas, región Loreto. La investigación se presentó como tesis de maestría en la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana (UNAP).

La investigación de la autora se enmarca en un enfoque aplicado, con diseño cuasi experimental. El estudio contó con la participación de estudiantes de nivel inicial, organizados en grupos de intervención y control.

Los resultados evidenciaron que el programa lúdico favoreció significativamente la expresión oral de los niños de 5 años, mostrando mejoras en su capacidad comunicativa y confirmando la eficacia de las estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje del inglés desde edades tempranas.

Tomairo (2024) Este estudio se basa en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo el aprendizaje continuo para todos. Se enfoca en la meta 4.7, la cual procura que todos los estudiantes adquieran conocimientos teóricos y prácticos para fomentar estilos de vida sostenibles. En este trabajo se investiga la relación entre estrategias lúdicas y la expresión oral en estudiantes de Lima en 2024.

Se empleó un enfoque cuantitativo descriptivo-correlacional con una muestra aleatoria de 80 estudiantes, utilizando observación y herramientas de ficha. Los resultados descriptivos mostraron un 77.4% en el uso de estrategias lúdicas y un 78.7% en la competencia de expresión oral, con una correlación de Spearman $\rho = 0.956$ y una significancia estadística de 0.000. Se concluye que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en la expresión oral en inglés de los estudiantes en Lima en 2024.

Durand et al. (2024) resaltan en su investigación la importancia del trabajo en equipo para alcanzar aprendizajes significativos en un entorno educativo en constante evolución. Este estudio busca analizar el contexto educativo actual y emplear la colaboración para favorecer un efectivo aprendizaje del inglés en los estudiantes de Perú. La metodología empleada consiste en un estudio reflexivo que utiliza el método dialéctico para construir conocimiento. Se revisaron 24 trabajos de diversas fuentes como Elsevier, WoS, Scielo, Redalyc y Google Scholar.

Mediante los temas de investigación definidos, que incluyen a) La situación educativa en Perú, b) El desafío del idioma inglés en el país, c) Educación colaborativa: más allá del trabajo en conjunto, d) Aprendizaje significativo: el valor del inglés y nuevas metodologías, e) Trabajo en equipo en el aula de inglés y f) Hacia una educación en inglés colaborativa y significativa, se destaca la importancia de la colaboración para enriquecer el aprendizaje del idioma inglés en este análisis. En conclusión, se puede afirmar que el aprendizaje colaborativo del inglés no solo mejora las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también impacta positivamente en su crecimiento social y emocional.

Olascuaga (2021), analizó el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del nivel primario, a través de una revisión sistemática de 30 investigaciones publicadas entre 2015 y 2020. La tesis doctoral se basó en un enfoque cualitativo de revisión sistemática, recopilando y evaluando estudios de diversas bases de datos académicas como Scopus, Redalyc y SciELO.

El análisis incluyó investigaciones realizadas en distintos contextos educativos de nivel primario. Los resultados evidenciaron que las estrategias lúdicas tienen un

impacto positivo en el desarrollo del pensamiento creativo, favoreciendo la innovación, la imaginación y la resolución de problemas en los estudiantes.

El autor concluyó que el juego constituye un recurso pedagógico eficaz para estimular la creatividad y enriquecer el proceso de aprendizaje en la educación básica.

2.2 Bases Teóricas

Después de examinar el contexto relacionado con esta investigación, se procederá a desarrollar los Fundamentos Teóricos y la Conceptualización del estudio. En esta parte esencial, se definirá el marco teórico que apoyará toda la investigación. Se realizará una presentación y un análisis detallado de la variable en análisis, así como de las teorías, modelos y principios que sustentan el fenómeno que se investiga. Esta revisión se considerará como el eje de referencia crucial para analizar los datos recopilados.

En el campo educativo, las tácticas lúdicas constituyen un enfoque dinámico y eficaz para impulsar el desarrollo cognitivo en los niños durante sus primeros años. Esta metodología pedagógica se enfoca en la enseñanza a los pequeños, incorporando el juego como un elemento fundamental para facilitar su aprendizaje y fomentar su desarrollo integral.

El enfoque mencionado destaca la importancia educativa del juego, que se define como una actividad recreativa placentera y natural que fomenta la participación activa y la exploración creativa. Desde mi perspectiva, las estrategias de juego promueven una visión más flexible de la enseñanza tradicional. Específicamente, la integración de elementos lúdicos en el ámbito educativo engloba aspectos de entretenimiento y disfrute directo, lo que contribuye a hacer más atractiva y dinámica la dimensión educativa. Así, los estudiantes tienen la oportunidad no solo de adquirir nuevos conocimientos, sino también de mejorar y desarrollar sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera efectiva.

En consecuencia, se reconoce que el juego es un componente esencial y un mecanismo natural de aprendizaje durante la niñez. No se limita únicamente a ser un pasatiempo; al contrario, se presenta como una vivencia activa que estimula la exploración, el descubrimiento y la comprensión profunda del entorno que les rodea. Específicamente, el juego en la educación infantil representa la expresión natural de la inclinación innata de los niños hacia el aprendizaje

de normas mediante la exploración y su enriquecedora interacción con su entorno. Por otro lado, el desarrollo cognitivo se define como el progreso de los niños en cuanto a la adquisición de habilidades mentales a lo largo de la vida. Este proceso engloba diversos aspectos, como la percepción, la memoria, el razonamiento, el lenguaje y la resolución de problemas. Durante la infancia, el desarrollo cognitivo experimenta avances significativos, lo que favorece el aprendizaje, el procesamiento de la información y la comprensión del entorno por parte de las personas. Las bases para los logros futuros se establecen en las primeras etapas del desarrollo. Es especialmente relevante mencionar la importancia de los estudios sobre el aprendizaje, donde el desarrollo del lenguaje se lleva a cabo a través de la adquisición de habilidades motoras y la capacidad para participar en interacciones sociales. La etapa preescolar es crucial para el desarrollo de la imaginación y el juego simbólico, en la que las actividades lúdicas presentan sus propias características y formas de representación.

El crecimiento mental en la infancia se apoya en el progreso que ocurre durante la etapa escolar, el cual se refleja en la obtención de capacidades de pensamiento más avanzadas. Este camino implica la evolución de la lógica, la habilidad para solucionar problemas conceptuales y la comprensión de ideas abstractas. Aunque el desarrollo de las capacidades mentales es un proceso continuo a lo largo de la vida y está influido por diversos factores biológicos, ambientales y sociales, las experiencias educativas, la estimulación cognitiva y las relaciones sociales juegan un rol crucial en la creación de estas habilidades y en la adaptación a los retos intelectuales.

2.2.1 El Uso de Juegos para Enseñar Inglés

La integración de estrategias creativas es esencial en el proceso de enseñanza del idioma inglés, especialmente en el ámbito de la enseñanza primaria, dada la naturaleza del juego como su forma de comunicación inherente. Según Mendieta (2021), dichos recursos aprovechan la curiosidad innata y el deseo de movimiento e interacción social entre los estudiantes, transformando así la adquisición de vocabulario y la estructura gramatical (tareas que los adultos suelen percibir como formales y monótonas) en un ámbito de multidimensionalidad experiencial y significativa. En consecuencia, con la incorporación del lenguaje a través de canciones, rimas, actuaciones y actividades cinestésicas menos rígidas, se alivian las ansiedades asociadas con la exploración de nuevos horizontes lingüísticos recién introducida en entornos educativos, creando un ambiente de baja presión que fomenta la participación activa.

Martínez-Paredes et al. (2020) El valor fundamental de la metodología lúdica reside en su habilidad para promover un aprendizaje inconsciente, o lo que Stephen Krashen denomina “Adquisición”. En lugar de memorizar las reglas, los niños emplean el idioma inglés como un instrumento auténtico de comunicación, con el objetivo de lograr metas lúdicas, como obtener una victoria en un juego o resolver un enigma. Esta modalidad de aprendizaje en un contexto natural favorece una comprensión más profunda y perdurable, lo que favorece a los cursantes internalizar el idioma en forma eficaz. Por ejemplo, en el contexto de un juego de 'Simón dice’ (Simon says), no solamente se instruye al niño en el vocabulario relacionado con acciones o partes del cuerpo, sino que también se le exige procesar y responder de manera inmediata a las instrucciones. Este enfoque lúdico y dinámico promueve de manera natural y efectiva la fluidez en la expresión oral.

Chimarro (2023) expresa que, para lograr la evolución eficaz, es fundamental que el educador actúe como un facilitador creativo en lugar de restringirse a desempeñar un papel meramente expositivo. Esto conlleva la elección de juegos que sean culturalmente relevantes y apropiados para la franja etaria de los estudiantes, asegurando que el contenido lingüístico se incorpore de manera natural en la actividad. Un juego diseñado de manera efectiva constituye una compleja paradoja en su esencia: debe ser lo suficientemente entretenido para sostener la motivación intrínseca del jugador, mientras que, simultáneamente, debe estar estructurado en tal manera que propicie el alcance de los objetivos educativos. Las recomendaciones de Chimarro (2003) subrayan que, en este contexto, la evaluación debe adoptar un enfoque lúdico y formativo, enfatizando la participación, la utilización práctica del lenguaje y su entendimiento integral, en contraposición a la aplicación de pruebas escritas que interrumpen de manera intrínseca el proceso de adquisición.

Por lo tanto, para mejorar el proceso de aprendizaje, es esencial que se apliquen de manera constante estrategias para enseñar inglés a los estudiantes de primer grado. Al mismo tiempo, estas estrategias lúdicas eliminan un contexto emocional negativo, fomentando en su lugar una comunicación que se percibe como alentadora. Las circunstancias necesarias para un adecuado aprendizaje de un idioma en la infancia no solo se establecen, sino que también cultivan en el estudiante una actitud positiva y activa hacia los idiomas extranjeros, que perdurará a lo largo de su trayectoria académica. En

resumen, es un enfoque correcto y efectivo para introducir a los niños en el apasionante mundo del aprendizaje de un nuevo idioma.

2.2.2 Perspectivas de Aprendizaje Relacionadas con la Enseñanza del Inglés

El enfoque filosófico y científico que dan forma a la instrucción del inglés como segunda lengua están enmarcados por las teorías sobre aprendizaje. Estas teorías determinan los programas didácticos y guían la estructura de actividades en el aula. Según González-Beade (2023), en los inicios predominaba el conductismo, que concibe el aprendizaje como una repetición de acciones y devoluciones ordenadas. Desde este punto de vista, Skinner (1957) sostuvo que el desarrollo del lenguaje depende en gran medida de la imitación de estímulos y luego dar una respuesta condicionada.

En el trabajo de González-Beade (2023) se señala que, en la enseñanza del inglés, esto se evidenció en enfoques como el método audio-lingual, donde se pone énfasis en la memorización de diálogos y ejercicios de repetición mecánica (drilling) para asegurar corrección formal. Aunque este enfoque fue objeto de críticas por pasar por alto los procesos mentales, todavía hoy en día su influencia se manifiesta en la importancia que se otorga a corregir la pronunciación y automatizar estructuras básicas.

