



ESTRATEGIAS LÚDICAS NO TECNOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN ESCUELAS FISCALES

Non-technological Playful Strategies for Teaching English in Public Schools

Lic. Shirley Liliana Meza Quiroz

liliana.meza@pg.uleam.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8239-9769>

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica
Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la
obtención del grado de Magíster en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas

Director: Ing. Tyrone Antonio Zambrano Barcia Mg.

Ecuador –Manabí

05 de febrero del 2026

RESUMEN.

Los desafíos asociados a la enseñanza del idioma inglés, en las escuelas fiscales es una problemática asociada a los sistemas tecnológicos, por lo que es esencial la adopción de nuevas metodologías activas. La investigación se desarrolló en la ciudad de Manta, y tuvo como propósito de analizar estrategias lúdicas no tecnológicas y vinculación con las prácticas docentes en la enseñanza del inglés. El estudio partió de la hipótesis de que la aplicación planificada, intensional favorecen el aprendizaje significativo y la comunicación oral. El objetivo principal fue caracterizar las estrategias lúdicas no tecnológicas empleadas, su nivel de aceptación y las relaciones estadísticas entre competencias docentes y estrategias lúdicas. Metodológicamente, el estudio adopto un enfoque mixto con alcance descriptivo-exploratorio, y diseño no experimental, de corte transversal, utilizando softwares estadísticos InfoStat, minitab y RStudio, para el análisis de datos de las variables estudiadas en los objetivos específicos. Además, se aplicó en esta investigación el diagnóstico empírico aplicando encuesta a doce (12) profesores de inglés de las escuelas fiscales, resultados que han sido procesados mediante estadísticas descriptivas análisis de multivariados, y correlaciones de Spearman. Estos hallazgos evidencian una alta aceptación positiva de estrategias como canciones, juegos, rimas de mesa y actividades de movimiento, así como asociaciones positivas entre varias de ellas, lo que indica un uso complementario y multimodal. También los resultados evidenciaron una elevada coherencia entre las competencias docentes relacionadas con la planificación, adaptación y evaluación, aunque su relación directa con estrategias específicas resultó variable. Otras investigaciones confirman que el juego constituye una función pedagógica intensional y no recreativa, alineada con enfoques comunicativos y aprendizajes significativos.

Palabras clave: Estrategias lúdicas no tecnológicas; metodologías activas; competencias docentes; aprendizaje significativo; formación docente.

ABSTRACT.

The challenges associated with teaching English in public schools are linked to technological systems, making it essential to adopt new active methodologies. The research was conducted in the city of Manta, and its purpose was to analyze non-

technological playful strategies and their connection to teaching practices in English language teaching. The study was based on the hypothesis that planned, intentional application promotes meaningful learning and oral communication. The main objective was to characterize the non-technological playful strategies used, their level of acceptance, and the statistical relationships between teaching skills and playful strategies. Methodologically, the study adopted a mixed approach with a descriptive-exploratory scope and a non-experimental, cross-sectional design, using InfoStat, Minitab, and RStudio statistical software to analyze the data of the variables studied in the specific objectives. An empirical diagnosis was integrated through surveys administered to English teachers from twelve (12) public schools, processed with descriptive statistics, multivariate analysis, and Spearman correlations. The results show high acceptance of strategies such as songs, games, table rhymes, and movement activities, as well as positive associations between several of them, indicating complementary and multimodal use. Likewise, a high degree of consistency was identified among teaching skills related to planning, adaptation, and evaluation, although their direct relationship with specific strategies varied. The discussion confirms that play constitutes an intentional and non-recreational pedagogical function, aligned with communicative approaches and meaningful learning. In conclusion, non-technological playful strategies are an effective and sustainable resource for teaching English in low-resource contexts. As a recommendation, it is proposed to strengthen teacher training and the systematization of these practices in curriculum planning in order to consolidate their pedagogical impact in public education.

KEYWORDS.

Non-technological recreational strategies; active methodologies; teaching skills; meaningful learning; teacher training.

INTRODUCCIÓN

Las metodologías activas han promovido la explotación de enfoques innovadores para la enseñanza del idioma inglés en el ámbito educativo, lo cual se ha convertido en una herramienta clave para comunicarse en un mundo más globalizado. En este sentido, tener conocimientos del idioma inglés se ha convertido en una prioridad para los estudiantes de entornos urbanos y rurales, iniciándose de manera estratégica desde los niveles de educación escolar (Colegio De la Inmaculada Jesuitas & Moreno Agurto, 2020, p. 41).

La UNESCO durante años ha manifestado que todos los niveles de educación, mediante sus sistemas escolares incentivan el aprendizaje de al menos dos lenguas extranjeras. Saber varios idiomas no solo amplía las oportunidades académicas y laborales, sino también las culturales y sociales. Sin embargo, enseñar inglés sigue siendo un reto, sobre todo en lugares donde hay poco acceso a tecnología o recursos educativos adecuados.

A nivel internacional, distintos estudios destacan de que la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza, desde el enfoque de *playful learning*, favorece aprendizajes más significativos, este enfoque basado en la exploración, la interacción y la implicación emocional del estudiante, han demostrado mejores resultados en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas en comparación con métodos tradicionales (UNESCO, 2018, p. 4).

“Los estudios indican que las estrategias lúdicas, con o sin tecnología, tienen efectos positivos, motivan a los estudiantes, impulsa la creatividad y facilita que recuerden mejor lo aprendido” (Cevallos Triguero & Palma Villavicencio, 2022, p. 69).