2.2.3 Enfoques Pedagógicos

Ariza (2025) el cognitivismo y el constructivismo, corrientes cuyos líderes más importantes son Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes enriquecieron nuestra comprensión acerca de la manera en que aprendemos. Dentro del constructivismo, el saber no se recibe de forma inerte, sino que se construye de manera dinámica mediante la conexión entre la persona y su contexto. Fue Vygotsky quien resaltó la trascendencia clave del intercambio social en la evolución del pensamiento, al proponer la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Llevado al inglés, esto implica que el estudiante mejora su capacidad al usar el idioma para cooperar con un compañero o un docente. Esta perspectiva apoya el uso de sistemas comunicativos (Communicative Method) y el aprendizaje basado en proyectos (TBLT), donde la práctica de juegos y actividades colectivas es fundamental, ya que integran el idioma en situaciones reales y entendibles, permitiendo al alumno crear y debatir sentidos.

Mantilla-Cabrera et al. (2020) el progreso en el dominio de la expresión inglesa está directamente relacionado con los entornos sociales y culturales en los que uno se mueve.

El idioma funciona como una intermediación, dominar el inglés se torna un hábito a medida que nos sumergimos en prácticas sociales. En particular, estos enfoques contemporáneos en la enseñanza del inglés, como diseño por tareas o aprendizaje basado en problemas, forman directamente esta teoría ya que requieren que los estudiantes utilicen el inglés para interactuar, negociar significados y realizar objetivos de grupo. En la práctica, una pedagogía eficaz está informada por esta fusión teórica, que combina la estructura y el input controlado (behaviorismo/Krashen) con la interacción socio-cognitiva y la construcción activa del significado (constructivismo/sociología). Esta integración se traduce en un modelo pedagógico flexible que satisface tanto las necesidades cognitivas como emocionales del estudiante del idioma inglés.

En cuanto a conquistar nuevos idiomas, la idea del Monitor de Stephen Krashen sugiere que uno podría usar métodos lúdicos para fomentar la fuerza de expresión oral, especialmente a los niños. Según Martínez-Paredes (2020), Krashen propone cinco hipótesis fundamentales acerca del aprendizaje del lenguaje, de ellas tres más directamente se aplican a producción oral.

1. **La hipótesis de Adquisición** sugiere que la adquisición ocurre de manera inconsciente, al igual que sucede con los niños cuando aprenden su idioma nativo, usan el idioma en interacciones significativas. De ahí deriva la fluidez, la habilidad para hablar en forma natural y espontánea; en cambio, el aprendizaje supone conocer conscientemente las reglas gramaticales.
2. **La hipótesis del Monitor** dice que el conocimiento consciente (Aprendizaje) actúa como un "Monitor" o editor que revisa y corrige la producción oral. El Monitor tiene tres condiciones bajo las que funciona: El hablante tiene estar en posesión del tiempo suficiente; tiene que ser consciente de la forma (gramatical corrección) y conocer la regla. Así pues, en la producción oral espontánea, especialmente en los niños, hay poco tiempo para ejercer el Monitor; con lo cual la fluidez depende directamente de la Adquisición.

Un énfasis excesivo en la corrección gramatical temprana puede llevar a una inhibición al hablar, ya que el estudiante teme cometer errores.

3. **La hipótesis del Filtro Afectivo** se refiere a las barreras emocionales (ansiedad, baja motivación, falta de autoconfianza) que pueden impedir la adquisición del lenguaje, incluso si la información se presenta de forma comprensible. Un filtro alto bloquea la entrada de información lingüística.

Las estrategias lúdicas son esenciales para bajar este Filtro Afectivo. El juego crea una atmósfera relajada, divertida y de baja presión, lo que incrementa la motivación y la autoestima. Al reducir la ansiedad, el niño está más dispuesto a arriesgarse a hablar y experimentar con el idioma, lo que acelera el camino para adoptar y, consecuentemente, mejorar la producción verbal.

La teoría de Krashen justifica que las estrategias lúdicas son cruciales porque promueven la Adquisición sobre el Aprendizaje, reducen la dependencia paralizante del monitor en la conversación fluida, y minimizan el Filtro Afectivo, creando el ambiente ideal para que la productividad verbal de los cursantes de primer grado se desarrolle de manera natural y espontánea.

2.2.4 Estudiantes de Primer Grado

Los cursantes del grado primero de la educación primaria, con edades típicamente entre los seis y siete años, se encuentran en una etapa crucial de transición cognitiva marcada por el paso del pensamiento preoperacional al de las operaciones concretas, según la teoría de Piaget. A nivel cognitivo, están desarrollando la capacidad de clasificar objetos por múltiples atributos y comienzan a aplicar la lógica a situaciones concretas y tangibles. Mientras tanto, sus procesos de atención son selectivos y breves, por lo que las actividades docentes tienen que ser dinámicas, diversas y profundamente basadas en la manipulación de objetos o la experiencia directa. Considerando su entorno inconformista e inminente desarrollo de habilidades básicas de lectoescritura y cálculo, es posible notar la importancia de métodos lúdicos de impartición y presentación de la información. En el contexto social y emocional, los cursantes de primer grado comienzan a demostrar una transformación seria de estar en un entorno familiar y de juego libre, y uno con reglas sociales y académicas claras. Ellos buscan la aprobación del maestro y

comienzan a valorar la pertenencia al grupo como un concepto. En primer lugar, un juego sigue siendo una forma principal de resolver conflictos y practicar papeles sociales.

Las características evolutivas de los estudiantes de primer grado no solo definen su comportamiento en el aula, sino que determinan intrínsecamente su capacidad óptima para aprender inglés como segunda lengua. Esta relación se manifiesta a través de sus patrones cognitivos, emocionales y físicos, que hacen del enfoque lúdico el más compatible con sus necesidades de desarrollo.

Para Cadena et al. (2025), la transición hacia las operaciones concretas significa que estos niños están altamente receptivos al aprendizaje por experimentación y manipulación. Su capacidad de aprender inglés se maximiza cuando el idioma se presenta no como un conjunto de reglas abstractas (que aún les resulta difícil procesar), sino como una etiqueta concreta para objetos, acciones o emociones. Su curiosidad natural se traduce en una avidez por el nuevo vocabulario, siempre y cuando este vocabulario esté inmerso en una actividad con un propósito inmediato y visible (como encontrar un objeto o seguir una instrucción). El enfoque lúdico aprovecha esta característica, permitiendo una adquisición subconsciente del lenguaje, similar a cómo aprendieron su primera lengua, lo cual es mucho más efectivo que el aprendizaje formal a esta edad.

Refiere además Cadena et al. (2025), que la fuerte necesidad de aprobación social y la sensibilidad emocional de los niños de primer grado impactan directamente su disposición a hablar inglés. Si el ambiente de aprendizaje es estresante, crítico o se enfoca demasiado en la corrección de errores, se activa lo que Krashen denominó el Filtro Afectivo. Un filtro alto bloquea la entrada y la producción del lenguaje. Por el contrario, las tácticas de juegos que promueven la risa, la actividad física, la colaboración y minimizan la crítica y actúan como un potente reductor de este filtro. Al sentirse seguros y motivados por la diversión del juego, los estudiantes están mucho más dispuestos a arriesgarse a hablar y experimentar con el nuevo idioma, lo cual es el motor de la fluidez temprana.

Vásquez & Pérez (2020), plantean que la necesidad motora y el aprendizaje kinestésico de esta edad se integran perfectamente con las metodologías de enseñanza de idiomas. Los niños de primer grado no pueden permanecer pasivos; aprenden a través del movimiento. El uso de técnicas como la Respuesta Física Total (TPR) en la enseñanza

del inglés (por ejemplo, Stand up!, Touch your nose!) capitaliza esta característica, al asociar inmediatamente una palabra o expresión en inglés con una acción física concreta. De esta manera, se refuerza la conexión neuronal y se garantiza una mayor comprensión y retención acelerada. Esta integración del cuerpo y el lenguaje no solo ayuda en la comprensión, sino que facilita la producción oral espontánea al convertir el idioma en una herramienta para interactuar con el mundo físico y con sus compañeros.

2.3 Definición de Conceptos Claves

2.3.1 Estrategias Lúdicas

Conjunto de acciones o métodos que emplean el juego como herramienta educativa principal, con el propósito de alcanzar objetivos de aprendizaje y desarrollo integral, transformando el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia participativa, motivadora y placentera, al mismo tiempo que se fomenta la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias (Mendieta, 2021).

2.3.2 Enseñanza del Inglés

Es el procedimiento a través del cual se transmiten conocimientos, habilidades y técnicas de manera organizada y sistemática para lograr la competencia comunicativa en el idioma inglés, ya sea como segunda lengua o lengua extranjera (Cevallos Vélez, et al. 2020).

2.3.3 Estudiantes

Persona que se dedica al aprendizaje o estudio y a la obtención de saberes, capacidades y competencias. Durante este proceso, los estudiantes también desarrollan actitudes. Es un individuo que participa en una actividad educativa (MINEDU 2023).

2.3.4 Educación Primaria

Es el nivel esencial y básico del sistema educativo formal, creado para que los niños adquieran los conocimientos, habilidades y cultura general que requieren para su desarrollo individual y comunitario, así como para sentar las bases de la educación en el próximo nivel (MINEDU 2023).

CAPÍTULO III - METODOLOGÍA

En este apartado se expone el método aplicado para llevar a cabo la indagación sobre la relevancia de detallar las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año 2025. Se presentan los elementos de la metodología utilizada, incluyendo el diseño, el tipo y el nivel del estudio, la identificación de la población y la muestra, así como una detallada explicación de las técnicas e instrumentos que se emplearon en la recopilación, procesamiento y análisis de la información, con el fin de asegurar la validez y la fiabilidad de los datos.

3.1 Diseño de la Investigación

El enfoque elegido para esta investigación, por otro lado, no es experimental. La justificación para optar por este método radica en que el objeto de estudio implica observar los fenómenos en su entorno natural. Además, no habrá manipulación deliberada de la variable, lo que permite que las condiciones sean reproducibles. Al final, la investigadora puede verificar las circunstancias relacionadas con la aparición de eventos vinculados a las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado. El diseño no experimental se describe como "una investigación que se lleva a cabo sin manipulación intencionada de variables, donde los eventos se observan en su contexto natural y luego se analizan" (Rebollo & Ábalos, 2022, p. 24). Esto facilitará la identificación de las estrategias lúdicas empleadas por la maestra en la enseñanza del inglés a niños de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla.

Además, la investigación se categoriza como transversal, de acuerdo con la definición de los mismos autores, quienes indican que este tipo de estudios se dedican a "recoger información en un único instante" (Rebollo & Ábalos, 2022, p. 32).

El estudio es de campo, dado que la información relevante es primaria; es decir, se obtiene directamente de la realidad mediante los esfuerzos prácticos del investigador, tal como menciona Sánchez & Murillo (2021). Esta clasificación implica que los datos son auténticos y de primera mano, no están sujetos a interpretaciones anteriores. La recolección de datos se realizará directamente en la institución que se estudia, con el objetivo de describir las

estrategias lúdicas empleadas en la enseñanza del inglés a alumnos de primer grado en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año escolar 2025.

3.2 Nivel y Tipo de Investigación

El estudio se basa en un análisis de campo de naturaleza descriptiva, enmarcado dentro del prototipo cuantitativo. Según Ordóñez-Pacheco (2025), “la metodología de recolección de datos primarios se basa en obtener información directamente de los sujetos o contextos sin manipular variables.” (p. 31).

Los diseños de campo implican que los datos relevantes se obtienen a partir de la realidad observada por el investigador. La información de este estudio se recopiló en la institución I.E.P. Waldorf Cieneguilla. En cuanto al nivel, este diseño es de carácter descriptivo, lo que implica una narración de hechos o fenómenos con el objetivo de identificar su estructura o comportamiento. Según Calle Mollo, (2023), “especifica propiedades y características importantes de cualquier fenómeno analizado. Analizar las tendencias de un grupo para identificar sus propiedades, características y perfiles.” (p. 80)

El estudio se basó en el paradigma cuantitativo, el cual, de acuerdo con Hernández & Mendoza (2020), señala que:

La investigación numérica se basa en hechos y se concentra en obtener y examinar información cuantificable de un grupo o comunidad. Los resultados que se obtienen ofrecen categorías y explicaciones de la realidad social para estudiar su conexión con un postulante o teoría. Las conclusiones alcanzadas facilitan la extrapolación y la neutralidad de los conocimientos obtenidos, con un grado de error y confianza (Hernández & Mendoza, 2020, p. 5).

El tipo de investigación cuantitativo permite la realización de análisis estadísticos para cuantificar los hallazgos y representarlos gráficamente y de esta forma clasificar las estrategias lúdicas según su tipo (juegos, canciones, rimas, adivinanzas, dinámicas grupales, dramatizaciones) y su frecuencia de uso en el aula al evidenciar su aplicabilidad en la misma.

3.3 Identificación de la Población y Muestra de Estudio

3.3.1 Población

La población se entiende como el conjunto de casos que comparten determinadas características y que serán objeto de estudio. Según Hernández-Sampieri, Fernández Collado y Baptista (2014): “la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

En este estudio, la población estuvo conformada por 18 estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla, Lima, Perú.

3.3.2 Muestra

La muestra corresponde al grupo seleccionado a partir de la población, del cual se obtienen los datos necesarios para la investigación. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014): “la muestra es un subgrupo de la población de interés, del cual se recolectan los datos” (p. 175).

La elección de la muestra se realizó mediante un muestreo por conveniencia, según Hernández-Sampieri et al. (2014): “consiste en seleccionar los elementos disponibles a los que se tiene acceso” (pp. 178–179).

Dado que la población es pequeña y limitada (18 estudiantes), se utilizó la totalidad de la población como muestra, lo que equivale a un censo poblacional.

3.4 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información

3.4.1 Técnica de Recolección

La técnica empleada fue la Ficha de Observación, entendida como un procedimiento sistemático para obtener información de los participantes. Según Hernández-Sampieri, Fernández Collado y Baptista (2014): “las técnicas de recolección de datos son los procedimientos mediante los cuales se obtienen datos de la realidad” (p. 201).

3.4.2 Instrumento

El instrumento utilizado fue la Ficha de Observación, diseñado con base en una escala de frecuencia. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (1996): “la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis” (p. 185).

En este estudio, el cuestionario se elaboró para recoger las percepciones de los estudiantes sobre la relevancia del dibujo y la pintura en el aprendizaje de la lectoescritura. Se estructuró con cinco opciones de respuesta:

(S) Siempre, (CS) Casi siempre, (AV) Algunas veces, (CN) Casi nunca (N) Nunca, codificadas en una escala de 5 a 1.

3.5 Técnicas para el Procesamiento y Análisis de la Información

El análisis de los datos se realizó mediante la distribución de frecuencias absolutas y relativas, lo que permitió organizar y resumir la información obtenida. Según Hernández-Sampieri, Fernández Collado y Baptista (2014): “las distribuciones de frecuencia son tablas que muestran el número de veces que ocurre cada valor de una variable” (p. 364).

Esta técnica facilitó la visualización del comportamiento de los indicadores de las variables, permitiendo identificar tendencias y patrones en las respuestas de los estudiantes. Los datos se estructuraron en tablas y se representaron en gráficos, lo que permitió un análisis más claro y un contraste directo con las bases teóricas del estudio.

En este caso, el procesamiento de la información permitió describir cómo se aplican las actividades y juegos en el proceso de enseñanza del inglés en el primer grado de primaria, mostrando la frecuencia con que los estudiantes reconocen la relevancia del dibujo y la pintura en su aprendizaje de la lectoescritura.

3.6 Validez y Confiabilidad del Instrumento

La validez y confiabilidad de la investigación dependen directamente de la precisión de los datos recopilados. Para garantizar el rigor del estudio, es necesario que los procedimientos

de recolección estén validados, asegurando que los datos obtenidos sean lo más exactos, completos y consistentes posible.

3.6.1 Validez

La validez se refiere a cuán efectivamente el instrumento mide lo que pretende evaluar, siendo un elemento clave para la autenticidad de los datos. Según Calle (2023), se define como: “la capacidad de un método de investigación para responder a las preguntas planteadas” (p. 134)

La validez de contenido del instrumento fue determinada a través del método de “evaluación por expertos”. Se eligieron profesionales en el ámbito de la educación y la metodología, a quienes se les entregó el título, los objetivos, un cuadro de variables, el instrumento y un formato de validación para recibir sus comentarios e inquietudes.

3.6.2 Confiabilidad

La confiabilidad se relaciona con la uniformidad, coherencia o permanencia de los datos obtenidos. Según Hernández y Mendoza (2020): “es la habilidad de dicho instrumento para generar resultados consistentes cuando se aplica nuevamente, en circunstancias que sean lo más similares posible” (p. 302).

Se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo de individuos ajeno a la muestra para evaluar la fiabilidad del cuestionario. Luego, se empleó el software estadístico SPSS para determinar el Alfa de Cronbach, cuyos resultados fueron interpretados siguiendo el sistema de escalas propuesto por Hernández y Mendoza (2020).

3.7 Tiempo y Recursos

La duración del proyecto será de diez meses, abarcando las fases de planificación, ejecución y elaboración del informe final en los meses comprendidos de octubre a diciembre de 2025.

3.8 Aspectos Éticos

El estudio se adhirió a los principios éticos fundamentales de la investigación educativa, asegurando respeto y protección hacia los participantes:

- Principio de Autonomía: Se consiguió la aprobación consciente de los participantes (a través de sus representantes) y se reconoció el derecho a disentir de su participación.
- Principio de Confidencialidad: Se codificó a cada informante para garantizar el anonimato y proteger su derecho a la privacidad.
- Principio de Beneficencia: Se evitó cualquier comentario o prejuicio durante la observación para mantener la veracidad en la descripción del proceso.

CAPÍTULO IV - RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de Resultados

En este apartado, se presentan y organizan de manera sistemática los datos recopilados a través de la Ficha de observación aplicada a los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla. Se realiza un análisis descriptivo de los resultados, los cuales son interpretados considerando el enfoque teórico de las estrategias lúdicas y el contexto educativo en el que se desarrolla la investigación. Asimismo, los hallazgos se ponen en relación con antecedentes de investigaciones previas, con la finalidad de identificar coincidencias relevantes, y se reflexiona sobre los factores que pueden explicar los resultados obtenidos y su pertinencia respecto al problema de investigación planteado.

Tabla 1

Confiabilidad reflejada en escala de interpretación del Alfa de Cronbach.

RANGO	MAGNITUD
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Hernández-Sampieri & Mendoza (2020).

Después de ingresar los resultados de la prueba piloto en el software SPSS versión 21, se obtuvieron los siguientes datos en relación con la fiabilidad del instrumento:

Tabla 2

Confiabilidad del Instrumento

Resumen del procesamiento de los casos

Criterios	Nº	%
Válidos	18	100
Casos excluidos	0	0
Total	18	100

Fuente: Elaboración propia (2025)

Al comparar el valor del Alfa de Cronbach obtenido (0,647) con la escala de interpretación propuesta por Hernández-Sampieri y Mendoza (2020), se concluye que el instrumento presenta una confiabilidad alta. Este resultado indica que la ficha de observación cuenta con un nivel adecuado de consistencia interna, lo que permite su aplicación para la recolección de datos en la presente investigación.

Tabla 3.

Variable: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés

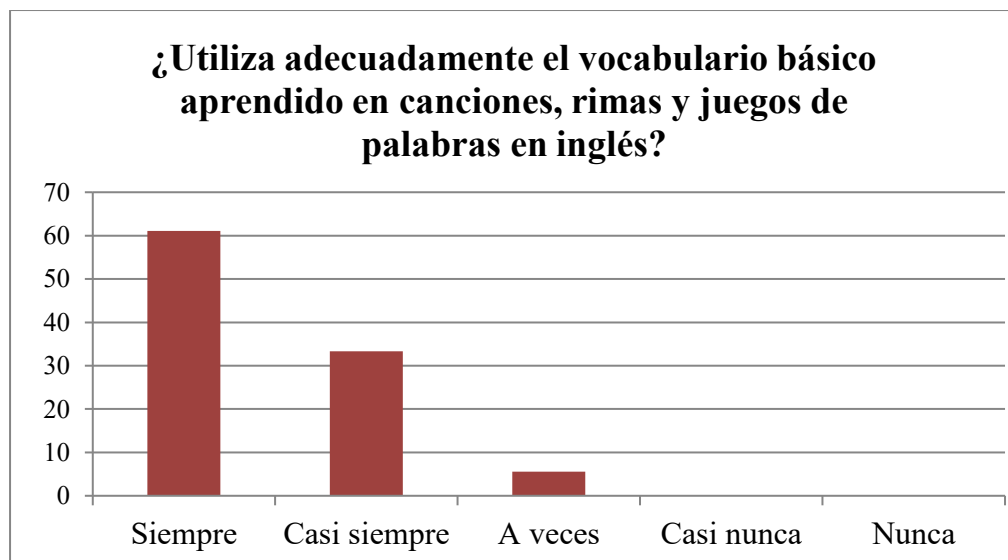
Dimensión: Expresión oral

Distribución porcentual del indicador: ¿Utiliza adecuadamente el vocabulario básico aprendido en canciones, rimas y juegos de palabras en inglés?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	11	61,11%
Casi siempre 4	6	33,33%
A veces 3	1	5,56%
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 1



De acuerdo con los resultados obtenidos, el 94,44% de los estudiantes (61,11% “Siempre” y 33,33% “Casi siempre”) fue observado utilizando con frecuencia el vocabulario

básico aprendido en canciones, rimas y juegos de palabras en inglés. Estos resultados evidencian una presencia constante del uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de actividades relacionadas con el vocabulario durante las sesiones de clase.