En América Latina, algunas investigaciones presentan los mismos resultados en cuando a la enseñanza del inglés y sus métodos utilizados en años anteriores, sin tomar en cuenta el contexto general de los estudiantes, método que no ha tenido resultados positivos. En cambio, al utilizar estrategias dinámicas adaptada a la realidad de los niños y niñas se logra un aprendizaje efectivo positivo (Guerra De La Rosa, 2018).

En el caso de Ecuador, a pesar de que ha habido avances y reformas para mejorar la enseñanza del inglés, aún existen grandes diferencias entre lo que se espera y lo que en realidad ocurre, especialmente en las escuelas fiscales. Muchas siguen usando métodos centrados en la repetición, con poca incorporación del juego o de enfoques innovadores (Chimarro Reinoso, 2023).

En este escenario, las estrategias lúdicas no tecnológicas como dramatizaciones, juegos tradicionales, actividades de rol, canciones o dinámicas en grupo cobran especial importancia. Son accesibles, sostenibles y muy útiles en contextos donde la tecnología es limitada, como es el caso de muchas escuelas en la región Costa del país de Colombia (Cabrera-Mosquera & Balanta-Martínez, 2024, p. 15).

A pesar de su potencial, todavía se sabe poco sobre cómo y con qué frecuencia se aplican estas estrategias en la práctica, ni bajo qué criterios pedagógicos. Esta falta de información hace difícil generar propuestas claras que permitan mejorar la calidad educativa en estos contextos vulnerables (Ravela, 2020).

En la ciudad de Manta, donde muchas escuelas fiscales enfrentan serias limitaciones tecnológicas, algunos docentes ya han empezado a incorporar estas prácticas lúdicas de forma espontánea. No obstante, aún no está claro si están alineadas con principios como el aprendizaje significativo, el enfoque comunicativo o la innovación educativa. Si estas estrategias no se sistematizan, podrían perder su impacto y no alcanzar todo su potencial (Bernal-Martínez, 2015). Este proyecto de tesis de investigación está alineados con los ODS cuatro (4), el cual busca integrar educación de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje permanente para todas las personas y ODS ocho (8), el cual establece trabajo decente y crecimiento económico mediante el empleo pleno y productivo, el cual implica el desarrollo laboral, productivo de jóvenes en desarrollo y de poblaciones vulnerables.

El objetivo de esta investigación es Analizar las estrategias lúdicas no tecnológicas en la enseñanza del inglés en las escuelas fiscales caracterizando prácticas docentes, aceptación y relaciones estadísticas entre competencias y estrategias lúdicas mediante estadísticas y análisis multivariado. Por ello, resulta urgente conocer con más detalle qué tipo de estrategias lúdicas no tecnológicas se están utilizando en estas escuelas, cómo se aplican y cuál es su fundamento pedagógico. Entender esto permitirá valorar mejor su efecto en el aula y aprovecharlas para construir una educación más inclusiva, contextualizada y sostenible, especialmente en lugares donde los recursos tecnológicos son escasos. tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación. ¿Cómo se caracterizan las estrategias lúdicas no tecnológicas utilizadas en la enseñanza del inglés en escuelas fiscales de la ciudad de Manta, y de qué manera contribuyen a prácticas pedagógicas contextualizadas y sostenibles en entornos con limitaciones tecnológicas?

METODOLOGÍA

El estudio se desarrollo bajo un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo exploratorio y un diseño no experimental de corte transversal, orientadas a caracterizar el uso de estrategias lúdicas no tecnológicas en la enseñanza del idioma inglés en las escuelas fiscales. La recolección de datos se realizó mediante una encuesta estructurada aplicada a docentes de inglés de doce (12) instituciones educativas fiscales del cantón Manta, seleccionadas mediante muestreo no probabilístico por conveniencia considerando criterios de accesibilidad y disponibilidad institucional.

El instrumento se diseñó en función de la precepción de los docentes, el mismo que incluyó una escala de Likert con preguntas de opción cerrada permitiendo medir la

		y el tamaño del grupo?	lúdicas no tecnológicas	Exploratoria
			Frecuencia de uso de actividades lúdicas	Diseño de investigación:
			Tamaño del grupo de trabajo	No experimental Transversal
	ESPECIFICOS:		Componentes de las estrategias lúdicas no tecnológicas	
	Evaluar la consistencia interna del instrumento de medición de estrategias lúdicas no tecnológicas mediante el coeficiente alfa de Cronbach.		Consistencia interna del instrumento (Alfa de Cronbach)	
	Identificar perfiles diferenciados de aplicación de estrategias lúdicas no tecnológicas en función de variables didácticas de implementación (momento de uso, duración de la actividad y tamaño del grupo), mediante análisis de conglomerados jerárquicos y validación por correlación cofenética		Asociación entre estrategias lúdicas (Correlación)	
	Determinar el grado de asociación entre		Perfiles de aplicación docente (Análisis de clúster jerárquico)	
			Tabla de contingencia	
			Prueba de	

	las distintas estrategias lúdicas no tecnológicas empleadas por los docentes, utilizando análisis de correlación, con el fin de identificar patrones de co-valoración y agrupamientos funcionales entre estrategias activas			Correlación Spearman Pruebas estadísticas no paramétricas	
--	---	--	--	---	--

RESULTADOS

Valoración de la aceptación de Estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés

La tabla 2 de datos pertenece a una matriz de datos originales ordinales edificada a partir de la simbolización numérica de una variable originalmente nominal (tipo de estrategia lúdica) convirtiendo en niveles metódicos de valoración (escala tipo Likert). Cada fila representa un encuestado y cada columna una estrategia; los valores registran grado de aceptación/percepción de cada estrategia. Este formato estandarizado permite su ingreso directo a un software estadístico para el cálculo de estadísticos descriptivos y la aplicación de técnicas multivariadas sobre variables ordinales, facilitando la identificación de patrones de preferencia y agrupamientos entre estrategias y participantes.