Durante la observación, se identificó el uso recurrente de canciones como “Old MacDonald Had a Farm” y “Apples and Bananas”, las cuales permitieron trabajar vocabulario vinculado a objetos del aula, animales y frutas. Asimismo, “I Can Sing a rainbow” fue utilizada para reforzar los colores. En cuanto a los números cardinales, canciones como “One, Two, Buckle My Shoe” y “Ten Little Indians” fueron empleadas de manera progresiva, siendo esta última adaptada por la docente hasta el número 20. De igual forma, “Days of the Week Song” facilitó la familiarización con los días de la semana y meses del año. La canción “Mr. Wolf” también fue utilizada como recurso lúdico para reforzar vocabulario relacionado con los números cardinales y rutinas diarias.

Las rimas “Tic Tac Toe”, “Hickory Dickory Dock” y “Months of the Year Chant” brindaron oportunidades para la repetición y memorización de vocabulario asociado a los números y meses del año mediante el ritmo y la secuencia. Asimismo, el uso de adivinanzas, como “What Has a Face and Two Hands? - A Clock”, permitió que los niños interactúen con el vocabulario en situaciones de juego y participación oral.

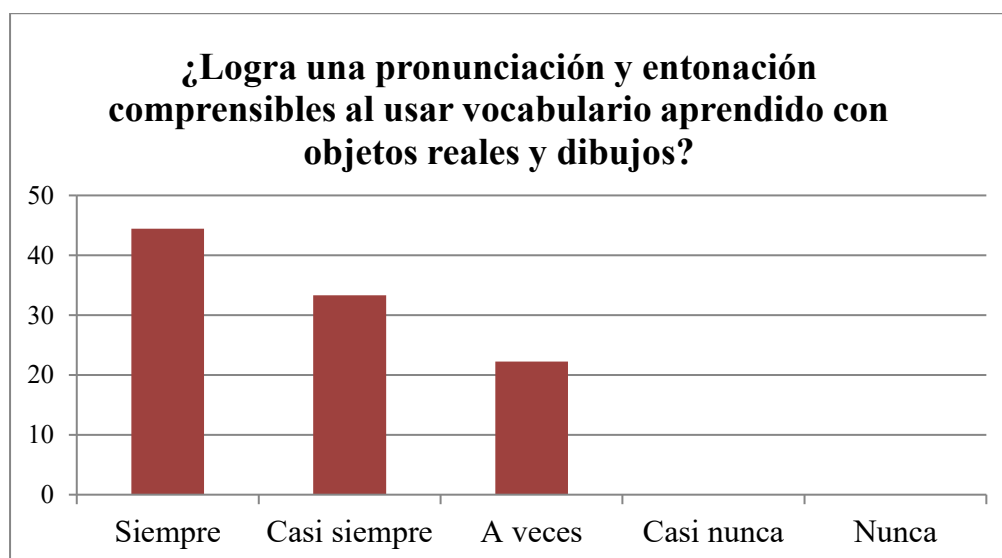
Por otro lado, el 5,56% de los estudiantes fue observado en la categoría “A veces”, lo que indica que en algunos casos el uso del vocabulario se presentó de manera menos constante durante las actividades lúdicas. No se registraron observaciones en las categorías “Casi nunca” y “Nunca”, lo cual muestra que, en general, el vocabulario trabajado estuvo presente en las dinámicas observadas en las lecciones de inglés.

En términos generales, se observó que las estrategias lúdicas basadas en canciones, rimas y juegos de palabras se utilizan de manera frecuente en la enseñanza del inglés en primer grado de primaria, lo que favorece la participación oral, ya que los estudiantes emplean el vocabulario básico dentro de actividades recreativas y sociales propias del contexto educativo.

Tabla 4.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Expresión oral**Distribución porcentual del indicador:** ¿Logra una pronunciación y entonación comprensibles al usar vocabulario aprendido con objetos reales y dibujos?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	13	72,22%
Casi siempre 4	5	27,78%
A veces 3	0	0
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 2

Según la observación realizada el 100% de los estudiantes logró una pronunciación y entonación comprensibles al emplear vocabulario aprendido con el apoyo de objetos reales y dibujos. De este total, el 72,22% fue observado “Siempre” y el 27,78% “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia constante de este indicador durante las actividades desarrolladas en las lecciones de inglés.

Durante las sesiones observadas, se identificó el uso de objetos concretos y dibujos elaborados por la docente en la pizarra, así como dibujos realizados por los propios estudiantes.

En el primer grado de primaria de las escuelas Waldorf, los niños trabajan únicamente con hojas de papel y crayolas de bloque y de lápiz, recursos que fueron empleados para representar visualmente el vocabulario trabajado. Esta dinámica permitió que los estudiantes asociaran cada palabra con una representación visual concreta.

Por ejemplo, al señalar frutas como “apple” o “banana”, colores como “red” o “yellow”, mobiliario del aula como “table” o “chair”, y útiles escolares como “paper” o “crayon”, los estudiantes establecieron una relación directa entre el objeto, la imagen y la palabra en inglés, lo que se reflejó en una articulación oral clara y comprensible durante las actividades lúdicas.

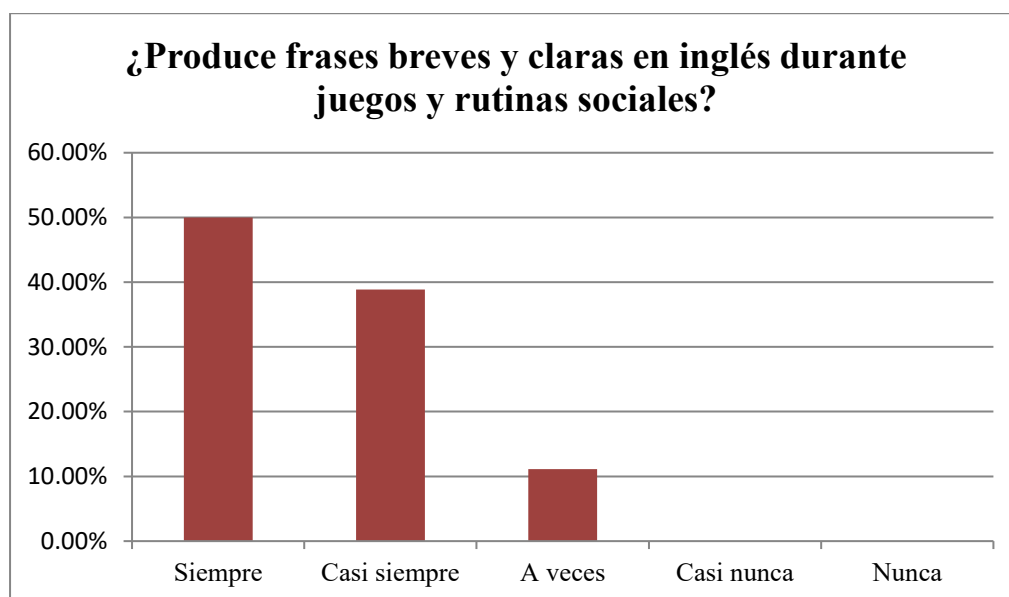
Asimismo, la ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” muestra que, en las sesiones observadas, la pronunciación y entonación del vocabulario básico estuvieron presentes de manera sostenida.

De manera global, los datos permiten apreciar que las estrategias lúdicas apoyadas en objetos reales y materiales visuales se utilizan de forma recurrente en la enseñanza del inglés, facilitando espacios de expresión oral comprensible en los estudiantes de primer grado de primaria.

Tabla 5.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Expresión oral**Distribución porcentual del indicador:** ¿Produce frases breves y claras en inglés durante juegos y rutinas sociales?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	9	50,00%
Casi siempre 4	7	38,89%
A veces 3	2	11,11%
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 3

A partir de los datos registrados el 88,89 % de los estudiantes fue observado produciendo frases breves y claras en inglés durante juegos y rutinas sociales. Este porcentaje corresponde al 50 % ubicado en la categoría “Siempre” y al 38,89 % en “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia frecuente de este indicador en las actividades desarrolladas en el aula.

Durante las sesiones observadas, se identificó que, a través del juego “Simon Says”, los estudiantes emplearon frases imperativas cortas relacionadas con acciones corporales.

Asimismo, canciones como “Good Morning, How Do You Do?” y “Goodbye, See You Next Wednesday” o “Goodbye See You Next Monday” permitieron practicar saludos y despedidas mediante el uso de frases completas. Cabe señalar que la docente utilizó dos variantes de despedida, debido a que las clases de inglés se desarrollan los días lunes y miércoles.

De igual forma, el juego-canción “Mr. Wolf “ fue utilizado para promover la producción de frases breves como “What’s the time, Mr. Wolf?”, a las cuales los estudiantes respondieron empleando números cardinales y expresiones relacionadas con la hora, integrando vocabulario dentro de una dinámica grupal.

En las rutinas sociales del aula, los estudiantes emplearon expresiones funcionales como “May I go to the toilet?” y “May I drink some water?”, las cuales permitieron observar el uso de oraciones interrogativas breves vinculadas a situaciones cotidianas. Asimismo, mediante la adivinanza “Did you tap my head?”, los estudiantes formularon preguntas y respuestas cortas como “Yes, I did “ o “No, I didn’t”, ejercitando estructuras básicas de interacción oral.