¿Cuál es el nivel de aceptación y preferencia de los estudiantes hacia las diversas estrategias lúdicas utilizadas en la enseñanza de inglés, a partir de sus valoraciones individuales?

Tabla 2. Matriz de valoración ordinal de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés.

	Estrategia L			[Actividades		
	Estrategia L	[Juegos de mesa adaptados (board games, tarjetas, bingo)	[Dinámicas grupales (competencias, relevos, “hot potato”)	manuales / artes (carteles, recortes, flashcards hechas a mano)]	[Juegos de movimiento / TPR (Total Physical Response)]	[Juegos de preguntas-respuestas / quizzes orales]
Encuestado	[Canciones rimas en ingles)					

1	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00
2	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00
3	4,00	2,00	5,00	4,00	4,00	4,00
4	4,00	3,00	3,00	3,00	2,00	5,00
5	4,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00
6	3,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00
7	5,00	4,00	2,00	4,00	4,00	5,00
8	3,00	2,00	2,0	4,00	2,00	4,00
9	4,00	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00
10	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00
11	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
12	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00

1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = Algunas veces, 4 = Frecuentemente, 5 = Siempre

Tabla 3. Análisis de datos de Correlación de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés.

Estrategias Lúdicas no tecnológicas	Estrategia L [Canciones rimas e	Estrategia L [Juegos de mesa ad	[Dinámicas grupales (competencia)	(Actividades manuales / artes)	[Juegos de movimiento / TPR (To
Estrategia L Juegos de mesa ad	0,742				
Dinámicas grupales competencias	0,409	0,425			
Actividades manuales / artes	0,615	0,565	0,404		
Juegos de movimiento / TPR To	0,702	0,682	0,470	0,672	
Juegos de preguntas-respuestas	0,608	0,618	0,443	0,633	0,316

Con base a la matriz de correlaciones entre estrategias lúdicas no tecnológicas, se evidencia una asociación positiva de rangos de bajos a altos ($r = 0,316-0,742$), lo que sugiere un patrón de coocurrencia en su aplicación. En términos prácticos el docente reporta mayor uso/valoración de una determinada estrategia tiende a reportar también niveles más altos en otras estrategias a fines. Este comportamiento indica una integración conjunta de recursos lúdicos dentro de la práctica pedagógica, más que el uso aislado de técnicas específicas. No obstante, estas asociaciones deben interpretarse con cautela ya que no implica relaciones de causalidad, sino una convergencia de decisiones metodológicas adoptadas por el profesorado. De acuerdo con los datos analizados se observó una correlación más significativa entre canciones/rimas y juegos de mesas adaptados ($r = 0,742$), sugiriendo un núcleo estructurado-repetitivo de estrategias que suelen realizar colectivamente actividades con reglas, sucesiones y soporte gramatical. En un segundo nivel TPR muestra correlaciones altas moderadas-altas con canciones/rimas ($r = 0,702$), juegos de mesa ($r = 0,682$) y manualidades ($r = 0,672$), evidenciando su perfil

multimodal donde el movimiento se integra con el refuerzo de la práctica oral y retención. Las correlaciones de dinámicas grupales con el resto son moderadas ($r = 0,404-0,407$; y con canciones $r = 0,409$), lo que sugiere que estas actividades dependen de las condiciones aula (gestión, tiempo, tamaño de grupo) y, por tanto, se articulan con menor consistencia finalmente, la relación baja se registra en preguntas-respuestas y TPR ($r = 0,316$), indicando que estos dos enfoques pueden usarse como alternativa pedagógica (uno más verbal-evaluativo y otro más kinestésico), según el objetivo de la sesión.

Tabla 4. Estadísticas totales y de elementos de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés

Muestra 1	Muestra 2	Correlación	IC de 95% para p	Valor p
Estrategia L [Juegos de mesa adaptados]	Estrategia L [Canciones rimas e]	0,742	(0,214; 0,934)	0,006
[Dinámicas grupales (competencia)]	Estrategia L [Canciones rimas e]	0,409	(-0,241; 0,806)	0,187
[Actividades manuales/artes]	Estrategia L [Canciones rimas e]	0,615	(0,005; 0,892)	0,033
[Juegos de movimiento / TPR (To)]	Estrategia L [Canciones rimas e]	0,702	(0,142; 0,922)	0,011
[Juegos de preguntas-respuestas]	Estrategia L [Canciones rimas e]	0,608	(-0,005; 0,889)	0,036
[Dinámicas grupales (competencia)]	Estrategia L [Juegos de mesa adaptados]	0,425	(-0,225; 0,813)	0,168
[Actividades manuales / artes (competencia)]	Estrategia L [Juegos de mesa adaptados]	0,565	(-0,063; 0,873)	0,056
[Juegos de movimiento / TPR (To)]	Estrategia L [Juegos de mesa adaptados]	0,682	(0,107; 0,915)	0,015
[Juegos de preguntas-respuestas]	Estrategia L [Juegos de mesa adaptados]	0,618	(0,008; 0,892)	0,032
[Actividades manuales/artes]	[Dinámicas grupales competencia]	0,404	(-0,246; 0,803)	0,192
[Juegos de movimiento/TPR To]	[Dinámicas grupales competencia]	0,470	(-0,177; 0,833)	0,123
[Juegos de preguntas-respuestas]	[Dinámicas grupales competencia]	0,443	(-0,206; 0,821)	0,149
[Juegos de movimiento/TPR (To)]	[Actividades manuales / artes]	0,672	(0,090; 0,912)	0,017
[Juegos de preguntas-respuestas]	[Actividades manuales / artes]	0,633	(0,030; 0,898)	0,027
[Juegos de preguntas-respuestas]	[Juegos de movimiento / TPR To]	0,316	(-0,330; 0,760)	0,318

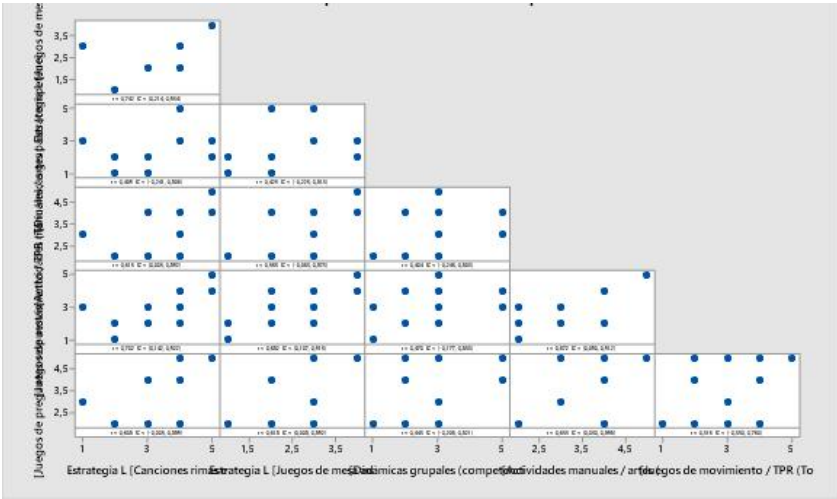
La tabla 4 de correlaciones evidencia un patrón de asociaciones positivas entre la mayoría de las estrategias lúdicas no tecnológicas, con magnitudes que van de bajas a altas ($r=0,316-0,742$) y un nivel de puntualidad variable según los intervalos de confianza al 95%. La relación más consistente se observa entre juegos de mesa adaptados y canciones/rimas ($r=0,742$; IC95%: 0,214–0,934; $p = 0,006$), lo que sugiere complementación frecuente de estrategias de carácter estructurado y repetitivo. También se identifican asociaciones moderadas-altas y estadísticamente reveladoras entre TPR y canciones/rimas ($r = 0,702$; $p = 0,011$), TPR y juegos de mesa ($r = 0,682$; $p = 0,015$), TPR y manualidades/artes ($r = 0,672$; $p = 0,017$), así como entre preguntas-respuestas y manualidades/artes ($r = 0,633$; $p = 0,027$) y preguntas-respuestas y juegos de mesa ($r =$

0,618; $p = 0,032$), configurando un bloque de estrategias que tienden a utilizarse conjuntamente (multimodalidad: verbal, manipulativa y kinestésica). En contraste, las correlaciones que involucran dinámicas grupales no alcanzan significancia ($p > 0,05$) y presentan intervalos de confianza amplios que incluyen valores cercanos o menores a cero, lo que indica mayor heterogeneidad en su aplicación y menor estabilidad de la asociación en esta muestra. Finalmente, la relación entre preguntas–respuestas y TPR es baja y no significativa ($r=0,316$; $p=0,318$), sugiriendo que pueden funcionar como recursos alternativos según el objetivo didáctico o las condiciones de aula, más que como estrategias necesariamente complementarias.

Tabla 5. Estadísticas de elementos omitidas de estrategias lúdicas de enseñanza de inglés

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	Correlación total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Estrategia L [Canciones rimas e	21,417	5,248	0,6378	0,6139	0,7237
Estrategia L [Juegos de mesa ad	22,250	5,101	0,7761	0,8047	0,6937
[Dinámicas grupales (competencia	22,083	5,230	0,4635	0,4351	0,7591
[Actividades manuales / artes (	21,667	5,140	0,7425	0,7711	0,7012
[Juegos de movimiento / TPR (To	21,833	5,202	0,6885	0,8567	0,7129
[Juegos de preguntas-respuestas	21,417	5,143	0,6115	0,8064	0,7292

Gráfica 1. Panel de dispersión de estrategias lúdicas no tecnológicas según encuestados



El análisis de dispersión revela asociaciones positivas consistentes entre las distintas estrategias lúdicas no tecnológicas, aunque sin relaciones estrictamente lineales lo que resulta congruente con un enfoque exploratorio. Se observa mayor coherencia entre canciones y rimas, juegos de mesa y TPR, mientras que las dinámicas grupales presentan

una mayor variabilidad en su aplicación docente. La ausencia de valores atípicos relevante respalda la solidez del análisis correlacional efectuado.

Caracterización de Estrategias lúdicas no tecnológicas mediante análisis de clústeres y tabla de contingencia

El análisis de conglomerado permitió identificar dos perfiles diferenciados de aplicación de actividades lúdicas no tecnológicas. El primer conglomerado agrupa estrategias implementadas principalmente en varias fases de la sesión, con grupos pequeños (3-6 estudiantes) y una duración promedio de 5-15 minutos, lo que sugiere un uso sistemático y estructurado del juego con apoyo continuo al aprendizaje oral. El segundo conglomerado reúne a actividades aplicadas en momentos específicos de la clase (calentamiento o cierre), con menor variabilidad en duración y tamaños de grupos más amplios evidenciando un enfoque puntal y complementario a ludicidad. La correlación cofenética es de $r= 0,824$, lo que indica la validación del modelo estadístico, es el adecuado para la representación.