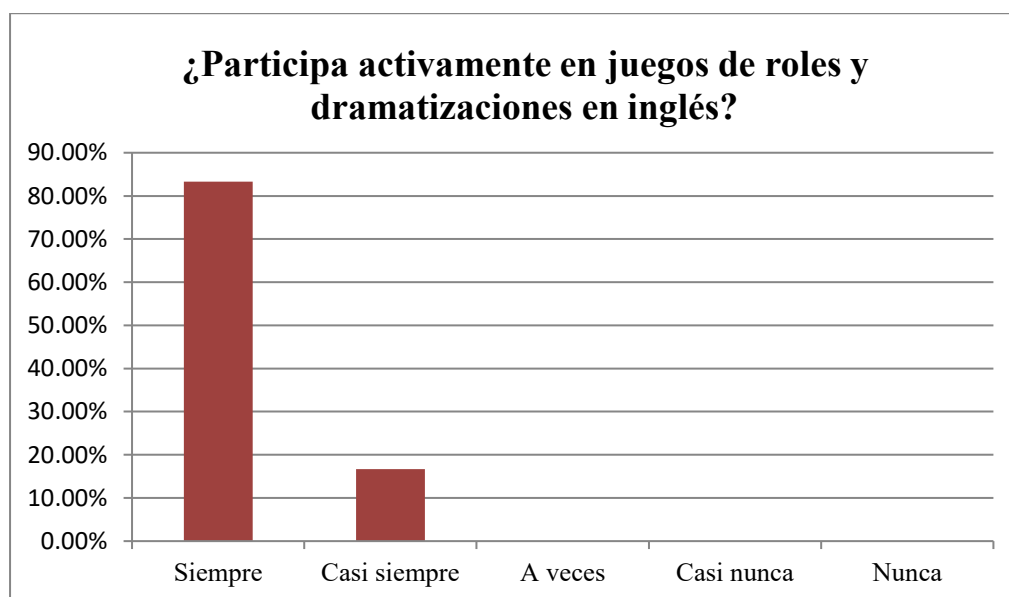
Por otro lado, el 11,11 % de los estudiantes fue observado en la categoría “A veces”, lo que indica que en algunos casos la producción de frases en inglés se presentó de manera menos constante, especialmente en situaciones nuevas o poco familiares. No se registraron observaciones en las categorías “Casi nunca” ni “Nunca”, lo cual muestra que este indicador estuvo presente en las sesiones observadas.

En las sesiones observadas, se identifica que las estrategias lúdicas aplicadas en juegos, canciones, adivinanzas y rutinas sociales se utilizan de manera frecuente en el aula, permitiendo que los estudiantes de primer grado produzcan frases breves y claras en inglés dentro de contextos de interacción cotidiana.

Tabla 6.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Dinámicas grupales y juegos orales**Distribución porcentual del indicador:** ¿Participa activamente en juegos de roles y dramatizaciones en inglés?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	15	83,33%
Casi siempre 4	3	16,67%
A veces 3	0	0
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 4

Los datos consignados en la tabla evidencian que el 100 % de los estudiantes fue observado participando activamente en juegos de roles y dramatizaciones en inglés. De este total, el 83,33 % se ubicó en la categoría “Siempre” y el 16,67 % en “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia muy frecuente de este tipo de actividades durante las sesiones observadas.

Durante las clases, se identificó que las dramatizaciones y juegos de roles brindaron espacios para la participación grupal y la interacción oral en inglés. Por ejemplo, los estudiantes

representaron diálogos sencillos de saludo y despedida con la docente y sus compañeros, utilizando expresiones como “Good morning, teacher!”, “Good morning, how are you?”, a las cuales respondieron con frases breves como “good”, “very good” o “fine”, de acuerdo con la dinámica planteada.

Asimismo, se observaron dramatizaciones de rutinas cotidianas, como “Going to school”, y pequeñas escenas desarrolladas dentro del aula en las que los estudiantes formularon preguntas y produjeron respuestas simples en inglés, tales como “What are you doing?” – “I take the crayon” o “I wash my hands”. En este mismo sentido, el juego-canción “Mr. Wolf” funcionó como una actividad de dramatización, en la que un estudiante asumía el rol del “lobo” mientras sus compañeros interactuaban mediante preguntas y respuestas breves.

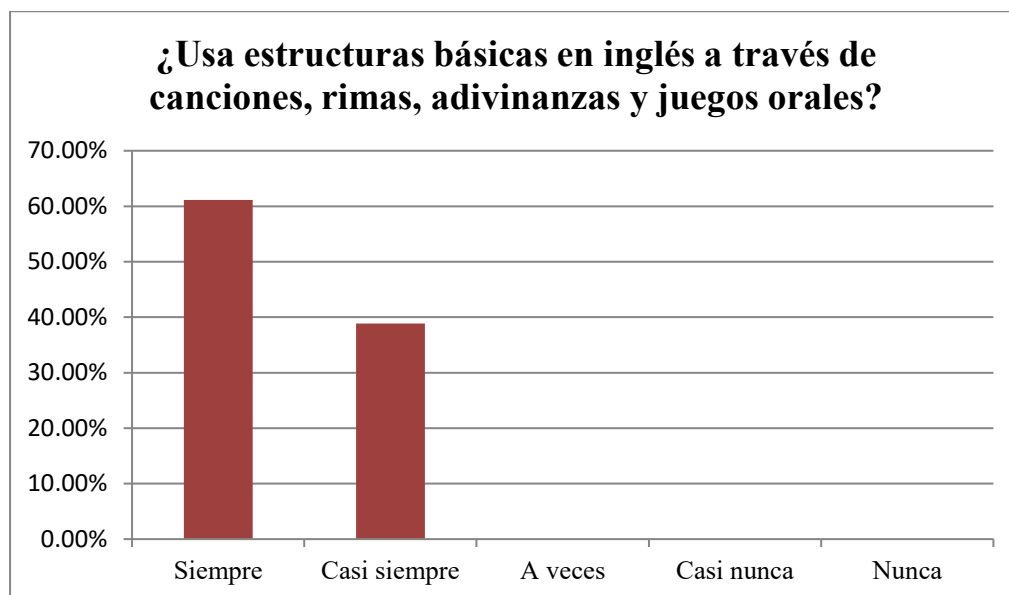
La ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” muestra que la participación en juegos de roles y dramatizaciones estuvo presente de manera sostenida en las sesiones observadas.

De acuerdo con lo observado, este indicador estuvo presente de manera recurrente en las lecciones de inglés, propiciando espacios de interacción oral y participación grupal en inglés en los estudiantes de primer grado de primaria.

Tabla 7.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Dinámicas grupales y juegos orales**Distribución porcentual del indicador:** ¿Usa estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales?"

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	11	61,11%
Casi siempre 4	7	38,89%
A veces 3	0	0
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 5

La información obtenida permite identificar que el 100 % de los estudiantes fue observado utilizando estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales. De este total, el 61,11 % se ubicó en la categoría “Siempre” y el 38,89 % en “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia constante de este indicador durante las actividades lúdicas desarrolladas en el aula.

Durante las sesiones observadas, las actividades musicales y rítmicas permitieron trabajar estructuras gramaticales de uso frecuente, especialmente aquellas empleadas en el modo imperativo, tales como “stand up”, “sit down”, “clap your hands”, “go to the blackboard”, “close the door” y “open the window”. Asimismo, se practicaron saludos y despedidas de uso cotidiano como “hello”, “goodbye”, “see you on Monday”, “see you next week” y “see you on Wednesday”, integradas dentro de canciones y rutinas grupales.

También se observaron preguntas simples como “What is this?” con respuestas breves como “It’s a crayon”, así como expresiones de cantidad tales como “I have six crayons”. En este mismo sentido, el juego-canción “Mr. Wolf” permitió ejercitar la estructura interrogativa “What’s the time, Mr. Wolf?” y respuestas cortas como “It’s eleven o’clock”, dentro de una dinámica grupal de interacción oral.

Las rimas “Tic Tac Toe”, “Hickory Dickory Dock” y “Months of the Year” ofrecieron oportunidades para la repetición y la entonación de estructuras breves, mientras que las adivinanzas, como “What has four legs but cannot walk?” – “A chair”, permitieron integrar vocabulario de objetos del aula con frases descriptivas y respuestas cortas en inglés.

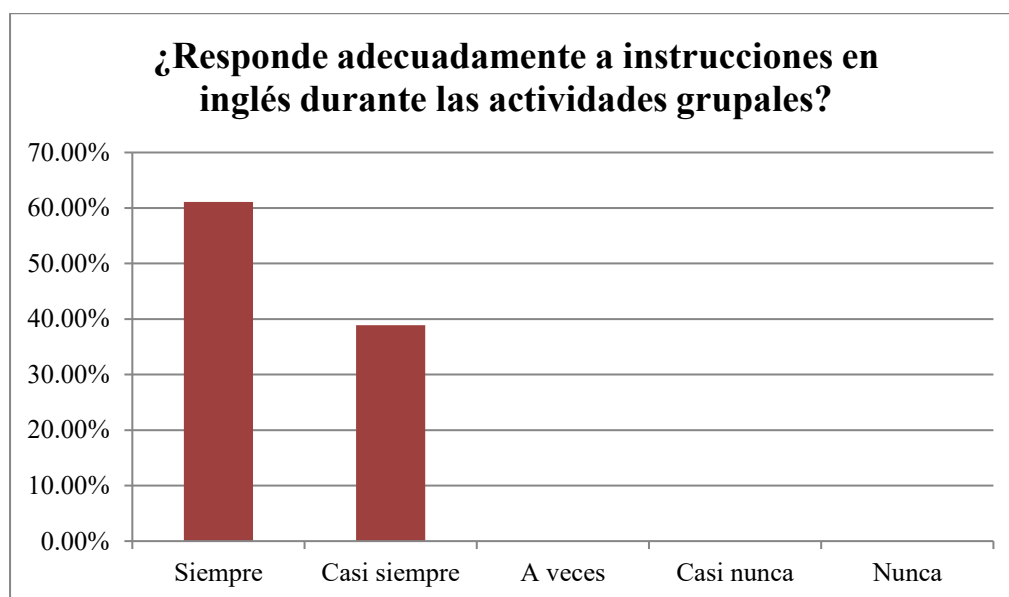
La ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” muestra que el uso de estructuras básicas estuvo presente de manera sostenida en las sesiones observadas.

A partir de los resultados, las estrategias lúdicas basadas en canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales se utilizan de forma recurrente en la enseñanza del inglés, permitiendo que los estudiantes de primer grado empleen estructuras básicas dentro de contextos de interacción grupal.

Tabla 8.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Dinámicas grupales y juegos orales**Distribución porcentual del indicador:** ¿Responde adecuadamente a instrucciones en inglés durante las actividades grupales?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	11	61,11%
Casi siempre 4	7	38,89%
A veces 3	0	0
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 6

Con base en la información registrada, se observa que el 100% de los estudiantes respondió adecuadamente a instrucciones en inglés durante las actividades grupales. De este total, el 61,11% fue observado en la categoría “Siempre” y el 38,89% en la categoría “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia constante de este indicador en las sesiones observadas.

Las actividades grupales, como el juego “Simon Says”, los juegos de movimiento que incluyen consignas como “stand up”, “sit down” y “show your picture”, así como las rutinas de aula “raise your hand”, “listen carefully”, “sing with me” y “play together”, facilitaron la comprensión y ejecución de instrucciones simples en inglés. Estas consignas fueron empleadas de manera recurrente durante el desarrollo de las clases, permitiendo que los estudiantes respondieran de forma inmediata a las indicaciones de la docente.