¿Cómo se puede identificar conglomerados homogéneos de estrategias lúdicas no tecnológicas, con el análisis multivariado, definido por similitudes didáctica, que evidencien perfiles consistentes de implementación pedagógica en la enseñanza del inglés?

Grafica 2. Análisis de conglomerados promedio average linkage Distancia: (Euclidean^2)

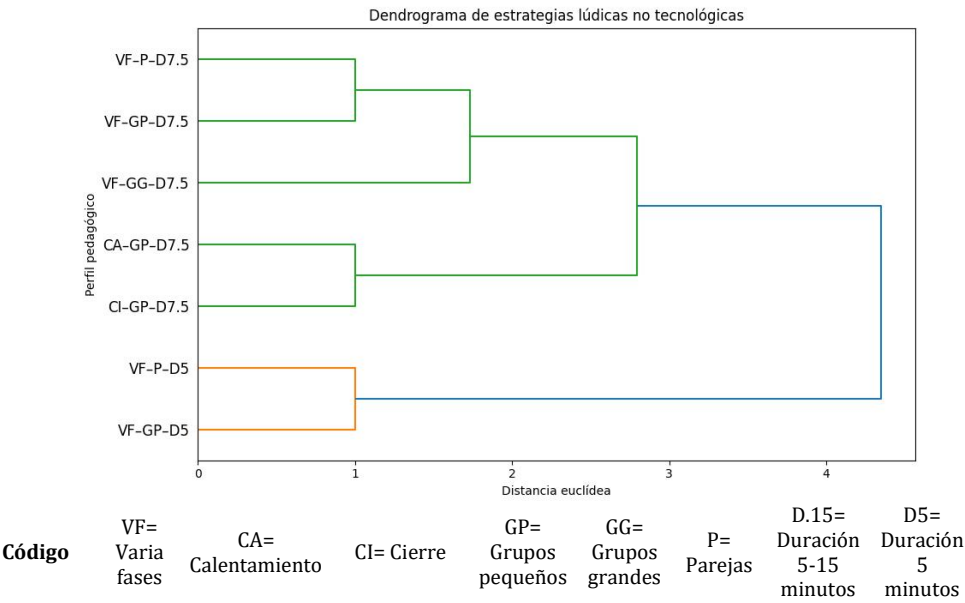


Tabla 6. Plantilla de Análisis estadísticos de Conglomerados promedio average linkage Distancia: (Euclidean^2)

Estrategias lúdicas no tecnológicas y comunicación oral en inglés escolar	¿Valoración de estrategias lúdicas no tecnológicas comunicación oral en inglés? (obligatoria — elección única / Likert)	Formación o capacitación en Estrategias lúdicas no tecnológicas	¿En qué parte de la sesión suele incorporar la actividad lúdica?	¿Con qué frecuencia integra actividades lúdicas en su planificación semanal? (elección única)	Duración típica de una actividad lúdica en clase: (elección única)	Tamaño usual de los grupos cuando la actividad es grupal: (elección única)	Conglomerados
Canciones, música aprendizaje	4,00	0,00	En varias fases de la sesión	4,00	7,50	Parejas	1,00
Actividad en clase	1,00	1,00	En varias fases de la sesión	1,00	7,50	Grupos pequeños (3–6)	2,00
Hot potato	5,00	0,00	En varias fases de la sesión	4,00	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Canciones	4,00	1,00	Calentamiento / warm-up	2,50	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Traffic light Game	4,00	1,00	En varias fases de la sesión	2,50	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Juegos con vocabulario en inglés	4,00	1,00	Cierre / retroalimentación	2,50	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Simon says o Simón	4,00	0,00	En varias fases de la sesión	1,00	7,50	Grupos pequeños (3–6)	2,00
Symon say	4,00	1,00	En varias fases de la sesión	2,50	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Trabajos en equipos	5,00	1,00	En varias fases de la sesión	2,50	7,50	Parejas	1,00
Tingo tango, pero adaptada con palabras o vocabulario	3,00	0,00	En varias fases de la sesión	2,50	7,50	Grupos pequeños (3–6)	1,00
Juegos de Dramatizaciones	5,00	1,00	En varias fases de la sesión	4,00	7,50	Grupos grandes (>12)	1,00
Pregunta abierta	4,00	1,00	En varias fases de la sesión	2,50	5,00	Grupos pequeños (3–6)	1,00

La tabla 7 del estadístico de X^2 de Contingencia no evidenció una asociación estadística significativa entre tipo de actividad lúdica no tecnológica utilizada y las variables didácticas analizadas ($p > 0,05\%$), lo que indica una distribución relativamente homogénea de la estrategia empleada. De acuerdo, al coeficiente de contingencia de Cramer demostró un valor elevado ($V = 0,94$), indicando una fuerte asociación correlacional entre categorías. Con estos resultados se identifica un enfoque exploratorio, determinado en patrones, de la manera como los docentes que enseña el idioma extranjero en las escuelas fiscales objeto de estudio.

Tabla 7. Tabla de Contingencia estadístico de prueba

Estadísticos	Valor	Gl	P
Chi cuadrado Pearson	96,00	88,00	0,26
Chi cuadrado MV-G2	48,55	88,00	1,00
Coef. Contingencia Cramer	0,94		
Coef. Contingencia Pearson	0,94		

Tabla 8. Análisis tabla de contingencia de Actividades lúdicas no tecnológicas

Actividad lúdica no tecnológica	Formación / capacitación	Valoración estrategias	Frecuencia de uso	Duración actividad	Tamaño grupo	Valoración estrategias	Frecuencia de uso	Duración actividad	Tamaño grupo	Total
Actividad en clase	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	1,00
Canciones	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Canciones / música	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	1,00
Hot potato	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Juegos con vocabulario	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Pregunta abierta	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	1,00
Simon says / Simón dice	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Simon say	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Juegos dramtización	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	1,00
Tingo tango adaptado	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00
Trabajos en equipos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	1,00
Traffic light	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	1,00
Total	1,00	0,00	2,00	0,00	2,00	1,00	4,00	1,00	1,00	12,00

Análisis de Correlación entre competencias docentes y estrategias lúdicas no tecnológicas

En figura 2 de correlación mapa de calor del análisis, se identificaron asociaciones altas y consistentes entre las competencias docentes, destacándose las relaciones cuando se planificó objetivos claros para cada actividad lúdica OBJ -EVA, uso de actividades lúdicas como actividades formativas, ($r = 0,99$), planificó objetivos claros para cada actividad lúdica OBJ-ADP, se adaptó actividades a nivel del estudiante y características, ($r = 0,98$), OBJ-GES manejo de conducta y organización con eficiencia, ($r = 0,98$), así como entre ADP-EVA ($r = 0,99$) y ADP-GES ($r = 0,99$), lo que evidencia una fuerte interdependencia entre la planificación, adaptación pedagógica, evaluación y gestión

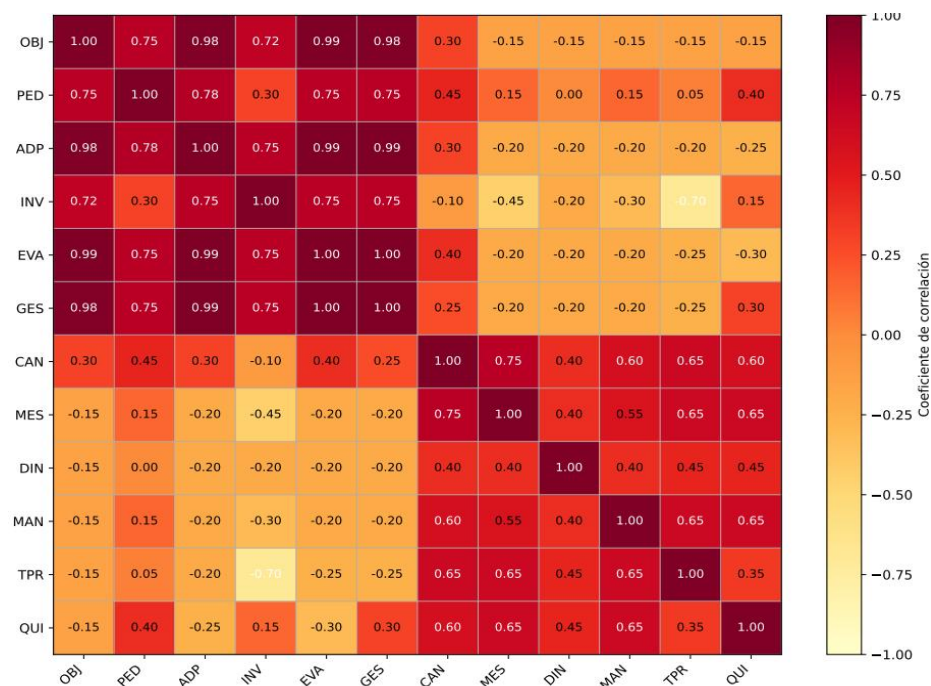
docente. Estas correlaciones cercanas a la unidad indican una elevada coherencia interna del constructo competencial evaluado.

En contraste, las correlaciones entre competencias docente y estrategias lúdicas no tecnológicas fueron generalmente bajas y negativas, observándose valores como OBJ-MES ($r = -0,15$), ADP-DIN ($r = -0,20$), EVA-TPR ($r = -0,25$) y INV-TPR ($r = -0,70$), este último representando la asociación negativa más marcada del estudio. Estos resultados sugieren que el nivel de desarrollo de ciertas competencias docentes no se traduce directamente en su mayor uso de estrategias lúdicas específicas.

Por su parte, las estrategias lúdicas entre si presentaron correlaciones positivas moderadas a altas destacándose CAN-MES ($r = 0,75$), CAN-TPR ($r = 0,65$), MES-QUI ($r = 0,65$) y MAN-TPR ($r = 0,65$), lo que indica que estas estrategias tienden a implementarse de forma conjunta en las prácticas pedagógicas. Finalmente se identificaron cercanas a cero, consideradas prácticamente inexistentes, ya que en las encuestas realizadas los docentes evaluados no conocen de estas técnicas, los resultados fueron PEN-DIN ($r = 0,00$) y PEN-TPR ($r = 0,05$), evidenciando ausencia de relación lineal entre dichas variables y la muestra analizada.

¿Qué relaciones de correlación se evidencian entre las competencias del profesorado y el uso de estrategias lúdicas no tecnológicas en la enseñanza del idioma inglés en instituciones fiscales?

Grafica 3. Mapa de calor de Correlación entre competencias docentes y estrategias lúdicas no tecnológicas



Competencias docentes OBJ = Planificó objetivos claros para cada actividad lúdica; **PED** = No se la deja como juego (intencionalidad pedagógica); **ADP** = Adaptó la actividad al nivel y características del estudiante; **INV** = Involucró a estudiantes en preparación/materiales; **EVA** = Uso actividades lúdicas como evaluación formativa; **GES** = Manejo de conductas y organización con eficiencia

Estrategias lúdicas CAN = Canciones / rimas en inglés; **MES** = Juegos de mesa adaptados (board games, tarjetas, bingo); **DIN** = Dinámicas grupales (competencias, relevos, hot potato); **MAN** = Manualidades / artes (carteles, recortes, flashcards); **TPR** = Juegos de movimiento / TPR; **QUI** = Preguntas-respuestas / quizzes orales

DISCUSIÓN.