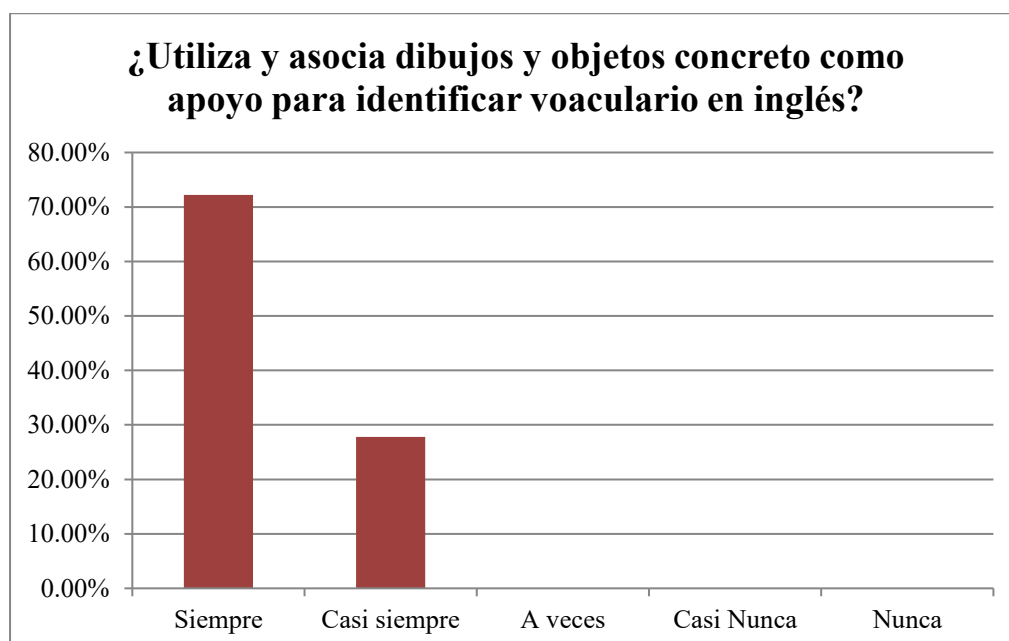
Asimismo, expresiones relacionadas con la orientación espacial como “right” o “left” fueron utilizadas en actividades lúdicas que implicaban movimiento corporal, mientras que rutinas sociales como “May I go to the toilet?”, “May I drink some water?”, “May I open the window?”, “May I close the door?”, “May I play with you?”, “May I sit here?” y “May I help you?” formaron parte de las interacciones cotidianas entre la docente y los estudiantes, favoreciendo el uso de frases cortas y funcionales en situaciones reales del aula.

La ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” indica que no se identificaron dificultades sistemáticas en este indicador. En las sesiones observadas, la respuesta a instrucciones en inglés se presentó de manera constante durante las actividades grupales, formando parte de las dinámicas habituales del aula y promoviendo la interacción oral entre los estudiantes de primer grado de primaria.

Tabla 9.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Materiales visuales y recursos lúdicos**Distribución porcentual del indicador:** ¿Utiliza y asocia dibujos y objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario en inglés?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	13	72,22%
Casi siempre 4	5	27,78
A veces 3	0	0
Casi nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 7

Los resultados muestran que el 100% de los estudiantes utilizó dibujos y objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario en inglés. De este total, el 72,22% fue observado en la categoría “Siempre” y el 27,78% en la categoría “Casi siempre”, lo que evidencia una presencia constante de este indicador durante las sesiones observadas.

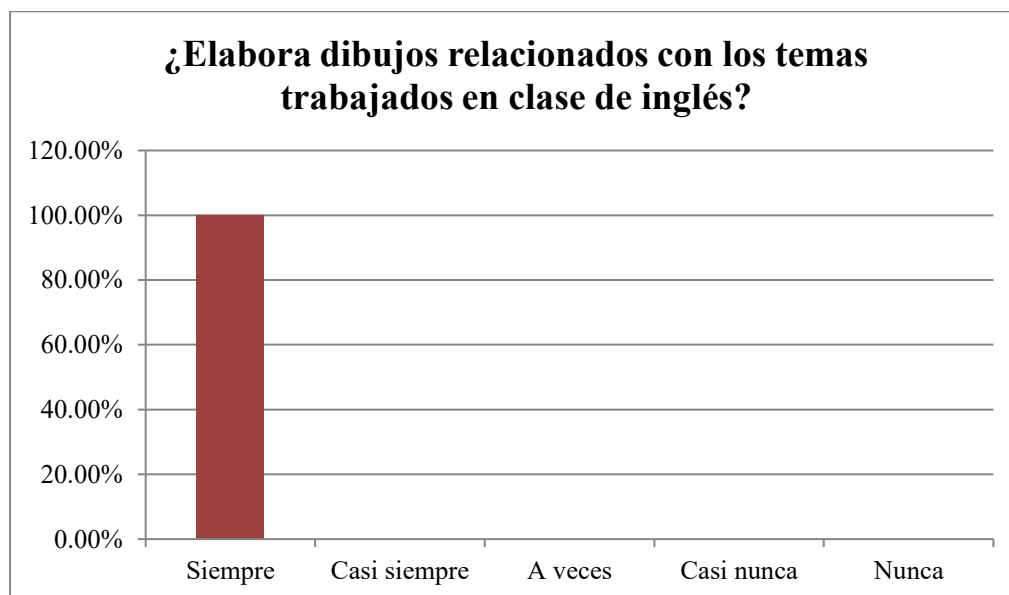
El empleo de dibujos realizados por la docente en la pizarra, que son realmente artísticos, una característica de los maestros Waldorf quienes se formaron en el arte, así como los dibujos elaborados por los propios estudiantes con crayolas de bloque y crayolas de lápiz, materiales con los cuales trabajan los niños de los primeros grados de primaria en las escuelas Waldorf, permitió que los estudiantes relacionaran palabras con imágenes de manera inmediata y comprensible. Por ejemplo, al mostrar o señalar dibujos de vegetales como “tomato”, “lettuce”, “carrot”, “potato”, “avocado” y “apple”, los estudiantes lograron identificar el vocabulario correspondiente y reproducirlo oralmente. Del mismo modo, el uso de objetos concretos presentes en el aula, como “blackboard”, “door”, “table”, “chair”, “paper” y “crayón”, facilitó la asociación entre el término en inglés y su referente físico dentro del contexto escolar.

La ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” indica que no se identificaron dificultades sistemáticas en este indicador. En las sesiones observadas, el uso de materiales visuales y objetos concretos formó parte de las dinámicas habituales del aula, favoreciendo la identificación del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de primer grado de primaria.

Tabla 10.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Materiales visuales y recursos lúdicos**Distribución porcentual del indicador:** ¿Elabora dibujos relacionados con los temas trabajados en clase de inglés?

Escala	Frecuencia	
	Absoluta	Porcentual
Siempre 5	18	100%
Casi Siempre 4	0	0
A Veces 3	0	0
Casi Nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 8

De la revisión de los datos consignados se desprende que el 100% de los estudiantes elaboró dibujos relacionados con los temas trabajados en la clase de inglés, siendo todos observados en la escala “Siempre”. Este resultado permite identificar una presencia constante de este indicador durante las sesiones observadas.

En el enfoque pedagógico Waldorf, los dibujos cumplen una función relevante, ya que permiten a los estudiantes expresar de manera simbólica y estética lo vivido en clase, integrando la experiencia artística con los contenidos trabajados en inglés. Durante las sesiones observadas, los estudiantes representaron gráficamente los temas abordados mediante dibujos realizados con crayolas de bloque y crayolas de lápiz sobre hojas bond, materiales característicos de este enfoque educativo.

Por ejemplo, al trabajar los días de la semana en inglés, los estudiantes elaboraron dibujos alusivos a cada jornada, representando actividades, personajes, objetos o lugares que asociaban con ese día. En el caso del día “Monday”, algunos estudiantes dibujaron la bandera de Estados Unidos, al identificarlo como el día en que tienen la clase de inglés. Cuando correspondía a la clase de música, representaron instrumentos musicales, como la flauta que es el instrumento musical más empleado en las escuelas Waldorf. Para los días del fin de semana, los dibujos reflejaron actividades familiares o recreativas, como la playa, el campo, la visita a los abuelos o el sol, asociando la palabra “Sunday” con este elemento.

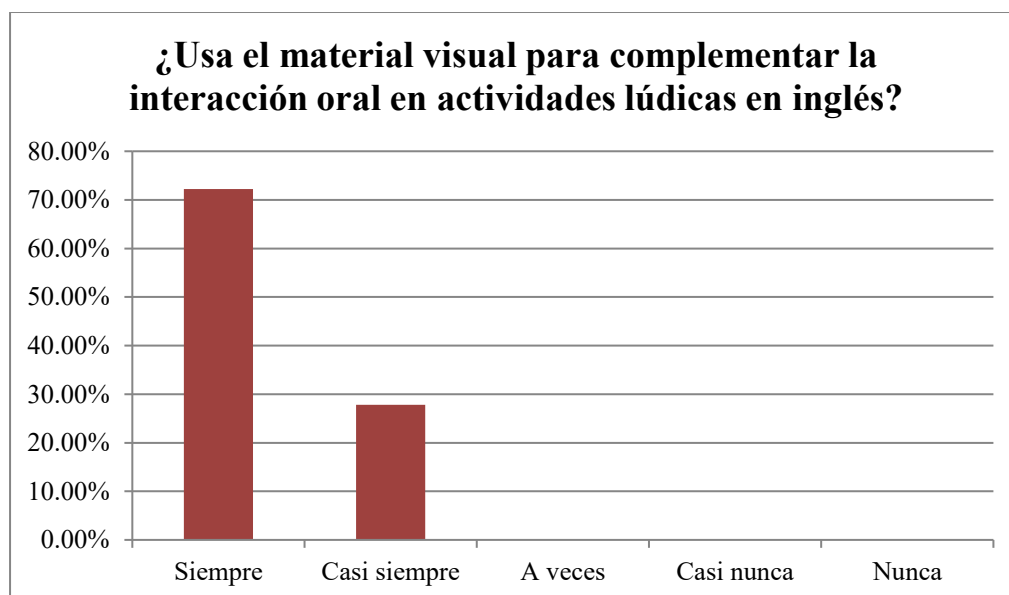
Los dibujos elaborados fueron utilizados como material visual dentro del aula, al ser expuestos en la pared para reforzar los temas trabajados, y posteriormente se incorporaron en los portafolios de los estudiantes, permitiendo su uso en sesiones posteriores y en actividades realizadas en casa.

La ausencia de respuestas en las categorías “Casi siempre”, “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” indica que no se identificaron dificultades en este indicador. En las sesiones observadas, la elaboración de dibujos vinculados a los temas de la clase de inglés formó parte de las dinámicas habituales del aula, constituyéndose en un recurso visual recurrente dentro del proceso de enseñanza del idioma en primer grado de primaria.

Tabla 11.**Variable:** Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés**Dimensión:** Materiales visuales y recursos lúdicos**Distribución porcentual del indicador:** ¿Usa el material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas en inglés?