Los estadísticos descriptivos permiten caracterizar un contexto pedagógico homogéneo en cuanto al tipo de institución, pero diverso en el nivel educativo y en la experiencia docente, lo que refleja distintas trayectorias profesionales en la enseñanza del inglés. Estos rasgos se relacionan con un uso flexible y contextualizado de las estrategias lúdicas no tecnológicas en el aula, estos resultados muestran que dichas estrategias no se aplican en forma aisladas, si no de manera complementaria, integrándose en secuencias didácticas orientadas a favorecer la participación y comunicación oral, esta articulación es coherente con una práctica docente intencional y planificada donde el juego cumple una función pedagógica y clara. Asimismo, algunas estrategias se observan que hay mayor variabilidad en su aplicación, lo que sugiere una adaptación al nivel educativo, a la experiencia del docente y a las dinámicas de aula (Butler, 2019; OECD, 2020). Las variables pedagógicas vinculadas al uso, planificación y evaluación de actividades lúdicas presentan medias elevadas y varianzas bajas, especialmente en ítems como la planificación de objetivos, la integración de las actividades en la secuencia didáctica, la adaptación al nivel del estudiantado, el uso de la evaluación formativa y la gestión del aula, lo que sugiere prácticas docentes sistemáticas y una alta coherencia pedagógica. Los datos coinciden con investigaciones actuales que señalan que, aun en contextos con recursos limitados, los docentes pueden desarrollar prácticas efectivas mediante metodologías activas bien planificadas y alineadas con objetivos claros (Carless, 2019; Kahng & Otonya, 2021; Sato & Loewen, 2026; University of Prešov et al., 2023).

Estos hallazgos demuestran una alta casualidad en la forma de aplicar las estrategias pedagógica en el aprendizaje del idioma extranjero. Esta manera de enseñar con estrategias lúdicas no tecnológicas son las que se aplica en el sistema educativo, como parte de los recursos didácticos formativos. Lo que coincide con la aplicación actual sobre la evaluación formativa y enseñanza adaptada a cada uno de los estudiantes (Dunn & Mulvenon, 2020; Kahng & Otonya, 2021).

En concordancia con los resultados de la presente investigación, los estudios de Quevedo-Seminario & Huamaní-Meza, (2024); Ricoy & Álvarez-Pérez, (2016) coinciden en destacar el valor pedagógico de las canciones, rimas y juegos de mesa como estrategias centrales en los juegos de enseñanza de lenguas extranjeras. Ambos trabajos subrayan que estas dinámicas no solo aumentan la motivación y responsabilidad del estudiantado, sino que también favorece la consolidación de las estructuras lingüísticas mediante la repetición significativa y el uso de reglas claras. Desde esta perspectiva, los resultados obtenidos refuerzan la idea que la idea de la lúdica estructurada constituye un eje metodológico coherente y eficaz, ya que integra interacción, apoyo lingüístico y participación activa, alineándose con enfoques comunicativos que priorizan el aprendizaje experiencial y contextualizado (p. 192).

En relación con lo expuesto, los fundamentos teóricos sobre las estrategias lúdicas no tecnológicas resaltan su relevancia educativa y la importancia de integrar los planteamientos conceptuales con la práctica pedagógica, considerando el juego como un elemento clave dentro del proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los hallazgos obtenidos en instituciones de educación superior de la ciudad de Guayaquil evidencian que la incorporación de actividades lúdicas contribuye de manera significativa al aprendizaje del idioma inglés. Lo que coincide con los de la presente investigación, ya que promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan la construcción de aprendizajes significativos, aun en escenarios donde existen restricciones en el acceso a recursos tecnológicos (Hidalgo-López & Loor-Aldaz, 2023, p. 440).

En contexto, los hallazgos demuestran que las TIC's son valoradas positivamente por estudiantes y docentes en la enseñanza del idioma inglés, su uso efectivo sigue siendo limitado. Frente a ello cobra mayor relevancia la enseñanza del inglés mediante estrategias lúdicas, las cuales se consolidan como un recurso pedagógico clave para el desarrollo integral de las habilidades comunicativas, el enfoque resalta el juego y las actividades didácticas como mediadores del aprendizaje, priorizando la participación activa y significativa del estudiante, más allá de la disponibilidad tecnológica (Burgos & Macías, 2023, p. 18). Los resultados encontrados en otro estudio evidencia que la estrategia lúdica mediante juegos, articulada mediante elementos de la gamificación, favorece de manera clave el aprendizaje del inglés en educación inicial, especialmente en la incorporación y permanencia del vocabulario. El uso de dinámicas propias del juego como retos, recompensas, actividades participativas incrementa la motivación y el involucramiento de los niños (Quevedo-Seminario, 2025, p. 434).

La lúdica se consolida como una estrategia formativa que fortalece el aprendizaje integral al promover la convivencia, la cooperación y la creatividad colectiva. Al centrarse en el aprender a ser y convivir, dinamiza los procesos educativos, rompe enfoques tradicionales y actúa como un potente motivador del aprendizaje, siempre que exista una adecuada sensibilización de la comunidad educativa (Piedra Vera, 2018, p. 106).

Los resultados obtenidos de esta investigación son consistentes con los resultados obtenidos en el presente estudio, al evidenciar una correlación positiva y estadísticamente significativa entre el uso de estrategias lúdicas y el desempeño académico de los estudiantes. La aplicación de la correlación de Spearman confirma que, a mayor implementación intencional de prácticas lúdicas por parte del docente, mejores son los resultados de aprendizaje. Esta coincidencia refuerza el papel de la lúdica como mediador pedagógico eficaz, alineado con los enfoques actuales que destacan su impacto en la mejora del rendimiento y la consolidación de competencias (Ricoy & Álvarez-Pérez, 2016, p. 56; Tamayo Leon et al., 2025).