Escala	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Porcentual
Siempre 5	13	72,22%
Casi Siempre 4	5	27,78%
A Veces 3	0	0
Casi Nunca 2	0	0
Nunca 1	0	0
Total	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Gráfica 9

De la revisión de los datos consignados se desprende que el 100% de los estudiantes utilizó material visual para complementar la interacción oral durante las actividades lúdicas en inglés. De este total, el 72,22% fue observado en la categoría “Siempre” y el 27,78% en la categoría “Casi siempre”, lo que permite identificar una presencia constante de este indicador en las sesiones observadas.

Durante el desarrollo de las actividades, el uso de dibujos en la pizarra y en hojas bond, así como de objetos concretos presentes en el aula, acompañó de manera permanente la producción oral de los estudiantes. Por ejemplo, al cantar canciones o participar en juegos de vocabulario, los niños señalaban imágenes mientras pronunciaban palabras en inglés como “apple”, “banana”, “red”, “yellow”, “table”, “chair” y “paper”, reforzando la relación entre lo visual y lo verbal.

En las dramatizaciones y juegos de roles, el material visual sirvió como apoyo para la producción de diálogos sencillos, ayudando a los estudiantes a recordar frases básicas y a expresarse oralmente durante la interacción con sus compañeros. Asimismo, los dibujos elaborados por los propios niños se convirtieron en un recurso importante para acompañar la oralidad, ya que al mostrar su producción debían nombrarla o describirla en inglés, integrando de manera natural el uso del lenguaje con el apoyo visual.

La ausencia de respuestas en las categorías “A veces”, “Casi nunca” y “Nunca” indica que no se identificaron dificultades sistemáticas en este indicador. En las sesiones observadas, el material visual se utilizó de forma recurrente como complemento de la interacción oral, formando parte de las dinámicas habituales del aula en las actividades lúdicas de enseñanza del inglés en primer grado de primaria.

4.1.1 Discusión de Resultados por Dimensión

Al revisar los indicadores, se observa que los resultados son consistentes y muestran avances en las tres dimensiones trabajadas.

En la expresión oral, los estudiantes de primer grado de primaria usaron el vocabulario básico aprendido a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos. La mayoría logró una pronunciación clara y comprensible. Asimismo, produjeron frases cortas en rutinas sociales, lo que evidencia que el inglés se integró en sus interacciones cotidianas. Las adivinanzas ofrecieron oportunidades para aplicar vocabulario en un contexto de reto y juego, favoreciendo la expresión oral espontánea y divertida. Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Andrade (2021), quien destaca que el juego reduce la ansiedad y fomenta la espontaneidad en los estudiantes, creando un ambiente de confianza para expresarse sin temor a cometer errores.

En las dinámicas grupales y juegos orales, los niños participaron con bastante entusiasmo en las dramatizaciones y juegos de roles propuestos por la docente. Además, respondieron de manera adecuada a instrucciones en inglés y aplicaron estructuras simples en canciones y adivinanzas. Esto confirma que el trabajo colectivo y el juego fortalecen tanto la comprensión como la expresión oral. La rapidez de respuesta observada valida lo planteado por Chimarro (2023) y Donoso et al. (2023), quienes sostienen que las canciones y los juegos de roles promueven respuestas rápidas y naturales, acercando el uso del inglés a una comunicación auténtica.

En cuanto a los materiales visuales y recursos lúdicos, los estudiantes aprovecharon los dibujos y objetos concretos para identificar vocabulario. Todos elaboraron dibujos relacionados con los temas trabajados y los usaron como apoyo para hablar en inglés. El material visual se convirtió en un recurso clave para unir lo que se ve con lo que se dice, reforzando la interacción oral. Estos resultados se alinean con lo señalado por Cedeño et al. (2024), quienes enfatizan que las estrategias lúdicas innovadoras favorecen la comprensión auditiva y la convierten en una respuesta productiva y funcional. Además, los recursos visuales actuaron como andamios (scaffolding), facilitando la conexión entre concepto e imagen, lo que se relaciona con la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje mediado por apoyos multisensoriales.

En conjunto, los resultados muestran que las estrategias lúdicas fueron efectivas en cada una de las tres dimensiones consideradas en la presente investigación, ya que motivaron a los estudiantes de primer grado de primaria y facilitaron el aprendizaje del idioma inglés de manera práctica y significativa.

4.2 Síntesis Global de Resultados

Los resultados obtenidos en los nueve indicadores confirman que las estrategias lúdicas aplicadas durante las lecciones de inglés fueron realmente efectivas para el aprendizaje del idioma en primer grado de primaria. Los estudiantes de primer grado de primaria lograron usar vocabulario básico en canciones, rimas, adivinanzas, dramatizaciones y juegos grupales, a través de los cuales produjeron frases cortas en rutinas sociales y participaron con entusiasmo en dramatizaciones y juegos de roles. Asimismo, aprovecharon los materiales visuales y elaboraron dibujos que reforzaron la relación entre imagen y palabra.

Estos hallazgos se alinean con lo señalado por Andrade (2021), quien destaca que el juego reduce la ansiedad y fomenta la espontaneidad, y con lo planteado por Chimarro (2023) y Donoso et al. (2023), quienes sostienen que las canciones y los juegos de roles promueven respuestas rápidas y naturales. Del mismo modo, coinciden con Cedeño et al. (2024), al enfatizar que las estrategias lúdicas innovadoras favorecen la comprensión auditiva y la convierten en una respuesta productiva y funcional. Finalmente, el uso de materiales visuales confirma la importancia del “scaffolding” descrito por Vygotsky (1978), al facilitar la conexión entre concepto e imagen y permitir que los estudiantes se concentren en la comunicación.

En conjunto, los resultados muestran que las estrategias lúdicas motivaron a los estudiantes y facilitaron el aprendizaje del inglés de manera práctica, significativa y multisensorial, consolidando la efectividad de este enfoque pedagógico en las tres dimensiones trabajadas.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió describir el uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla. A partir de los resultados obtenidos, se evidenció que dichas estrategias estuvieron presentes de manera constante en las sesiones observadas, especialmente a través de juegos, canciones, rimas, dramatizaciones y el uso de materiales visuales y objetos concretos.

En relación con la dimensión de expresión oral, se observó que los estudiantes emplearon vocabulario básico, pronunciación comprensible y frases breves en inglés durante las actividades lúdicas propuestas. El uso de canciones, juegos de palabras y rutinas sociales permitió que los estudiantes participaran oralmente de forma natural, integrando el idioma inglés en situaciones propias del aula.

Respecto a las dinámicas grupales y juegos orales, los resultados mostraron una participación activa de los estudiantes en juegos de roles, dramatizaciones y actividades colectivas. Estas estrategias favorecieron la interacción entre pares y el uso del inglés en contextos grupales, permitiendo que los estudiantes respondieran a instrucciones, formularan preguntas simples y produjeran respuestas breves durante las actividades.

En cuanto a la dimensión de materiales visuales y recursos lúdicos, se evidenció que el uso de dibujos, imágenes y objetos concretos formó parte habitual del proceso de enseñanza del inglés. Los estudiantes elaboraron dibujos relacionados con los temas trabajados y utilizaron estos recursos como apoyo para identificar vocabulario y complementar la interacción oral durante las actividades lúdicas.

De manera general, los resultados obtenidos permiten afirmar que las estrategias lúdicas empleadas por la docente de inglés en el primer grado de primaria de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla se integran de forma coherente al desarrollo de las clases, propiciando espacios de participación, interacción y uso del idioma inglés acordes con las características y necesidades de los estudiantes de este nivel.

Finalmente, la investigación evidencia que el juego, los materiales visuales y las actividades artísticas constituyen elementos centrales dentro de la enseñanza del inglés en el

contexto observado, permitiendo que los estudiantes se aproximen al idioma de manera progresiva y significativa, en concordancia con el enfoque pedagógico Waldorf.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que la I.E.P. Waldorf Cieneguilla siga consolidando el enfoque lúdico propio de la pedagogía Waldorf en la enseñanza del inglés en el primer grado de primaria, entendiendo el juego constituye el contexto natural mediante el cual los estudiantes vivencian el idioma, interactúan y se expresan de forma espontánea.

Se sugiere seguir fortaleciendo el uso de juegos de roles y dramatizaciones en las clases de inglés, ya que generan situaciones de juego en las que invitan a los niños a expresarse con frases sencillas y funcionales. Estas actividades favorecen la interacción oral y la participación espontánea dentro de un ambiente de confianza propio del trabajo pedagógico Waldorf.

Asimismo, se recomienda continuar utilizando y variando canciones y rimas acompañadas de movimiento y gestos, ya que estas actividades facilitan la comprensión de la lengua extranjera y permiten que los estudiantes respondan de forma natural a las consignas en inglés dentro del ritmo propio de la clase.

Además, se sugiere seguir aprovechando los dibujos elaborados por los estudiantes como apoyo visual en las actividades lúdicas, ya que estas producciones permiten reforzar los contenidos trabajados y facilitan la interacción en inglés.

Tomando en cuenta el alto nivel de participación y disposición observado en los estudiantes, se sugiere continuar integrando de forma progresiva actividades lúdicas que amplíen el vocabulario y las estructuras sencillas en inglés, siempre respetando el ritmo del grupo y el carácter lúdico de las clases.

Finalmente, se recomienda seguir utilizando de forma constante materiales visuales, como los dibujos elaborados de manera artística por la docente en la pizarra, las producciones de los estudiantes y los objetos concretos del aula, como apoyo en las actividades lúdicas en inglés, en concordancia con las dinámicas habituales del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade Arguello, D. G. (2021). *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para enseñar el idioma inglés en niños de educación básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Universidad Central del Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/2f405812-2a64-4a80-bdb1-607e98042c02>
- Ariza Guerra, F. E. (2025). *Reflexión acerca de la enseñanza del inglés en primaria en I.E. oficiales en Latinoamérica. Dialéctica*, 2(24).
<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/3509/3929>
- Cadena Gómez, M. N., Yantalema de la Cruz, B. K., Almea Zambrano, L. J., & Álvarez Pulluquitin, N. J. (2025). *Efectividad de las Intervenciones Educativas para mejorar la comprensión lectora en Estudiantes de Primaria. ASCE MAGAZINE*, 4(2), 671–690.
<https://doi.org/10.70577/ASCE/671.690/2025>
- Calle Mollo, S. E. (2023). *Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 31-45.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016
- Cedeño Rengifo, J. O., Camacho Vélez, A. B., & Espinoza Castro, P. N. (2024). *Innovaciones en el aprendizaje del inglés como idioma extranjero basado en Juegos digitales. Revista Roca*, 20(3), 182-195.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4471/11011>
- Cevallos Vélez, K. G., Palma Cedeño, M. A., Cevallos Vélez, K. M., & Baquezea Ponce, G.V. (2020). *Enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFLI) en el desarrollo de la destreza speaking a través de clases virtuales en la educación superior. Revista Cognosis*, 5, 167-178.
https://lc.cx/_Ys85N

Cevallos-Triguero, L. J., & Palma-Villavicencio, M. M. (2022). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica*. *MQRInvestigar*, 6(4), 68–90.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>

Chimarro Reinoso, S. E. (2023). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés de los niños de quinto grado de educación básica, provincia de Pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe, Quito, Ecuador*. *Revista Científica Multidisciplinaria Ciencia Latina*, 7, 1-15.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5036>

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. The MIT Press.

<https://www.colinphillips.net/wp-content/uploads/2015/09/chomsky1965-ch1.pdf>

Donoso Cedeño, M. M., Echevarría Zurita, L. O., Moreira Pérez, R. W., & Ponce Anchundia, L. S. (2023). *Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas*. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTANCIAS*, 5(7), 165-173.

<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i7.924>

Durand Guillen, B. M., Yarasca Quispe, V. C., & Pucuhuayla Revatta, F. R. (2024) *Trabajo colaborativo: estrategia de enseñanza del inglés en estudiantes peruanos*. *Revista Científica UISRAEL*, 11(3), 1-15

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862024000300141

Flores Vélez, Á. R., & Cedeño Masías, L. M. (2016). *Los métodos de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés*. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 1(3), 7-12. Universidad Técnica de Manabí.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6118741>

González-Beadé, I. (2023). *El conductismo en la formación docente: una mirada crítica*. *Revista Internacional de Investigación en Educación y Didáctica (RIIED)*, 7, 1-12.

<https://www.riied.org/index.php/v1/article/download/95/151?inline=1>

- Herrera Villafuerte, M. G., & Icaza Jaramillo, M. F. (2021). *Estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma inglés en niños de educación básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. Universidad Técnica de Ambato. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/0a210cbb-e68e-4e56-bda5-fc9361089986>
- Kiersch, J. (2018) *Las lenguas extranjeras en la Escuela Waldorf-Steiner* (1ª ed). Antroposófica.
- Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon Press. https://www.sdkrashen.com/content/books/sl_acquisition_and_learning.pdf
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- López Castillo, M. L. (2025) *El uso de juegos didácticos para el desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés*. *Revista Simón Rodríguez*, 5(9), 1 – 11. <https://revistasimonrodriguez.org/index.php/simonrodriguez/article/view/142/354>
- López de Maturana, D. (2014). *Aprendizaje infantil y ethos lúdico*. *Polis: Revista Latinoamericana*, 13(37), 85-94. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682014000100005>
- Mantilla-Cabrera, F., Larrea-Vejar, M., & Tapia-Salinas, J. (2020). *Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios* [Project-based learning and oral skills in English for college students]. *KOINONIA*, 5(9), 544-558. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.685>
- Martínez-Paredes, L. M.; Barriga-Fray, J. I.; Lluquin-Merino, G. S.; Pazmiño-Pavón, L. E. (2020). *La Teoría de Stephen Krashen en el desarrollo de la producción oral de los estudiantes de la ESPOCH*. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(3), 814-849 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398391>
- Mendieta, K, (2021). *Potenciando la producción oral en inglés: estrategias y herramientas en el aula*. *Revista Religación*, 6(29). <https://revista.religacion.com/index.php/religacion/article/view/815/859>

Ministerio de Educación del Perú (2019). *Diseño curricular básico nacional de la formación inicial docente – Programa de estudios de educación en idiomas, especialidad Inglés*. Ministerio de Educación.

<https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn2019-ingles/>

Ministerio de Educación del Perú (2023). *Glosario de términos educativos*. Ministerio de Educación.

<https://www.minedu.gob.pe>

Miranda, J., Pérez, L., & Gómez, R. (2023). *Liderazgo transformacional y gestión educativa en instituciones de nivel básico*. *Revista Mentor*, 1(2), 45-60.

<https://doi.org/10.xxxx/mentor.2023.002>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2025). *Lineamientos sobre la enseñanza de lenguas extranjeras en la educación primaria*. [Informe de políticas educativas]. OCDE.

https://www.oecd.org/es/publications/panorama-de-la-educacion_20795793.html

Olascuaga Cruzado, S. A. (2021). *Estrategias lúdicas y pensamiento creativo en estudiantes del nivel primario: revisión sistemática* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/89346>

Pacheco-Alejandro, E. Z. (2022). *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria*. *Polo del Conocimiento*, 7(2).

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3942/9164>

Piaget, J. (1972). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

<https://alohabdonline.com/wp-content/uploads/2020/05/The-Psychology-Of-The-Child.pdf>

Quevedo-Seminario, S. (2025). *Impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial*. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(1), 431-442.

<https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.650>

- Ríos López, L. P. (2025). *Programa de estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 601491 “Madre Teresa de Calcuta”, San Juan Bautista, Maynas, Loreto* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. Repositorio Institucional UNAP. <https://api-repositorio.unapiquitos.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7fa20ab6-d9be-4311-96e5-6d387fe9dbc3/content>
- Santiago-González, P., Ramírez, R., Nina, J y Sánchez, F. (2023). *Gamificación y Comprensión de Textos en Inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana. Docentes 2.0*, 16(2), 347-356.
<https://lc.cx/PRG7EV>
- Steiner, R. (1972). *Pedagogía Waldorf: Una educación hacia la libertad*. Ed. Rudolf Steiner.
https://www.otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/04/pedagogia_waldorf_calgren.pdf
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. Appleton-Century-Crofts.
https://bfskinner.org/wp-content/uploads/2020/11/978_0_9964539_1_2.pdf
- Tomairo Chocña, A. L. (2024) *Estrategias lúdicas y la expresión oral en inglés de estudiantes de una institución educativa en Lima* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_f393e70a3185af1908f289b42c767cbd.
- UNESCO. (2025). *Las lenguas importan: Orientaciones mundiales sobre la educación plurilingüe*. [Informe]. UNESCO.
<https://www.unesco.org/es/articles/un-nuevo-informe-de-la-unesco-aboga-por-una-educacion-plurilingue-para-facilitar-el-aprendizaje-y-la>
- Vásquez Vásquez, G. A., & Pérez Azahuanche, M. A. (2020). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, e805.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

<https://autismusberatung.info/wp-content/uploads/2023/09/Vygotsky-Mind-in-society.pdf>

Zeledón Zeledón, J. J., Rivera Mairena, B. Y., & Tercero González, Y. E. (2023). *Desafíos que enfrentan los docentes de inglés en escuelas multigrado*. *Revista Multi-Ensayos*, 9(17), 45–49.

<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v9i17.15740>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Univariable	-Expresión oral	-Uso adecuado de vocabulario básico adquirido mediante actividades lúdicas. -Pronunciación y entonación comprensibles con apoyo de objetos reales y dibujos. -Producción de frases breves en contextos lúdicos.	Investigación de Tipo: Descriptiva simple Nivel: Descriptivo Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental, transversal, de campo Población: 18 niños de la Institución Educativa.
¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año 2025?	Describir las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla durante el año 2025	La docente utiliza diversas estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria.	Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés			
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		-Dinámicas grupales y juegos orales	-Participación activa en juegos orales y dramatizaciones. -Uso de estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas,	Muestra: 18 niños de la Institución Educativa.
1. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de	1. Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por la docente en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de	1. La docente utiliza juegos didácticos como estrategia lúdica para enseñar vocabulario en inglés a estudiantes				

<p>primaria en la I.E.P. Waldorf Cieneguilla?</p>	<p>primaria de la I.E.P. Waldorf Cieneguilla.</p>	<p>de primer grado de primaria.</p>	<p>adivanzas y juegos orales.</p>	<p>INSTRUMENTOS</p>
<p>2. ¿Cómo se clasifican las estrategias lúdicas empleadas según su tipo y frecuencia de uso en el aula?</p>	<p>2. Clasificar las estrategias lúdicas según su tipo (juegos, canciones, rimas, adivanzas, dramatizaciones y materiales visuales) y su frecuencia de uso en el aula.</p>	<p>2. La docente emplea juegos, canciones, rimas, adivanzas, dramatizaciones, dibujos y objetos concretos para reforzar la comprensión oral del inglés en los estudiantes del primer grado de primaria.</p>	<p>-Respuesta adecuada a instrucciones en inglés durante actividades grupales.</p>	<p>- Ficha de observación - Cuestionario</p>
<p>3. ¿De qué manera se aplican las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria?</p>	<p>3. Describir cómo se aplican las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés a estudiantes de primer grado de primaria.</p>	<p>3. Las estrategias lúdicas se aplican a través de dinámicas grupales y dramatizaciones para fomentar la interacción en inglés entre los estudiantes de primer grado de primaria.</p>	<p>- Materiales visuales y recursos lúdicos</p>	<p>-Uso y asociación de imágenes, objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario. -Elaboración de dibujos o representaciones gráficas relacionadas con los temas trabajados. -Uso del material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas.</p>

Anexo 2: Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés	-Expresión oral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso adecuado de vocabulario básico adquirido mediante actividades lúdicas. 2. Pronunciación y entonación comprensibles con apoyo de objetos reales y materiales visuales. 3. Producción de frases breves en contextos lúdicos.
	-Dinámicas grupales y juegos orales	<ol style="list-style-type: none"> 4. Participación activa en juegos de roles y dramatizaciones. 5. Uso de estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales. 6. Respuesta adecuada a instrucciones en inglés durante actividades grupales.
	-Materiales visuales y recursos lúdicos	<ol style="list-style-type: none"> 7. Uso y asociación de imágenes, objetos concretos y dibujos como apoyo para identificar vocabulario. 8. Elaboración de dibujos o representaciones gráficas relacionadas con los temas trabajados. 9. Uso del material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas.

Anexo 3: Ficha de Observación

Ficha de Observación 1 Observador: _____

Fecha: _____

Descripción del espacio del aula:

Escala de Valoración:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

VARIABLE: Estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés		Escala de valoración				
N°	Ítem	5	4	3	2	1
DIMENSIÓN: Expresión oral						
1	¿Utiliza adecuadamente el vocabulario básico aprendido en canciones, rimas y juegos de palabras en inglés?					
2	¿Logra una pronunciación y entonación comprensibles al usar vocabulario aprendido con objetos reales y dibujos?					
3	¿Produce frases breves y claras en inglés durante juegos y rutinas sociales?					
DIMENSIÓN: Dinámicas grupales y juegos orales						
4	¿Participa activamente en juegos de roles y dramatizaciones en inglés?					
5	¿Usa estructuras básicas en inglés a través de canciones, rimas, adivinanzas y juegos orales?					
6	¿Responde adecuadamente a instrucciones en inglés durante las actividades grupales?					
DIMENSIÓN: Materiales visuales y recursos lúdicos						
7	¿Utiliza y asocia dibujos y objetos concretos como apoyo para identificar vocabulario en inglés?					
8	¿Elabora dibujos relacionados con los temas trabajados en clase de inglés?					
9	¿Usa el material visual para complementar la interacción oral en actividades lúdicas en inglés?					