CONCLUSIONES

- En concordancia con lo expuesto, los fundamentos teóricos sobre las estrategias lúdicas no tecnológicas resaltan su notabilidad educativa y la importancia de integrar los planteamientos conceptuales con la práctica pedagógica, considerando el juego como un elemento clave dentro del proceso de aprendizaje. De este punto de vista, los datos obtenidos en instituciones de educación superior de la ciudad de Guayaquil evidencian que la incorporación de actividades lúdicas contribuye de manera significativa al aprendizaje del idioma inglés. Resultados que coinciden con los de la presente investigación, ya que originan la intervención activa de los estudiantes y proporcionan la cimentación de aprendizajes significativos, aun en lugares donde existen limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos.

RECOMENDACIÓN.

- Promover métodos continuos de formación docente encaminados al conocimiento y uso pedagógico de estrategias lúdicas no tecnológicas en el aula.
- Incorporar de manera sistemática las estrategias lúdicas no tecnológicas dentro de los planes y programas curriculares, asegurando su adecuada articulación con los objetivos de aprendizaje.

- Estimular el uso integrado y diverso de recursos lúdicos, combinando distintas estrategias que favorezcan experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.
- Perfeccionar la planificación y ejecución de actividades colaborativas, con el fin de robustecer la interacción y el trabajo grupal entre los estudiantes.
- Proponer el desarrollo de futuras investigaciones que empleen enfoques metodológicos más rigurosos, los cuales permitan profundizar y ampliar los resultados obtenidos.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA.

- Bernal-Martínez, I. D. B. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. 1–49.
- Burgos, Y. A. I., & Macías, L. M. C. (2023). *Actividades didácticas e-learning para la enseñanza-aprendizaje del inglés*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v42n3/0257-4314-rces-42-03-2.pdf
- Cabrera-Mosquera, A., & Balanta-Martínez, S. (2024). *Fomento del aprendizaje significativo en la lectura y escritura: Implementación de estrategias lúdicas, juegos y dramatizados en estudiantes de quinto grado de la institución educativa técnica industrial Pedro Antonio Molina, sede Atanasio Girardot, 202* [Tesis de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica]. <https://drive.google.com/drive/folders/1UhXHSGJj4FMZ77sx2tauyXbsDVbU2uq1>
- Carless, D. (2019). Feedback loops and the longer-term: Towards feedback spirals. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 44(5), 705–714. <https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1531108>
- 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. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9034–9054. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036

- Colegio De la Inmaculada Jesuitas, & Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, (8), 41–52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Dunn, K. E., & Mulvenon, S. W. (2020). *A Critical Review of Research on Formative Assessment: The Limited Scientific Evidence of the Impact of Formative Assessment in Education*. 20(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.7275/jg4h-rb87>
- Guerra De La Rosa, M. D. C. (2018). La lúdica una estrategia de mediación para el desarrollo de competencias en el aprendizaje del idioma inglés. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 513–520. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.61>
- Hidalgo-Lopez, M. C., & Loo-Aldaz, M. del R. (2023). *Análisis de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en instituciones de educación superior de Guayaquil en el año 2020-2022*. 8(12), 429–432. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6289>
- Kahng, J., & Otonya, M. (2021). What Elicited Imitation Can Show Us: Quantitative and Qualitative Analyses of Longitudinal Changes. *TESOL Quarterly*, 55(1), 284–295. <https://doi.org/10.1002/tesq.3020>
- Piedra Vera, S. E. (2018). *Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos*. 3(2), 93–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Quevedo-Seminario, S. (2025). Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial. *Revista Docentes 2.0*, 18(1), 431–442. <https://doi.org/10.37843/rtd.v18i1.650>
- Quevedo-Seminario, S., & Huamaní-Meza, L. S. (2024). *Estrategias de la enseñanza del aprendizaje en inglés utilizadas en estudiantes de educación inicial*. X(18). <https://doi.org/10.35381/cm.v10i18.1260>
- Ravela, P. (with Picaroni, B., & Loureiro, G.). (2020). *¿Cómo Mejorar la Evaluación en el Aula? Reflexiones y Propuestas de Trabajo para Docentes* (2nd ed). Grupo Magro. www.grupomagro.com Montevideo - Uruguay
- Ricoy, M.-C., & Álvarez-Pérez, S. (2016). *La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas*. 21(69), 385–409.
- Sato, M., & Loewen, S. (2026). Improving the Applicability of Applied Cognitive Linguistics: Towards a process-oriented approach involving practitioners. 82, 82–96. <https://doi.org/DOI:10.1007/s40993-026-00701-w>

- Tamayo Leon, J. A., Padilla Lopez, N. I., Vera Maldonado, K. C., Gellibert Villao, O. E., & Tamayo Leon, J. D. (2025). Impact of playful strategies on group learning in early childhood education. *Minerva*, 6(17), 48–59.
<https://doi.org/10.47460/minerva.v6i17.194>
- UNESCO (Ed.). (2018). *Migration, displacement and education: Building bridges, not walls* (First edition). Unesco.
- University of Prešov, Daňová, M., Širá, E., & University of Prešov. (2023). Educational and Innovative Elements of Human Capital and Their Impact on Economic Growth. *Economy of Regions*, 19(1), 111–121.
<https://doi.org/10.17059/ekon.reg.2023-1-9>